

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING		LEADS AND SIGNALS			 Convention Card 	
OVERCALLS (Style; Responses; ½Level; Reopening)		OPENING LEADS STYLE			Category	
8+ a nivel de 1, 11+ a nivel de 2		Lead	In Partner's Suit		Country	Chile
		Suit	3era y 5ta		Event	Sud Americano
		NT	4ta		Players	Hanoi Rondón – Eduardo Rosen
		Subseq			SYSTEM SUMMARY	
		Other:			GENERAL APPROACH AND STYLE	
INT OVERCALL (2ND/4TH LIVE; responses; reopening)		Lead	Vs. Suit	Vs. ST	Natural, ST Semi-Forcing, 2/1 FG, Mayores 5°, mejor menor, aperturas distribucionales, preventivas consistentes cuando vulnerable, apertura en tercera posición agresiva, Multi, Weak Jump Overcalls,	
2 nd Seat: (15)16-18 (System on)		As	AK(x)x, Ax, Pide Actitud	AKxxxx, AQJTxxx, Pide Cuenta y Desbloqueo	X-Y-Z	
4 th Seat: 11-14 (System on)		Rey	AKxxx, KQxxx, Pide Cuenta	AKxx, AKJx, KQ9(x)x, pide Actitud		
JUMP OVERCALLS (Style; Responses; Unusual NT)		Dama	QJ(x)x, KQ(x)x, Pide Actitud	AQJx, KQ109, QJ9x, Pide Desbloqueo		
1-Suit: Pre-emptive.		Jack	KJ10(x), J10(x)	J10(x)x		
2-Suit: Bicolores específicas		10	HT9(+), T98(+), 109(+)	A109(+), KT9(+), QT9(+), T98(+), 109x		
Reopen: Intermediate.		9	98(+)	H98(+),		
DIRECT and JUMP CUE BIDS (Style; Responses; Reopen)		Hi-x	Doubleton	Doubleton, XHx(+)	1NT Openings (14+)15-17	
Dir CB= Bicolores específicas		Lo-x			2 over 1= F.G.	
		SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY			SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE	
		Partners Lead	Declarer's Lead	Discarding	2♦: Multi (Débil en un Mayor o ST 22-23/26-27)	
		Suit: 1 st	Ac/Cu	Cu	Ac	2♥: Flannery (11-15)
VS. NT (vs. Strong/Weak; Reopening; PH)		2 nd				2♠: Bicolor 5-5+ débil (♠ y ♥/♦/♣)
Vs STRONG:		3 rd				Drury y Mini Drury – Bergen– X y XX support
D.P.= D.O.N.T.		NT: 1 st	Ac/Cu			Gambling 3NT
4P.= Landy y Natural		2 nd				D.O.N.T y en 4ta Landy sobre 1ST del contrario.
		3 rd				Bicolores específicas en intervención.
		Signals (including Trump):			1♣ - 2♦ = ♥ y ♠/1♣ - 2ST = ♥ y ♦/1♣ - 3♣ = ♠ y ♦	
		UDCA			1♦ - 2♦ = ♥ y ♠/1♦ - 2ST = ♥ y ♣/1♦ - 3♣ = ♠ y ♣	
VS WEAK NT= NATURAL					1♥ - 2♥ = ♠ y ♣/1♥ - 2ST = ♦ y ♣/1♥ - 3♣ = ♠ y ♦	
		DOUBLES			1♠ - 2♠ = ♥ y ♣/1♠ - 2ST = ♦ y ♣/1♠ - 3♣ = ♥ y ♦	
VS. PREEMPTS (Doubles; Cue-bid; Jumps; NT bids)		TAKEOUT DOUBLES (Style; Responses; Reopening)				
NATURAL		Style: Apoyo al menos 3ro en otros palos o palo único				
		2 nd Seat: Puede ser débil con Shape.				
VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS		4 th Seat: 10 +.				
		Respuestas: a nivel 0-8, en salto 9-12; Cue-Bid 13+			SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES	
		Paso es penal después de redoblo del oponente			Luego de subastas FG y competencia a nivel de 5 o más.	
		SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES			Luego de Apertura de 2♣	
OVER OPPONENT'S TAKE OUT DOUBLE		DOUBLES/REDOUBLES				
One Under (The bid under raise is 7-9, while a raise is 0-6)		Doblo negativo.			IMP. NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE	
1♥/♠ - X - 2ST= Limit en el Palo de apertura.		Doblo y redoblo support.			Frecuentes decisiones basadas en la distribución y declaraciones tácticas.	
					Psychics: Rara vez	

