



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

SALIDAS Y SEÑALES			
ESTILO DE SALIDA INICIAL			
	Salida	En el Palo del Compañero	
Palo	3ra/5ta	3ra/5ta	
ST	4ta c/Interés 2da s/Interés	3ra/5ta	
Siguientes			
Otras:			
SALIDAS			
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; xxxxX;	4ta c/Interés	
SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD			
	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			
DOBLOS			
DOBLOS DE SAQUE (Estilo; Respuestas; Reapertura)			
Puede ser liviano con la distribución apropiada			
CUE = Forcing hasta que una palo se declare dos veces;			
DBL/RDBL ESPECIAL, ARTIFICIAL & COMPETITIVO			
Dbl Responsivo: Después de DBL de Saque			

ASOCIACIÓN DEL BRIDGE ARGENTINO
CATEGORÍA: (Verde / Azul / Rojo / Marrón)
ARGENTINA
PLA Lola – PAVON Santino
Campeonato Sudamericano Online Sub-21
RESUMEN DEL SISTEMA
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO
Natural, Palo Mayor 5to
Menor más Largo - 1♣ si 3-3
Apoyo Limitado sobre Palo Mayor y Palo menor
1ST No Forcing
1ST 15-17
2/1 Promete una segunda declaración
DECLARACIONES QUE PUEDAN REQUERIR DEFENSA
2♣ = Fuerte cerca de Forcing Game, ARTIFICIAL
2♦ = Débil, ♦ 6to+ (6-10 PH)
2♥ = Débil, ♥ 6to+ (6-10 PH)
2♠ = Débil, ♠ 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 3♠
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
NOTAS IMPORTANTES
Doble Salto en Palo Nuevo = Splinter si menor/Mayor
Cuebid en Salto por el Abridor = Splinter con Apoyo
SÍQUICAS:
Raro
Raro

[illegible]