

REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO
<b>SOBREDECLARACIONES (Estilo, Respuestas, Reapertura)</b>
7/17PHD, nivel-1=4+ cartas, EN SALTO= débiles. A nivel puede ser muy débil
<b>RESPUESTAS:</b> APOYO= 6/9 PHD; APOYOS EN SALTO= débiles;
NUEVO=F1; CAMBIO EN SALTO= reverse bergen; DOBLE SALTO=SPL;
CUE= limit+ (apoyo);
<b>SOBREDECLARACION DE 1ST (2a/4a ; Respuestas) Reopening)</b>
<b>2a. POS:</b> 15/18PH. Bal <b>RESPUESTAS:</b> system on;
<b>REAPERTURA 4a. POS:</b> 11-14
<b>SOBREDECLARACIONES EN SALTO ( Estilo, ST Inusual )</b>
<b>STYLE:</b> débil 6+ cartas. <b>RESPUESTAS:</b> NUEVO= F1; 2NT= ask
<b>ST INUSUAL:</b> (1m)-2ST= 5 o m +5♥; (1M)-2ST= bicolor menor.
<b>Michaels</b>
<b>CUEBID DIRECTO O EN SALTO ( Estilo, Reaperturas )</b>
<b>ESTILO: Directo=</b> bicolores Michaels.
<b>En Salto=:</b> pide ataje para jugar 3nt
<b>VS. ST ( vs.Fuerte / Débil; Reaperturas; PH )</b>
<b>vs.1ST FUERTE:</b> X=4M+5+m; 2♣=MM; 2♦=monocolor M; 2M=5+M+4+m
2NT=m+m; 3X=pre
<b>3ra:</b> X= re apertura (10+); 2♣=M+M; 2NT=menores, otros= natural
<b>vs 1ST DEBIL:</b> DOBLQ=13+HCP. El resto natural.
<b>VS. PREVENT.( Doblos; Cuebids; Saltos; Sobredec.de ST )</b>
<b>DOBLOS:</b> info. o bal. de14+PHD. Resp.: Lebensohl
<b>CUEBIDS:</b> pide 3ST con stopper(s) <b>SOBREDECLARACION:</b> NAT
<b>Sobre 2M:</b> 4m= 5m+5 otro M <b>ST:</b> 15+PH con stopper(s)
<b>VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES ( 1♣/1♦/2♣ )</b>
<b>DOBLO:</b> Valores en el palo
<b>SOBRE DOBLO INFORMATIVO Oponente</b>
<b>REDOBLO:</b> 10+PHD sin apoyo
<b>Reverse bergen</b> 2 ST; FG con apoyo (3 o 4 cartas)
<b>3 ST:</b> 12+PH BAL con apoyo. (P/C);
<b>RESP:</b> Nivel-1= 4+cartas. Mano de 8-9 con apoyo: hacemos transfer.

SALIDAS Y SEÑALES			
<b>SALIDAS</b>			
	<u>Salidas</u>	<u>En el palo del Comp.</u>	
<u>vs. Palo</u>	3 + 5 LOW	3 + 5 LOW	
<u>vs. ST</u>	2 (sin int) + 4	3 + 5 LOW	
<b>Otras:</b> Journalist a NT, ECOSMITH			
<b>CARTAS DE SALIDA</b>			
	<u>vs. Palo</u>	<u>vs. ST</u>	
<u>Ace</u>	AKX (+); AX	AKJX; AKQ10x; desbloqueo	
<u>King</u>	AK; KQX (+); KX	KQJ; KQ10x; KQ+	
<u>Queen</u>	QJ; QJX(+); QX	QJ10; QJ9	
<u>Jack</u>	J10; J10x(+); KJ10x	J109; J10x (+)	
<u>10</u>	109(+); H109(+)	A109 (+); K109; Q109x	
<u>9</u>	98; 98x(+);H98(+)	109x (+); 109	
<b>SEÑALES ( EN ORDEN DE PRIORIDAD )</b>			
	<u>Sal. del Comp</u>	<u>Sal. del Declar.</u>	<u>Descartes</u>
<u>Palo</u>	1 HI= ENCRG	H/L= EVEN	Impar: pide
	2 HIGH/LOW=EVEN	(SUIT PREF)	Par: suit pref
	3		
<u>ST</u>	1 HI= ENCRG	H/L= EVEN	Impar: pide
	2 HIGH/LOW=EVEN	(SUIT PREF)	Par: suit pref
	3		
<b>SEÑALES EN TRIUNFOS</b>			
Al revés.			
<b>DOBLOS</b>			
<b>DOBLOS INFORMATIVOS ( Estilo, Respuestas, Reap.)</b>			
<b>ESTILO:</b> 12+PHD o no rematados (usualm. sin palos 5os)			
<b>RESPUESTAS:</b> SALTOS=8+HCP; CUE= F1; CUE+PALO=FG			
<b>REAPERTURAS:</b> 8+HCP o palos no rematados.			
<b>DOBLOS/REDOBLOS ESPECIAL Y COMPETITIVO.</b>			
<b>SALIDAS (Sug.):</b> Lightner			
<b>MAXIMAL OVERCALL:</b> Game try cuando ambos bandos han encontrado fit y no exista voz disponible para otro game try			
<b>Support DBLS</b>			
<b>GENERAL:</b> La mayoría de los DBL a bajo nivel son INF/NEG			
1NT-(x)-XX = transfer 2♣			

CATEGORY:

PAÍS: CHILE EVENTO 2021  
**WBF, CSB & ABA Tournaments**

PLAYERS: **P. RIEDEL; R., GARCIA**

RESUMEN DEL SISTEMA
<b>APROXIMACION GENERAL Y ESTILO</b>
Palo 5 mayor (puede ser 4 en 3rd/4th); 2/1;
♦ 4º; menores invertidos
2♣= Unica fuerte; 2♦ = débil a un mayor (menos de 8), solo No VUL
2♦ variable: débil a un mayor (menos de 8) solo No VUL. Vul es diam
2♥/ 2♠= débil (8-11)
Fast Arrival Principle
<b>AP de 1ST:</b> (14) 15-17
<b>APERTURAS QUE REQUIEREN DEFENSAS</b>
<b>SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING</b>
<b>OTRAS NOTAS IMPORTANTES</b>
Sobre aperturas oponentes débiles, respuestas LEBENSOHL
<b>PSIQUICAS</b>
Ocasionales



