

REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO
SOBREDECLARACIONES (Estilo, Respuestas, Reapertura)
7/17PHD, nivel-1=4+ cartas EN SALTO= débiles
RESPUESTAS: APOYO= 3/9 PHD; APOYOS EN SALTO= débiles;
NUEVO=N.F; CAMBIO EN SALTO= FIT; DOBLE SALTO=SPL;
CUE= fuerza y/o apoyo 2ST= inv+
SOBREDECLARACION DE 1ST (2a/4a ; Respuestas) Reopening)
2a. POS: 15/18PH. RESPUESTAS: system on;
REAPERTURA 4a. POS: BAL 10/14PH RESP: Natural
ESCAPE DE 1ST DOBLADO: xx transfer a ♣, paso tranf xx, RAPAC, tranfer a todos los palos.
SOBREDECLARACIONES EN SALTO (Estilo, ST Inusual)
STYLE: débil 6+ cartas. RESPUESTAS: NUEVO= F1; 2NT= ask GHESTEM
CUEBID DIRECTO O EN SALTO (Estilo, Reaperturas)
En Salto=: pide ataje para jugar 3nt
VS. ST (vs.Fuerte / Débil; Reaperturas; PH)
vs.1ST FUERTE: Landy (2♣ Mayores); DOBLO= penal
2♦/2♥/2♠/3♣ = multilandy
2ST= m&m
vs 1ST DEBIL: DOBLO=13+HCP
VS. PREVENT.(Doblos; Cuebids; Saltos; Sobredec.de ST)
DOBLOS: info. o bal. de14+PHD. Resp.: Lebensohl
CUEBIDS: pide 3ST con stopper(s) SOBREDECLARACION: NAT
VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES (1♣/1♦/2♣)
DOBLO: Valores en el palo
SOBRE DOBLO INFORMATIVO Oponente
REDOBLO: 10+PHD usualmente sin apoyo. (luego DBL= penal)
2 ST; 10+PHD con apoyo (F1). PALO NUEVO: F1
3 ST: 12+PH BAL con apoyo. (P/C); APOYO EN SALTO: NO F

SALIDAS Y SEÑALES			
SALIDAS			
	Salidas	En el palo del Comp.	
vs. Palo	3 + 5 LOW	3 + 5 LOW	
vs. ST	2ª sin interés; 4ª con int	3 + 5 LOW	
Otras: Journalist a NT			
CARTAS DE SALIDA			
	vs. Palo	vs. ST	
Ace	Akx (+); Ax	AKjx; AKQ10x; pide Nª cartas	
King	AK; KQx(+)	KJ10x; desbloqueo	
Queen	QJ; Qjx(+)	QJ10; KQ109	
Jack	J10; J10x(+); KJ10x	J109; J10x (+)	
10	109(+); H109(+)	A109 (+); K109;	
9	98; 98x(+);H98(+)	109x (+); 109	
SEÑALES (EN ORDEN DE PRIORIDAD)			
	Sal. del Comp	Sal. del Declar.	Descartes
Palo	1		
	2		
	3		
ST	1		
	2		
	3		
SEÑALES EN TRIUNFOS			
Al revés.			
DOBLOS			
DOBLOS INFORMATIVOS (Estilo, Respuestas, Reap.)			
ESTILO: 12+PHD o no rematados (usualm. sin palos 5os)			
RESPUESTAS: SALTOS=8+HCP; CUE= F1; CUE+PALO=FG			
REAPERTURAS: 8+HCP o palos no rematados.			
DOBLOS/REDOBLOS ESPECIAL Y COMPETITIVO.			
SALIDAS (Sug.): Lightner			
MAXIMAL OVERCALL: Game try cuando ambos bandos han encontrado fit y no exista voz disponible para otro game try			
1m pass 1M 1x/2x X: Indica 3 cartas de apoyo			
GENERAL: La mayoría de los DBL a bajo nivel son INF/NEG			
DOBLO SUPPORT			

CATEGORY:

PAÍS: CHILE EVENTO 2015

WBF, CSB & ABA Tournaments

PLAYERS: **M. YUSSEM; O. YANNINE**

RESUMEN DEL SISTEMA
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO
2/1; Sin triunfo forcing
♦ 4º
2♣= Unica fuerte
2♥/2♠= débil,
Fast Arrival Principle
AP de 1ST: 14-17 (puede tener palo 5 mayor)
APERTURAS QUE REQUIEREN DEFENSAS
2♦: apertura 2n4 o semifuerte o tricolor fuerte
2♥: Monocolor débil de ♥ (5+ cartas)(Puede tener otro palo)
2♠: Monocolor débil de ♠ (5+ cartas)(Puede tener otro palo)
2ST: bicolor menor
3♣/♦/♥/♠: NAT .PRE.
3ST: Gambling (menor abierto 8-9 cartas)
4♣/♦ NAT. PRE.
4NT: bicolor menor
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
1NT X PASO= transfer a XX para mostrar 2 palos
En situaciones forcing o después de RDBL, todos los DBL son penales
OTRAS NOTAS IMPORTANTES
Sobre aperturas oponentes débiles, respuestas LEBENSOHL
PSIQUICAS
Ocasionales

OPENING	TICK IF ARTIFICIAL	MIN. No. OF CARDS	NEG. DBL THRU	DESCRIPCION	RESPUESTAS	REMATES SUBSIGUIENTES	REMATES DEL PASADOR	
1♣		2	4♥	11-21 hcp. 2+cartas	1nt = 8-10; 2nt= 11-12 Limit Salto otro palo : fuerte Doble Salto= Splinter 4M = a jugar	4º palo forcing game Check-back (2♦ nada , 2nt todo)		
1♦		4	4♥	11-21 hcp.4+♦	1nt= 6-9, 2nt=10-12 Otro idem arriba.	Check-back (2♦ nada , 2nt todo)		
1♥/♠		5(4)	4♥	Puede tener 4 cartas, 11-21hcp	1ST= F ; Apoyo= 6/9PH; Apoyo en salto=limit 2NT= Jacoby Salto otro palo: fuerte 3ST= 15-17 hcp+apoyo(4333) ; 4 m= splinter	Luego de apoyo, 2nt invitacional Luego de apoyo otro palo: CAB 1 M - 1ST - 2X - 3 M: limit 3 cartas	DRURY FIT (con 2♣ y 2♦) 1NT= F1 (abridor puede pasar)	
1ST				14 -17 (Bal.) Puede tener mayor 5 o menor 6	STAYMAN ; 2♠= transf. 3♣; 2NT= transf. 3♦ ; 3♠= bicolor m no f, 3♦= bicolor m FG; 4♣/♦ S.A. TEXAS TRANSFERS; Gerber; 4nt inv.	Levensohl en caso de sobredeclaraciones oponentes.		
2♣	x			Única fuerte 22+ hcp, o Nat FG	2♦= waiting; Palo= positivo con 2 honores			
2♦	x	0		Semifuerte a cualquier palo; 20-21 BAL o tricolor fuerte	2♥: reley;	2♠: semi fuerte a cualquier; 2NT: 20-21 3♣: tricolor; 3♦: tricolor. VER NOTAS		
2♥		6(5)		Débil 5+♥.	Palo nuevo = F1; 2ST= Ask; 3♥= PRE 3♠/4♣/4♦/: CAB	Respuestas a 2ST(asking): Ogust (indican el tipo de mano y/o del palo) y 4 otro palo: bicolor		
2♠		6(5)		Débil 5+♠	Palo nuevo = F1; 2ST= Ask; 3♠= PRE 4♥/4♣/4♦/: CAB	Respuestas a 2ST(asking): Ogust (indican el tipo de mano y/o del palo) y 4 otro palo: bicolor		
2ST				Bicolor Menor				
3♣		6		Monocolor a ♣	Palo nuevo= F1; 4♥/4♣/4♦/: CAB			
3♦♥♠		6		Preventivas naturales	Palo nuevo= F1; CAB en salto			
3 ST	x			Menor abierto (8 o 9 cartas)	4♣=pase o corrija			
4♣		8		Palo de ♣ (8+ cartas)				
4♦		0	5♦	Palo de ♦ (8+ cartas)				
4♥		8		Natural				
4♠		8		Natural				
4ST	x			Menores				
REMATES EN ALTOS NIVELES								
							RKCB : RESP: 5♣= 0/3 KC; 5♦ = 1/4 KC; 5♥ = 2 KC; 5♠= 2 KC+Q Triunfo;	
							5ST=1 o 3 KC c/1 Fallo; 6x= 2 o 4 KC+ Fallo. Palo inmediato pide la Q.	
							DOPI, DEPO, ROPI	
							EXCLUSION RKCB 0314	
							SPLINTERS, GERBER	

