



<b>REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO</b>
<b>A PALO (Estilo; Respuestas: Nivel 1 / 2; Reapertura)</b>
Estilo General: Sólido
Respuestas: Apoyo en salto = Débil; CUE= Apoyo Lim+;
1/1 Palo Nuevo NF; 2/1 Palo Nuevo F1
Reapertura: Igual, puede ser más liviana
<b>INT (2da/4ta Vivo; Respuestas; Reapertura)</b>
2da Posición = 16-18; System ON
Reapertura: 10-14; System ON
<b>PALO EN SALTO (Estilo; Respuestas; ST Inusual)</b>
Débil
Palo Nuevo F
Reapertura: CUE = Cualquier Bicolor Buena; 2ST= 19-21
<b>CUEBID DIRECTO &amp; SALTO (Estilo; Respuesta; Reapertura)</b>
Michaels (Nota 1)
<b>VS. ST (vs. Fuerte/Débil; Reapertura; PH)</b>
Landy (Nota 3)
<b>VS. DEBILES (Doblo; Cuebid; Saltos; Declarar ST)</b>
DBL de Saque
<b>VS. APERTURA FUERTE ARTIFICIAL – ej. 1 o 2</b>
<b>SOBRE DOBLO DE SAQUE CONTRARIO</b>
Palo Nuevo F al nivel de 1; Palo Nuevo en Salto = NF
2ST = Apoyo Limitado o más

<b>SALIDAS Y SENALES</b>			
<b>ESTILO DE SALIDA INICIAL</b>			
	Salida	En el Palo del Compañero	
Palo	3ra/5ta	3ra/5ta	
ST	4ta c/Interés 2da s/Interés	3ra/5ta	
Siguientes			
Otras:			
<b>SALIDAS</b>			
Salida	Vs. Palo	Vs. ST	
As	AKx(x); Axxx(+)	Pide desbloqueo o Cuenta	
Rey	KQ; KQx(x);	KQJ(x);	
Dama	QJ; QJx(x)	QJ; QJ10x(x); AQJx(x);	
Valet	J10; J10x(x); KJ10x;	J10; J10x(x); KJ10x(+)	
10	109; 109x(+); K109x;	10x; 109; K109x(+);	
9	9x;	98; 98x(+);	
Alto-X	Xx; xXxx;	Xx; xXx; xXxx;	
Bajo-X	xxX; xxxX;	4ta c/Interés	
<b>SENALES EN ORDEN DE PRIORIDAD</b>			
	Sale el Compañero	Sale el Declarante	Descartando
1	ACTITUD (UDCA)	CUENTA	Impar/Par
Palo 2	CUENTA (STD)	PREFERENCIA	
3	PREFERENCIA		
1	ACTITUD (UDCA)	CUENTA	PREFERENCIAL
ST 2	CUENTA (STD)	PREFERENCIA	
3	PREFERENCIA		
Señales (incluyendo Triunfo):			
UDcuenta			
<b>DOBLOS</b>			
<b>DOBLOS DE SAQUE (Estilo; Respuestas; Reapertura)</b>			
Puede ser liviano con la distribución apropiada			
CUE = Forcing hasta que una palo se declare dos veces;			
<b>DBL/RDBL ESPECIAL, ARTIFICIAL &amp; COMPETITIVO</b>			
Dbl Responsivo: Después de DBL de Saque			

<b>ASOCIACION DEL BRIDGE ARGENTINO</b>	
CATEGORÍA: (Verde / Azul / Rojo / Marrón)	
<b>ARGENTINA</b>	
<b>DOUGLAS GRECO RIVANERA - JUAN CAMUYRANO</b>	
Campeonato Sudamericano Online Sub-26	
<b>RESUMEN DEL SISTEMA</b>	
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO	
Natural, Palo Mayor 5to	
Menor más Largo - 1C si 3-3	
Apoyo Limitado sobre Palo Mayor y Palo menor	
1ST No Forcing	
1ST 15-17	
2/1 Promete una segunda declaración	
<b>DECLARACIONES QUE PUEDAN REQUERIR DEFENSA</b>	
2C = Fuerte cerca de Forcing Game, ARTIFICIAL	
22 = Débil, 2 6to+ (6-10 PH)	
21 = Débil, 1 6to+ (6-10 PH)	
2S = Débil, S 6to+ (6-10 PH)	
Overcall 2ST en Salto = Bicolor menores No Declarados	
Michaels Cuebid (Nota 1)	
Lebensohl luego de Overcall Nivel-2 sobre 1ST (Nota 2)	
Doblo Negativo hasta 3S	
<b>SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING</b>	
<b>NOTAS IMPORTANTES</b>	
Doble Salto en Palo Nuevo = Splinter si menor/Mayor	
Cuebid en Salto por el Abridor = Splinter con Apoyo	
<b>SIQUICAS:</b>	
Raro	
Raro	

APERTURA	MARQUE SI ARTIFICIAL	MIN. NRO. DE CARTAS	D B L N E G . H A S T A				
				DESCRIPCIÓN	RESPUESTAS	ACCIÓN SUBSIGUIENTE	REMATE MANO PASADORA & COMPETITIVO
1 <input type="checkbox"/>		3	52	12-21; 12-14/18-19 BAL	Naturales	Natural	
1 <input type="checkbox"/>		3	52	Como 1C			
1 <input type="checkbox"/>		5	52	12-21; 12-14/18-19 BAL			
1v		5	52	Como 11			
INT				15-17 BAL	STAYMAN; TFER M; 3S = Pide 3C (Débil m)	Natural	
2 <input type="checkbox"/>	x			22 Negativa (3C 2da Negativa)			
2 <input type="checkbox"/>		6		Apoyo único NF; 2ST= F			
2 <input type="checkbox"/>		6		Como sobre 22			
2v		6		Como sobre 21			
2NT				20-21			
3 <input type="checkbox"/>		6		Sólida, salvo en 1ra NV vs VUL			
3 <input type="checkbox"/>		7		Como 3C			
3 <input type="checkbox"/>		7		Como 32			
3v		7		Como 31			
3NT				GAMBLING			
4 <input type="checkbox"/>		8		Sólida			
4 <input type="checkbox"/>		8		Como 4C			
4 <input type="checkbox"/>		7		Como 42			
4v		7		Como 41			
4N				BLACKWOOD			
T							
5 <input type="checkbox"/>							
5 <input type="checkbox"/>							
5							
						<b>REMATE NIVEL ELEVADO</b>	
						1430-RKCB (DOPI; DEPO);	
						Controles	

<input type="checkbox"/> 5v						