Op	Artf	Min	Neg	Description	Responses	Subsequent Auction	Passed Hand Bidding
1♣		3	4♥	Natural, al menos tres cartas, de 11-21 PH	1♥/1♠ = Natural (*), 1st=8-10, 2♦=apoyo limit o forcing game en♦, 2♥=three way (2), 2♠=two way (3), 3♣= Barrage.	(*) Ver Hoja Suplementaria (1) N° 1, si hay apoyo del Ab., 2 y 3	
1♦		3	4♥	Natural, al menos tres cartas, de 11-21 PH	1♥/1♠ = Natural (*), 2♣=11 o +, 2♥=three way (2), 2♠=two way (3), 3♣= limit en♦ o FG en♣, 3♦= Barrage	(*) Ver Hoja Suplementaria (1) N° 1, si hay apoyo del Ab., 2 y 3	
1♥		5	4♥	Natural, al menos 5 cartas (pueden ser 4 en 3ra o 4ta), 11-21.	1ST=semiforcing, 2♥= 6-10 3♥, 2st= 13 o + 4♥, 3♣=7-9 con 4♥, 3♦= 10-12 con 4♥, 3♥= Barrage, 3♠= Splinter con 4♥ 9-11 (4), 3st= 13-15 con 3♥, 4♣= 16-17 con 3♥, 4♦= 7-9 con 5♥	Ver Hoja Suplementaria (1) N° 4	Drury 2♣=10-11 con 3♥ Mini Drury 2♦=7-9 con 3♥
1♠		5	4♥	Natural, al menos 5 cartas (pueden ser 4 en 3ra o 4ta), 11-21.	1st=semiforcing, 2♠= 6-10 3♠, 2st= 13 o + 4♠, 3♣= 7-9 con 4♠, 3♦= 10-12 con 4♠, 3♥= Splinter con 4♠ 9-11 (4), 3♠= Barrage, 3st= 13-15 con 3♠, 4♣= 16-17 con 3♠, 4♦= 7-9 con 5♠	Ver Hoja Suplementaria (1) N° 4	Drury 2♣=10-11 con 3♠ Mini Drury 2♦=7-9 con 3♠
1NT				15-17 PH balanceado. Puede tener mayor 5to, menor 6to o 14+.	2♣= Stayman, 2♦= transfer a♥, 2♥= transfer a♠, 2♠= S/O en♣, 6♣ 2H o Slam en m's, (5) 2st= S/O en♦, 6♦ con 2H o 6♣/♦ con sing en o/m SOLO GAME (6), 3♣=5-5 o 5-6 débil en menores, 3♦= Sing en un Mayor (4441) Game o Slam 10+ (7), 3♥= Sing♥ 9+ cartas en menores Game (8), 3♠= Sing♠ 9+ cartas en menores Game (8) 4♣= 5-5 en Mayores, 4♦= transfer a♥, 4♥= transfer a♠, 4♠= Blackwood, 4st= Cuantitativo 15-16	Ver Hoja Suplementaria (1). 5, 6, 7, 8	
2♣	X			Mano desbalanceada de 24-25 o 28-29, 18+ c/ 4 perd en May. o 3 perd en men, FG.	2♦= Relay, 2♥= 5+♥ con 2H mayores, 2♠= 5+♠ con 2H mayores, 3♣= 6+♣ con 2H mayores, 3♦= 6+♦ con 2H mayores (9)	Ver Hoja Suplementaria (2) 9	
2♦	X			Mano débil de 6♥/♠ (6-10) o 22-23 ó 26-27 Balanceados.(Puppet Stayman)	2♥= Pasa o corrige, 2♠= inv a 4♥ (corto a♠), 2st= pregunta 15+ (10), 3♣/♦= Nat color sólido o bicolor, 3♥= Pasa o corrige, 3♠= limit en♠ 15-17 6+♠, 3st= A jugar, 4♣= dime tu color en transfer, 4♦= di tu color, 4♥= a jugar, 4♠= a jugar.	Ver Hoja Suplementaria (2) 10	
2♥				Mano con 5+♥ y 4♠ de 11 a 15 PH	2st= Pide describir la mano (11), 3♣/♦= Nat. Forc. 6+ cartas, 3♥/♠= Inv. Apoyo 10-12, 3st= Nat. parada en ambos men, 4♣= RKCB en♥, 4♦= RKCB en♠, 4st= Cuant. (14-15)	Ver Hoja Suplementaria (2) 11	
2♠	X			Mano Bicolor (5♠ y 5/6♥/♦/♣) de 7 a 9 PH	2st= Pide describir la mano (12), 3♣/♦/♥/♠= Pasa o corrige	Ver Hoja Suplementaria (2) 12	
2NT				20-21 PH balanceado. Puede tener mayor 5to, menor 6to. PUPPET STAYMAN	3♣=Puppet Stayman, 3♦= transfer a♥, 3♥= transfer a♠, 3♠= transfer a 3st (13), 3st= Baron busca fit 4-4 (14), 4♣= 5-5 en Mayores, 4♦= transfer a♥ 6+, 4♥= transfer a♠ 6+, 4♠= Blackwood, 4st= Cuantitativo 11-12	Ver Hoja Suplementaria (2) 13 y 14 NOTA: El Transfer se acepta con 2 cartas, 3NT con 3 cartas, CUE BID a nivel de 4, con 4 cartas y Máximo, 4 del Mayor con 4 y mínimo	
3♣				6 ó 7♣ 6-10 pts.			
3♦				6 ó 7♦ 6-10 pts.			
3♥				7♥ 6-10 pts.			
3♠				7♠ 6-10 pts.			
3NT	X			Menor 7mo Cerrado			
4♣				Nat. Barrage			
4♦				Nat. Barrage			
4♥				Nat. Barrage			
4♠				Nat. Barrage			
4NT	X			Pregunta A's específicos	Con 1 A, se declara el A a nivel de 5, sin A=5NT, 2 A, a nivel de 6 del palo de menor rango.		

