

REMATE DEFENSIVO Y COMPETITIVO
SOBREDECLARACIONES (Estilo, Respuestas, Reapertura)
ESTILO: NATURAL - Constructivo 10+ PH. Nivel de 1 palo 5º RESPUESTAS NATURALES
SOBREDECLARACION DE 1ST
2a. POS:15/17PH. RESPUESTAS: Idem apertura 1ST
REAPERTURA 4a. POS: BAL 11/14PH;
ESCAPE DE 1ST DOBLADO: Ignorando el DBL, RDBL = Tfr. a 2 ♣ S.O.S.
SOBREDECLARACIONES EN SALTO
BICOLORS ROMANAS: palo cantado + rango superior - min 5-5
2 ST EN SALTO = BICOLOR FUERTE FG
DOBLE SALTOS DEBILES – INTERDICTIVO NATURAL
CUEBID DIRECTO O EN SALTO
CUE DIRECTO= FORCING GAME
CUE EN SALTO: Pide 3ST c/ Ataje(s)
VS. ST (vs.Fuerte / Debil; Reapertura; PH)
vs.1ST FUERTE: DOBLO= Penal; SOBREDEC.= Aspro
2♣=♥ y otro palo; 2♦=♠ y un menor; 2♥/♠= Palo; 2ST=Bic(m)
3♣/ 3♦/ 3♥/ 3♠= Monocolor
vs 1ST DEBIL: DOBLO=12+HCP; SOBREDEC.= Aspro
VS. PREVENT.(Doblos; Cue-bids; Saltos; Sobredec.de ST)
NATURAL
SOBRE APERTURAS DE 2 DEBILES: 2 ST= 15-17 BALANCEADA c/ataj.
VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES (1♣/1♦/2♣)
NATURAL
BICOLORS ROMANAS
SALTOS INTERDICTIVOS
SOBRE DOBLO INFORMATIVO OPONENTE
REDOBLO= Natural +8 pts
Luego de apert. De 1 ST = S.O.S pide 2♣ para pasar o corregir
REMATE S/ DBL INF=
Sobre apertura de palo mayor: 2 ST apoyo 4to. Invitante, otros remates debiles
Sobre apertura de 1 ST: se ignora el doblo - Sobre otras aperturas, remates debiles

SALIDAS Y SEÑALES		
SALIDAS		
	Salidas	
vs. Palo	2da ó 4 ta. - El comp.marca interés en la salida	
vs. ST	2da ó 4 ta. - El comp.marca interés en la salida	
Subseq	2da ó 4 ta. - El comp.marca interés	
Journaliste (10 puede indicar 1/2 cartas arriba y el J ó 9)		
CARTAS DE SALIDA		
	VS. PALO	VS. ST
As	AK; Ax(+); AKJ10(+)	AK; Ax(+); AKJ10(+)
K	KQ; KQx(+); KQJ(+); KQx(+)	KQ; KQx(+); KQJ(+); KQx(+)
Q	AKQ(+); QJ; QJ10x(+); AQJ	AKQ(+); QJ; QJ10x(+); AQJ
J	J10; J10x(+);	J10; J10x(+);
10	10x; ó Sec. Int. c/ 1 ó 2 HM.	10x; ó Sec. Int. c/ 1 ó 2 HM.
9	9x; 109x(+); J9x(+)	9x; 109x(+); J9x(+)
SEÑALES (EN ORDEN DE PRIORIDAD)		
	Sal. del Comp	Sal. del Declar.
Palo	Impar alienta	Alta/Baja= Par - Baja/Alta=imp.
	Par desalienta	Preferenciales
ST	Impar alienta	Alta/Baja= Par - Baja/Alta=imp.
	Par desalienta	Preferenciales
DESCARTES	IMPAR alienta, PAR desal. - marca preferencial	
DOBLOS		
INFORMATIVOS, REAPERTURA, ESTILO, RTAS.		
INFORMATIVO Y DE REAPERTURA ESTILO: NATURAL		
RESPUESTAS: ESCALINO – ST no promete ataje al palo advers.		
DOBLOS/REDOBLOS ESPECIAL Y COMPETITIVO.		
RESPONSIVOS		
SOBRE PALO FITADO CONTRARIO TENDELCIALMENTE NO PENAL		
DOBLOS DE APOYO 3º EN PALO MAYOR		
DOBLOS DIRECCIONALES SOBRE REMATES ARTIFICIALES		

PAIS: ARGENTINA AÑO: 2020
WBF, CSB & ABA Tournaments
Jugadores: M. FLORENCIA HERRERA ELEONORA ALEGRE
RESUMEN DEL SISTEMA
APROXIMACION GENERAL Y ESTILO
NAPOLITANO COMBINADO CON MINIPRECISION
1♣= 16 + PH Cualquier distribución
1♦= 2+ cartas 11-16 PH
Palos MAYORES . 4º ó + ; RESP.1ST= NF
APERTURA 1ST: 15/17- PH
APERTURA 2ST: 21/22- PH. Sin mayor 5º
RESP 2 SOBRE 1= Forcing hasta 2 ST
APERTURAS QUE REQUIEREN DEFENSAS
2♣ = ♣ 6º ó + largo – puede tener otro palo mas
Corto – 11/16 PH
2♦ = Tricolor con semifallo en ♦ - 4-4-1-4 ó
3-4-1-5 ó 4-3-1-5 – 11/16 PH.
2♥ y 2♠ = Débiles
APERTURAS PROHIBITIVAS EN TRANSFER
3♠ = Monocolor cerrada menor 7+ cartas-Gambling-
3 ST = Prohibitiva de ♣ ó de ♦
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
Cuando el último canto del compañero es Forcing
ó la secuencia es Forcing Game - NATURAL -
OTRAS NOTAS IMPORTANTES
BLACKWOOD (KEY CARD 1430) Solo en salto o Palo apoy
SPLINTERS (SALTO INUTIL MARCA APOYO Y
CORTO EN EL PALO DE SALTO - Forcing Game)
PSIQUICAS
Ocasionales

