

LEILÃO DEFENSIVO E COMPETITIVO SBD (Estilo; Respostas; nível 1/2; Reabertura)	SAÍDAS E SINAIS ESTILO DA SAÍDA INICIAL	Cartão de convenções																														
Agressiva no nível 1 com 5+ cartas; Se 4° o naipe é bom, 7-17 PH, agressiva no nível 2 com 9-17 PH; VPI F1 com 11+ PTS; novo NAI até 2♠ é NF, a partir de 3♣ F1; MNES é DEB; APOES é BAR; RESP de ST é NF; VPES com APO 4° LIM (10-12); DB RESP mostra os 2 NAI não DEC.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Saída</th> <th>Naipe do parceiro</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Naipes</td> <td>4ª</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td>ST</td> <td>4ª</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td>Subseq</td> <td>4ª</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td>Outra:</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Saída	Naipe do parceiro	Naipes	4ª	Igual	ST	4ª	Igual	Subseq	4ª	Igual	Outra:			<p>Categoria: Verde</p> <p>Dupla: Parceiros ocasionais</p> <p>Evento: Todos</p>															
	Saída	Naipe do parceiro																														
Naipes	4ª	Igual																														
ST	4ª	Igual																														
Subseq	4ª	Igual																														
Outra:																																
INTERVENÇÃO em 1ST (2ª/4ª POS; Resp; Reab)	SAÍDAS	SUMÁRIO DO SISTEMA																														
15-18 PH, Respostas como na ABE de 1ST; na posição de reabertura contra 1♥/♠ 12-15 PH.	Saída Vs. naipe Vs. ST	RESUMO DAS CONVENÇÕES E ESTILO																														
SBD em salto (Estilo; Respostas; ST inusitado)	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Ás</td> <td>ARx(+); Ax(+)</td> <td>ARx(+)</td> </tr> <tr> <td>Rei</td> <td>AR; RDx(+)</td> <td>RDx; RD109(+)</td> </tr> <tr> <td>Dama</td> <td>DVx(+)</td> <td>DV98(+)</td> </tr> <tr> <td>V</td> <td>Vx;V10(+);RV10(+)</td> <td>AV10(+)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>109(+); 10x;</td> <td>A109(+)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>D109(+)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>9x;</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td>Al-x</td> <td>px; Hx;</td> <td>Igual</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Hxxp(+); ppp</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ba-x</td> <td>Hxp; Hxxp;</td> <td>Igual</td> </tr> </tbody> </table>	Ás	ARx(+); Ax(+)	ARx(+)	Rei	AR; RDx(+)	RDx; RD109(+)	Dama	DVx(+)	DV98(+)	V	Vx;V10(+);RV10(+)	AV10(+)	10	109(+); 10x;	A109(+)		D109(+)		9	9x;	Igual	Al-x	px; Hx;	Igual		Hxxp(+); ppp		Ba-x	Hxp; Hxxp;	Igual	<p>Nome do Sistema: Simplex</p> <p>Naipe rico 5° (1ST até 11PH), melhor m; RESP estilo descritivo;</p> <p>Várias RESP mostrando APO;</p> <p>DB NEG flexível;</p> <p>2♣ ART FOR, RESP 2♦ NEG</p> <p>2♦, 2♥, 2♠ DEB;</p> <p>Abertura 1ST: 15-17.</p> <p>Resposta 2/1: FP exceto remarcação.</p>
Ás	ARx(+); Ax(+)	ARx(+)																														
Rei	AR; RDx(+)	RDx; RD109(+)																														
Dama	DVx(+)	DV98(+)																														
V	Vx;V10(+);RV10(+)	AV10(+)																														
10	109(+); 10x;	A109(+)																														
	D109(+)																															
9	9x;	Igual																														
Al-x	px; Hx;	Igual																														
	Hxxp(+); ppp																															
Ba-x	Hxp; Hxxp;	Igual																														
MONO: débil (6-11) indisciplinado, novo naipe é F1, 2ST INT; BIC: 2ST BIC qq força, 55+, 1m-2ST:om+♥, 1M-2ST:♣+♦																																
REABERTURA: Como acima.																																
