

REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO
SOBREDECLARACIONES (Estilo, Respuestas, Reapertura)
7/17PHD, nivel-1=5+ cartas, EN SALTO= débiles.
RESPUESTAS: APOYO= 6/9 PHD; APOYOS EN SALTO= débiles;
SOBREDECLARACION DE 1ST (2a/4a ; Respuestas) Reopening)
2a. POS: 15/18PH. Bal RESPUESTAS: system on;
REAPERTURA 4a. POS: 11-14 over m; 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= bicolor menor.
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: landy
3ra: X= re apertura (10+); 2♣=M+M; 2NT=menores, otros= natural
VS. PREVENT. (Doblos; Cuebids; Saltos; Sobredec.de ST)
DOBLOS: info. o bal. de14+PHD
CUEBIDS: pide 3ST con stopper(s) SOBREDECLARACION: NAT
Sobre 2M: 4m= 5m+5 otro M ST: 15+PH con stopper(s)
VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES (1♣/1♦/2♣)
DOBLO: Valores en el palo
SOBRE DOBLO INFORMATIVO Oponente
REDOBLO: 10+PHD o limit al mayor
RESP: Nivel-1= 4+cartas.

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	
<u>Otras:</u> 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			
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			
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: **DEIK - GAZZARI**

RESUMEN DEL SISTEMA
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO
Palo 5 mayor (puede ser 4 en 3rd/4th); 2/1;
♦ 4º; menores invertidos
2♣= Unica fuerte
2♦ semifuerte
2♥/2♠= débil
AP de 1ST: (14) 15-17
APERTURAS QUE REQUIEREN DEFENSAS
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)
4♣/♦ NAT. PRE.
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
OTRAS NOTAS IMPORTANTES
Sobre aperturas oponentes débiles, respuestas LEBENSÖHL
PSIQUICAS
Ocasionales