Apertura	Marcar ap. Artificial	Min. Nº de	DBL Inf. Hasta	DESCRIPCION	RESPUESTAS	REMATES SUBSIGUIENTES	REMATES DEL PASADOR
1♣	X	0		16 + PH FORCING HASTA 1 ST	1♦/1♥/1♠/1ST/2♣/2♦/2ST: Controles en esc. 2♥/2♠/3♣/3♦: TRICOLORS c/ 2 ó 3 controles S/INTERF. DBL Y RBL marca controles y PASO 6 ó - PH S/ INTERF. Se sigue marca de controles de ser posible	REDEC. A PALO NATURALES - Redec. de 1ST: 18-20 bal., 2ST: 23/24 bal. Sobre RTA. 1 ST =2 ♣ Stayman ; Sobre RTA. Positiva DBL penales REDEC. A PALO EN SALTO: FORCING GAME S/ RTA. TRIC. Semif. Pide controles y un palo de la tric. H en ese palo	IDEM
1♦	X	2	4♠	11/16 PH al menos un menor 4º	1♥ = puede no ser palo - OTRAS RTAS. NATURALES	NATURALES	IDEM
1♥		4	4♠	11-16 PH	1ST= Nat. no forcing; 2 ST= 15-17 PH bal. S/ apoyo 4º 2 Sobre 1 Forcing hasta 2ST Apoyo Simple=6/10 PH; Apoyo en Salto=	Luego de apertura de 1♥ la redeclaración de 2♦ puede ser canapé	IDEM
1♠		4		IDEM	Invitante 4+ cartas; Salto inútil= Splinter;	OTROS REMATES NATURALES	
1ST				15/17- PH Ocasionalmente con irregularidad	2♣=Stayman/Mini Stayman; 2♦/2♥=Tfrs. puede ser a palo 4º 2♠= pregunta palo 5to 2ST= invitante 3♠/3♦: Palo 6º ó + invitante 4♣ y 4♦ = Texas	Luego de Stayman 3♣ pregunta menores u otros palos. Sobre interferencia 2♣ = 2♦ Stayman Doblo sobre interferencia = 2+ cartas al palo de la interferencia, en principio competitivo - OTROS REMATES NATURALES RDBL. S.O.S	IDEM
2♣		6	4♠	11-16 PH Puede tener otro palo siempre mas corto	2♦ = PREGUNTA – FORCING POR UNA VUELTA. 2♥/2♠ = PALO NO FORCING	SOBRE PREGUNTA DE 2♦ 2 ST= Monocolor buena mano- buen palo 3♣= Monocolor mala mano Otro palo= Bicolor	IDEM
2♦	X	1	4♠	11-16 PH TRICOLOR SEMIFALLO EN ♦	2♥/2♠/3♣ = SIGN OFF 2ST= PREGUNTA FORCING 3♦ = PREGUNTA CONTROLES : min 2 cont. 3♥ : 2 cont, etc 3♥/3♠/4♣ = INVITANTE- Los mayores 5tos.	S/Pregunta de 2 ST: 3♣= ♣ 5º c/ 4 y 3 en los may. Mala mano 3♦ = 4-4-1-4 mala mano 3♥/3♠ = palo 4º c/ ♣ 5º - buena mano 3ST= 4-4-1-4 Buena mano	IDEM
2♥		6	4♠	4/11 PH según VUL En 3ra pos. Ocasionalmente palo 5º	2 ST= Forcing – Pregunta OTRAS RTAS. NATURALES Cambio de palo forcing	NATURALES	IDEM
2♠		6	4♠	4/11 PH según VUL En 3ra pos. Ocasionalmente palo 5º	2 ST= Forcing – Pregunta OTRAS RTAS. NATURALES Cambio de palo forcing	NATURALES	IDEM
2ST				21/22 PH Sin palo mayor 5º	3♣= Stayman 3♦/3♥ transfer	NATURALES	IDEM
3♣	X	0		PROHIB DE ♦ (palo 6º+)	ACEPTACIÓN DE TRANSFER= SIGN OFF	NATURALES	IDEM
3♦	X	0		PROHIB DE ♥ (palo 6º+)	ACEPTACIÓN DE TRANSFER= SIGN OFF	NATURALES	IDEM
3♥	X	0		PROHIB DE ♠ (palo 6º+)	ACEPTACIÓN DE TRANSFER= SIGN OFF	NATURALES	IDEM
3♠	X	0		GAMBLING – MONOCOLOR CERRADA MENOR PALO 7º +	3 ST PARA JUGAR c/ ataj. - 4♣= PASE O CORRIJA	NATURALES	IDEM
3ST	X			PROHITIVA DE ♣ ó ♦ 7º +	4♣= PASE O CORRIJA	NATURALES	IDEM
4♣	X	0		BUENA PROHIBITIVA DE ♥		REMATES EN ALTOS NIVELES	
4♦	X	0		BUENA PROHIBITIVA DE ♠		JOSEPHINE – SPLINTERS – MARCA DE CONTROLES –	
4♥		7/8+		MALA PROHIBITIVA DE ♥		4 ST A NIVEL PIDE MARCA DE CONTROLES-	
4♠		7/8+		MALA PROHIBITIVA DE ♠		4 ST PIDE ASES SOLO EN SALTO o con palo apoyado (KEY CARD 1430)	