VPI e VPES: (Estilo, Respostas; Reabertura)																																
BIC QQ força, (1M)-2M: OM+m (55+), 2ST INT m; (1m)-2m: NAT; (1m)-3m: BAR; (1M)-3M Mono m pede pega.																																
VS. ST (vs. Forte /Fraco; Reabrindo; PH)	SINAIS EM ORDEM DE PRIORIDADE	VOZES QUE REQUEREM DEFESA																														
SBD NAT 10-19 pts; 2ST menores; Saltos são fracos.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>PARC sai</th> <th>DECL sai</th> <th>Descarte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Al=encor</td> <td>Al/Ba=p</td> <td>Al=encor</td> </tr> <tr> <td>NAI 2</td> <td>Al/Ba=p</td> <td>P/N</td> <td>Al/Ba=p</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>P/N</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Al=encor</td> <td>Al/Ba=p</td> <td>Al=encor</td> </tr> <tr> <td>ST 2</td> <td>Al/Ba=p</td> <td>P/N</td> <td>Al/Ba=p</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>P/N</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		PARC sai	DECL sai	Descarte	1	Al=encor	Al/Ba=p	Al=encor	NAI 2	Al/Ba=p	P/N	Al/Ba=p	3	P/N			1	Al=encor	Al/Ba=p	Al=encor	ST 2	Al/Ba=p	P/N	Al/Ba=p	3	P/N			<p>3ST com pobre 7° fechado.</p>		
	PARC sai	DECL sai	Descarte																													
1	Al=encor	Al/Ba=p	Al=encor																													
NAI 2	Al/Ba=p	P/N	Al/Ba=p																													
3	P/N																															
1	Al=encor	Al/Ba=p	Al=encor																													
ST 2	Al/Ba=p	P/N	Al/Ba=p																													
3	P/N																															
VS. BARRAGENS (Dobres; VP; saltos; voz de ST)	Sinais (incluindo trunfo): Trunfo: Al/Ba	SEQÜÊNCIAS DE PASSO FORÇANTE																														
VPI = BIC; DB = DI; Saltos DEB; ST: NAT, EQU FOR ou MONO.	i ou quer cortar; Sinal de PREF de NAI;																															
VS. ABERTURAS FORTES E ARTIFICIAIS	DI (Estilo; Respostas; Reaberturas)	NOTAS QUE NÃO SE ENCAIXAM ALHURES																														
Natural; Os saltos são sempre fracos.	Enfatiza os M, m obscuros; VPI RESP forçante a 2ST (10+); DR (7-11) até 4♥.	4NFP - O 4° naipe é ART e POS;																														
		Glossário nas folhas suplementares.																														
SOBRE O DI DO ADVERSÁRIO	ESPECIAL, ARTIFICIAL, COMPETITIVOS DOBRES/REDOBRES	PSÍQUICOS: raros																														
Ignora o dobre e marca conforme sistema. RDB = 11+ pontos com ou sem apoio; Outras vozes permanecem iguais.	DB c/APO de 3 cartas; DB NEG sem LIM de força em uma mão sem naipe 5°; DB de saída.																															

Abertura	Tiq. se ART	Min de Cartas	Neg DB até	Descrição	Respostas	Leilão subsequente	Leilão das mãos passadas
1♣		3	4♥	11-21 PH Natural.	1/1=NAT; 1ST=6-10 ⁻ PTS s/M; 2♣ INVE=10+ PTS c/APO; 2ST=10 ⁺ -12 ⁻ PTS s/M; 3♣=6-10 ⁻ PTS c/5+♣; 4♣=c/6+♣ FRA; 5♣=c/7+♣ FRA; MNES=NAT C/APO LIM; 3♦/♥/♠ = BAR; M 1° exceto FOR.	1♣ - 1x 2♣ - 2♦ = relé F1 Após RMAR de 1ST do ABR, 2♣/♦ do RES é REVL/REVP Revisivo dupla via. 4° naipe = FP e Inversa do RES é POS.	
1♦		3	4♥	Como acima.	Como acima.	Como acima.	Como acima.
