

REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO
SOBREDECLARACIONES (Estilo, Respuestas, Reapertura)
7/17PHD, nivel-1=4+ cartas, EN SALTO= débiles. A nivel puede ser muy debil
RESPUESTAS: APOYO= 6/9 PHD; APOYOS EN SALTO= débiles; NUEVO=F1; reverse bergen; DOBLE SALTO=SPL; CUE= limit+ (apoyo), 2NT = inv. a 3NT si hay salto, sino apoyo 4, 8+
SOBREDECLARACION DE 1ST (2a/4a ; Respuestas) Reopening
2a. POS: 15/18PH. Bal RESPUESTAS: system on; REAPERTURA 4a. POS: 11-14 over; system on
SOBREDECLARACIONES EN SALTO (Estilo, ST Inusual)
STYLE: débil 6+ cartas. RESPUESTAS: NUEVO= F1; 2NT= ask
ST INUSUAL: (1m)-2ST= 5 o m +5♥; (1M)-2ST= ♣ +♦
Michaels
CUEBID DIRECTO O EN SALTO (Estilo, Reaperturas)
ESTILO: Directo= bicolores Michaels.
En Salto=: pide ataje para jugar 3nt
VS. ST (vs.Fuerte / Débil; Reaperturas; PH)
vs.1ST FUERTE: X=4M+5+m; 2♣=MM; 2♦=monocolor M; 2M=5+M+4+m 2NT=m+m; 3X=pre
3ra: X= re apertura (10+); 2♣=M+M; 2NT=menores, otros= natural
vs 1ST DEBIL: DOBLQ=13+HCP. 2♣=M+M, 2NT menores, otro natural
VS. PREVENT. (Doblos; Cuebids; Saltos; Sobredec.de ST)
DOBLOS: info. o bal. de14+PHD. Resp.: Lebensohl
CUEBIDS: 5M-5m no fuerte SOBREDECLARACION: NAT
Sobre 2M: 4m= 5m+5 M (lipping) ST: 15+PH con stopper(s)
VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES (1♣/1♦/2♣)
DOBLO: Valores en el palo
Vs 2♣: DBL=Penalty, 2NT= bicolor cualquiera
SOBRE DOBLO INFORMATIVO Oponente
REDOBLO: 10+PHD o limit al mayor
Reverse bergen 2 ST: FG con apoyo (3 o 4 cartas)
3 ST: 12+PH BAL con apoyo. (P/C)
RESP: Nivel-1= 4+cartas. Mano de 8-9 con apoyo: hacemos transfer.

SALIDAS Y SEÑALES			
SALIDAS			
	<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	
Otras: Journalist a NT			
CARTAS DE SALIDA			
	<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	
SEÑALES (EN ORDEN DE PRIORIDAD)			
	<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		
SEÑALES EN TRIUNFOS			
Al revés.			
DOBLOS			
DOBLOS INFORMATIVOS (Estilo, Respuestas, Reap.)			
ESTILO: 12+PHD o no rematados (usualmente. 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			
Support DBLS			
GENERAL: La mayoría de los DBL a bajo nivel son INF/NEG			
1NT-(x)-XX = transfer 2♣			

CATEGORY:

PAÍS: CHILE EVENTO 2022
WBF, CSB & ABA Tournaments

PLAYERS: **P. RIEDEL; L. COVARRUBIAS**

RESUMEN DEL SISTEMA
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO
Palo 5 mayor (puede ser 4 en 3rd/4th); 2/1; Sin triunfo semi forcing.
♦ 4º; menores invertidos
2♣= Unica fuerte; 2♦ = débil a un mayor hasta 8 o 24+ bal
2♥/ 2♠= débil (9-11)
Fast Arrival Principle
AP de 1ST: (14) 15-17
APERTURAS QUE REQUIEREN DEFENSAS
2♦: débil a un mayor hasta 8 o 24+ bal
2♥: Monocolor débil de ♥ (5+ cartas)(Puede tener otro palo)
2♠: Monocolor débil de ♠ (5+ cartas)(Puede tener otro palo)
2ST: 19-21 Bal (puede tener M o m 5º)
3♣/♦/♥/♠: NAT .PRE.
3ST: Gambling (7 u 8 cartas) (cerrado)
4♣/♦ NAT. PRE.
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
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	<u>1nt</u> = 8-10; <u>2♣</u> =5+♣ FG; <u>2♦</u> = 5+♣ con limit <u>2♥</u> = mayores menos de 6; <u>2nt</u> = 10-12; <u>3X</u> =splinter <u>3♣</u> = débil; <u>3NT</u> = 13-15; <u>4M</u> = play	1♣-1M-1NT= 2 way 1♣-2♣=menores invertidos (2♦= No 4♣), 2♥/♠= 4♣ + 4M, 2nt= Bal con ♣ Checkback con X del Op.	<u>1nt</u> = 8-10; <u>2♣</u> =6-9+5♣; 2♥=bicolor mayor (<6); <u>2♦</u> = limit, <u>2nt</u> = 10-12; <u>3♣</u> = 0-5 hcp con 5 ♣
1♦		4	4♠	11-21 hcp.4+♦	<u>1nt</u> = 6-9; <u>2♣</u> =FG 2+♣; <u>2nt</u> =10-12 <u>2♦</u> =FG 4+♦; 3X=splinter; 3♣= 10-11 apoyo 5 o 6º 3NT=13-15; 4M=play	1♦-1M-1NT =2 way 1♦-2♣=GF (luego 2M=4M+5♦; 2NT=12-14 o 18-20)	<u>1nt</u> = 6-9; <u>2♦</u> =6-9 con 4+♦; <u>3♣</u> = limit diam 3♦=débil,
1♥/♠		5(4)	4♠	Puede tener 4 cartas, 11-21hcp	<u>1ST</u> = semiF; <u>Apoyo</u> = 6/9PH; Apoyo en salto=deb. <u>2NT</u> = Jacoby; 3♣= 10-11 hcp. apoyo 4º; 3♦= 6-9 hcp. apoyo 4º; <u>3ST</u> = 13-15 (4333); <u>4m</u> = splinter	1♥/♠-1NT=2NT transf 3♣; 3X=5-4 strong 1♥/♠-1NT=3X 5-5 strong 1♥/♠-1NT=4X 6-4X strong	2♣= drury
1ST				14(+)- 17 hcp Puede tener 6 menor Puede tener 5 mayor	STAYMAN; <u>2♠</u> = transf. 3♣; <u>2NT</u> = transf. 3♦; <u>3♣</u> = puppet; <u>3♦</u> = bicolor m FG; 3♥/♠= semifallo <u>4♦/♥</u> S.A. TEXAS TRANSFERS; 4♣=Gerber (14/30/2sin2K/2c2K); <u>4♠</u> =inv 16-17-; <u>4nt</u> =inv.17+-18	<u>1NT-3♦</u> =3♥ preg. Semifallo (3♠-♥;3NT-♠) DELAYED TEXAS; SMOLEN 1NT-2♠-3♣ -3x semifallo	
2♣	x			Única fuerte 22+ hcp, o Nat FG	<u>2♦</u> = positivo a game; <u>2♥</u> ≡neg; <u>2♠</u> =5+♥, 8+hcp; 2NT=5+♠ 8+hcp.; <u>3♣/♦</u> =5+♣/♦ 8+hcp	2♣-(2/3X)-X= 8+hcp (No penal) PUPPET; sobre 2NT del abridor.	
2♦	X			Multi: débil a Mayor (0-8) o 24+bal	<u>2♥</u> = pregunta, 2NT=positivo		
2♥		6(5)		9- 11♥	<u>2♠</u> = F1; 2NT=ASK; 3m=F1; 4♣: RKC	Respuestas a 2ST(asking): Ogust (indican el tipo de mano y/o del palo) y 4 otro palo: bicolor	
2♠		6(5)		9- 11♠	3m=F1; <u>2ST</u> = Ask; <u>3♠</u> = PRE; 4♣: RKC (0,1,1+Q, 2 y 2+Q)	Respuestas a 2ST(asking): Ogust (indican el tipo de mano y/o del palo) y 4 otro palo: bicolor. 3♣: todo malo, 3♦:mal palo y puntos, 3♥/♠ buen palo, 3NT todo bueno.	
2ST				19-21 Bal (puede tener 5M o 6m)	3♣=PUPPET; 3♥/♠=TRNAS; 3♠=trans 3NT; 3NT=5m-4m; 4♣=GERBER; 4NT=inv; TEXAS	<u>3♠</u> =TRANS 3NT	
3♣		6		Monocolor a ♣	Palo nuevo= F1		
3♦♥♠		6		Preventivas naturales	Palo nuevo= F1;		
3ST	x			Gambing (menor cerrado)	<u>4♣/5♠</u> =pase o corrija; <u>4♦</u> =ask singleton; 4M=play; <u>4NT</u> = pregunta por 8 cartas para jugar 6 NT		
4♣		(7)8		Palo de ♣ (7+ cartas)			
4♦		(7)8		Palo de ♦ (7+ cartas)			
4♥		8		Natural			
4♠		8		Natural			
4ST	x			Menores			
REMATES EN ALTOS NIVELES							
						RKCB : RESP: 5♣= 14 KC; 5♦= 30 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	