1♥		5	4♦	11-21 PH Natural.	1/1=NAT; 1ST=6-11 PTS; 2/1 FP exceto remarcação; 2ST=10-12 PTS c/4♥; 2♥=6-10 ⁻ c/APO 3°; 3♥=6-10 ⁻ PTS c/4♥; 3ST/4♣/♦=7-9 PH c/5♥ CUR OM/♣/♦;		Passo 1♥ - 2♣ ALA=APO LIM ART; Demais vozes sem alteração.
1♠		5	4♥	Como acima.	Como acima.	Como acima: 1♠-3♥.	Como acima.
1ST			4♥	15 - 17 EQU.	2♣=PNR; 2♦/♥/♠/ST=TRF para 2♥/♠/ST/3♣/3♦; 3♥/♠=CONC com ♣/♦; 4♣/♦/♥=TRF.	1ST - 2♠/2ST ? - Aceita o transfer quando a mão combina.	
2♣	√			ART FOR.	2♦=Negativo, o resto NAT.	2ST - REG 22 ⁺ -24 PH	
2♦		6		6-10 NAT.	2ST=INT. ABR remarca c/MIN.	Como abaixo.	
2♥		6		6-10 NAT.	Como acima	2♥ - 2ST 3ST MAX s/lateral quarto.	
2♠		6		6-10 NAT.	Como acima.	Como acima.	
2ST				20-22 ⁻ EQU.	3♣=PNR; 3♦/♥/♠/4♣/4♦/4♥=TRF para 3♥/♠/ST ou 4♣/4♦/4♥/4♠.		
3♣/♦		6/7		NAT BAR		APROXIMAÇÃO AO CHELEME	
3♥/♠		6/7		NAT BAR		Pergunta de Áses Carta Chave -> Rei de trunfo conta como Ás 5♣=0/3, 5♦=1/4, 5♥=2/5, 5♠=2+DT.	
3ST	û	7		m sólido; sem A ou R lateral.	4♣/5♣ = P/C.	POD1 (P=0, D=1) no nível de 5. PpDi (P=p, D=i) no nível de 6.	
4♣/♦		7/8		NAT BAR	Naipe é NAT.	5ST INT HT: 6♣=0, 6♦=1, 6♥=2, 7 NAI=3.	
4♥/♠		7/8		NAT BAR	Naipe é CTRL.		
4ST							
5♣/♦		8/9		NAT BAR			

Acrônimos para o leilão em ordem crescente

4NFP - 4° naipes forçante à partida; **4NF1** - 4° naipes forçante por uma volta; **(5431)** - Qualquer mão com esta distribuição. Os parênteses indicam que os naipes são indeterminados; **5431** - Cinco espadas, quatro copas, três ouros e um paus ou simplesmente **5♠-4♥-3♦-1♣**; **54(31)** - **5♠-4♥-3♦-1♣** ou **5♠-4♥-1♦-3♣**; **54(xx)** - Uma mão com **5♠-4♥** e o resto não importa; **10⁺** - 10 bons pontos, com distribuição e honras úteis; **10⁻** - 10 pontos ruins, má distribuição e honras inúteis; **10⁺ PH** - 10 bons PH, com honras úteis e cartas intermediárias; **10⁻ PH** - 10 PH ruins, com honras inúteis ou sem cartas intermediárias; **10+** - 10 ou mais pontos; **10-** - 10 ou menos pontos; **A** - Ás; **ABR** - Abridor; **ABE** - Abertura; **ADD** - Adversário da direita do carteador; **ADE** - Adversário da esquerda do carteador; **ADV** - Adversário; **Al** - Alta; **ALA** - Apoio limite artificial; **APEG** - Afirma pega; **APO** - Apoio; **APOES** - Apoio em salto; **APOL** - Apoio limite; **APOP** - Apoio à partida; **APOS** - Apoio simples; **ART** - Artificial; **Ba** - Baixa; **BAR** - Barragem; **BIC** - Bicolor; **COB** - Cobertura; **COMP** - Competitivo; **CC** - Carta chave; **CON** - Convite; **CONC** - Convite ao cheleme; **CONCL** - Conclusivo; **CONP** - Convite à partida; **CTRL** - Controle; **CUR** - Naipes curto (falho ou semifalho); **CVU** - Com valores úteis; **C/** - Com; **D** - Dama; **DB** - Dobre ou dobrador; **DBI** - Dobrador informativo; **DBN** - Dobrador negativo; **DBR** - Dobrador responsivo; **DBP** - Dobrador punitivo; **DDS** - Dobre direcionado para a saída; **DEB** - Débil; **DEC** - Declaração; **DECL** - Declarante; **DEF** - Defesa; **DEFI** - Defensivo; **DFC** - Declaração falsa de controle; **DI** - Dobre informativo; **D1P0** - Dobro 1 passo zero; **DIPO** - Melhor D1P0; **DIPP** - Dobro ímpar (1,3) passo par (2,4, incluído o 0); **DIS** - Distribuição; **DN** - Dobre negativo; **DP** - Dobre punitivo; **DR** - Dobre responsivo; **DSAL** - Duplo salto; **DT** - Dama de trunfo; **Encor** - Encoraja; **EQU** - Equilibrada; **F** - Forçante; **FA** - Falho; **F1** - Forçante por uma volta; **F2ST** - Forçante até 2ST; **FECH** - Naipes fechado (com as honras maiores); **FOR** - Forte; **FP** - Forçante à partida; **FRA** - Fraco; **FRAG** - Fragmento; **H** - Honra; **HT** - Honra de trunfo; **i** - Ímpar; **INT** - Interrogativa; **INTC** - Interesse em cheleme; **INTF** - Interferente; **INV** - Inversa; **INVE** - Invertido; **INVS** - Inversa em salto; **IREG** - Irregular; **ISF** - Intervenção em salto fraca; **L** - Leste; **LEB** - Lebensohl; **LIM** - Força limite (10⁺-12⁻); **M** - Naipes maior ou rico; **m** - Naipes menor ou pobre; **MAX** - Máximo; **MED** - Médio; **MIN** - Mínimo; **MNES** - Mudança de naipes em salto; **MNS** - Mudança de naipes simples; **MNSF** - Mudança de naipes em salto fraca; **MONO** - Monocolor; **MULTI** - Multicolor; **N** - Norte; **NAI** - Naipes; **NAT** - Natural; **NEG** - Negativo; **NEU** - Neutro; **NF** - Não forçante; **NPEG** - Nega pega; **NVUL** - Não vulnerável; **O** - Oeste; **OM** - Outro naipes maior; **Om** - Outro naipes menor; **OPON** - Oponente; **OPT** - Opcional, optativo; **P** - Passo; **p** - Pequena, par; **PAR** - Partida ou Pergunta de Ases Romana; **PARC** - Parceiro; **PACC** - Pergunta de Ases/carta chave contando o RT como Ás; **PACCE** - Pergunta de Ases/carta chave com exclusão; **PEN** - Penal; **PH** - Pontos de honra; **PIN** - Parceiro do interferente; **P/m** - Pelo menos; **PNP** - Pede naipes pobre; **PNQ** - Pede naipes quarto; **PNR** - Pede naipes rico; **POS** - Positiva; **PRD** - Perdedora; **PRR** - Pergunta de Reis Romana; **PRA** - Pergunta de Reis Adicionais; **PREF** - Preferência; **PT ou PTS** - Ponto, pontos totais; **PUN** - Punitivo; **P/C** - Passa ou corrige; **P/N** - Preferência de naipes; **QUAN** - Quantitativo; **QQ** - Qualquer; **R** - Rei; **RDB** - Redobro; **RES** - Respondedor; **RESP** - Resposta ou responsivo; **REG** - Regular; **RETRF** - Retransfer; **REV** - Revisivo; **REVL** - Revisivo Limite; **REVP** - Revisivo Positivo; **RMAR** - Remarcação; **RMAES** - Remarcação em salto; **S** - Sul; **SAL** - Salto; **SBD** - Sobredeclaração; **SBDEC** - Sobredeclarante; **SBDEC** - Sobredeclarante; **SOL** - Sólido, naipes com intermediárias; **SPEG** - Semipega; **SPOS** - Semipositiva; **ST** - Sem trunfo; **S/** - Sem; **T** - Trunfo; **TRF** - Transfer; **TRI** - Tricolor; **V** - Valete; **VP** - Voz de passagem; **VPES** - VP em salto; **VPI** - VP imediata; **VUL** - Vulnerável; **x** - Qualquer carta pequena.