HIGH LEVEL BIDDING

Respuesta a RKCB = 14-30. Dopi y Ropi sobre intervención a KC.

HOJA SUPLEMENTARIA. (1)

- 1.- 1m-1M
2M-2ST
- A través de esta convención el respondedor (con mano para jugar Game) pregunta al abridor cómo ha sido su apoyo y se responde por pasos:
3♣ 3 cartas de apoyo con 1 sing./El relay pregunta por el sing. se responde Lo/Hi
3♦ 4 cartas de apoyo con 1 sing. /El relay pregunta por el sing. se responde Lo/Hi
3♥ 3 caratas de apoyo sin sing.
3♠ 4 cartas de apoyo sin sing.
3ST 4 cartas de apoyo con la 4333
- 2.- 1♣/♦ - 2♥ Three way: Son 3 tipos de manos=
- a) Mano Balanceada con 13 a 21 ptos.
b) 5+ en color de apertura CON o SIN singleton
c) Palo de 6+ de Corazón ♥ semi cerrado con 13 a 21 ptos.
- Respuestas directas a 2♥:
- | | | |
|---|---|---|
| 2♠ Relay y pregunta la mano del compañero | = | - 2ST es 13+ Balanceados. El Rele 3♣ pregunta los puntos y se responden en ZOOM: ♦ 13-15, ♥ 16-17, ♠ 18-19, ST 20-21 |
| 2ST dice que tiene 12-14 Balanceados | | - 3♣ es 5+ en color de apertura CON singleton. El relay 3♦ pregunta el singleton: 3♥ m, 3♠ es ♥, 3 ST es ♠. El Relay pregunta puntos y se dan en ZOOM. (Primer paso 13-15, seg. Paso 16-17, tercer paso 18-19, cuarto paso 20-21. |
| 3♣/♦ Natural invitante | | - 3♦ es 5+ en color de apertura SIN singl. El Rele 3♥ pregunta los puntos y se responden en secuencia: 3♠ 13-15, 3ST 16-17, 4♣ 18-19, 4♦ 20-21 |
| 3♥/♠ 15+ ptos. | | - 3♥ es Palo 6+ de Corazón con 13-15.
- 3♠ es Palo 6+ de Corazón con 16-17
- 3ST es Palo 6+ de Corazón con 18-19
- 4♣ es Palo 6+ de Corazón con 20-21. |
- 3.- 1♣/♦ - 2♠ Two way: Son 2 tipos de manos:
- a) 5+ en color de apertura y 4 o 5 en el otro menor con 13 a 21 ptos.
b) Palo 6+ de Espadas ♠ semi cerrado con 13 a 21 ptos.
- 2ST Relay y pregunta la mano del compañero:
- 3♣ es 5º en color de apertura y 4º en otro menor. El Rele del ab. 3♦ Pregunta los puntos y se responden en ZOOM. 13-15, 16-17, 18-19, 20-21.
3♦ es 6+ en color de apertura y 4º en otro menor. El Rele del ab. 3♥ Pregunta los puntos y se responden en ZOOM. 13-15, 16-17, 18-19, 20-21.
3♥ es 6-5 o 5-5 en menores. El Rele del ab. 3♠ Pregunta los puntos y se responden en ZOOM. 3ST 13-15, 4♣ 16-17, 4♦ 18-19, 4♥ 20-21.
3♠ es Palo 6+ de Espadas ♠ con 13-15
3ST es Palo 6+ de Espadas ♠ con 16-17
4♣ es Palo 6+ de Espadas ♠ con 18-19
4♦ es Palo 6+ de Espadas ♠ con 20-21
- 4.- 1♥ - 3♠ o 1♠ - 3♥ = Splinter 9-11, 4♥/♠ con un singleton/void. Si al abridor busca SLAM pregunta por el singleton/void con Relay (se responde Lo/Med/Hi). Si no, cierra el contrato a 4♥/♠.
- 5.- 1 ST - 2♠ . Ab.: 2ST: SI tengo Honor 2º de ♣: 3♣ : NO tengo Honor 2º de ♣. Con esas respuestas, el respondedor maneja la mano y dirá cual de las 3 manos tiene.
- 6.- 1 ST - 2 ST. Ab.: 3♣: SI tengo Honor 2º de ♦: 3♦ : NO tengo Honor 2º de ♦. Con esas respuestas, el respondedor maneja la mano y dirá cual de las 3 manos tiene.
- 7.- 1 ST - 3♦ Ab.: 3♥ Rele y Pregunta el singleton: 3♠/ST, tengo sing. en ♥/♠ solo Game 9-14 ptos.
4♣/♦, tengo sing. en ♥/♠ busca SLAM 15-16 ptos.
4♥/♠, tengo sing. en ♥/♠ busca SLAM 17-18 ptos.
- 8.- 1 ST - 3♥ Ab.: 3ST con paradas en ♥, a jugar; 4♣ (3+ cartas ♣ y pregunta) = 4♦ (5+♣ y 4♦), 4♥ (5+♦ y 4♣), 4♠ (5-5, 6-5, 5-6), 5♣ (6+♣ a jugar), 5♦ (6+♦ a jugar).
1 ST - 3♠ Ab.: 3ST con paradas en ♠, a jugar; 4♣ (3+ cartas ♣ y pregunta) = 4♦ (5+♣ y 4♦), 4♥ (5+♦ y 4♣), 4♠ (5-5, 6-5, 5-6), 5♣ (6+♣ a jugar), 5♦ (6+♦ a jugar).

HOJA SUPLEMENTARIA. (2)

9.- 2 ♣ -2 ♦. Sobre este Rele, el abridor describe su mano

2 ♥ / ♠ Nat.;

2ST= 24-25 Bal.;

3 ♣, 5+♣ (el Rele pregunta por Mayor 4º);

3 ♦ = 5+♦, SIN mayores 4º

3 ♥ / ♠ = 5+♦ con 4 ♥ / ♠

2 ♣ -2 ♦

3 ♣ - 3 ♦ Pregunta = 3 ♥ (5+♣ y 4 ♥)

3 ♠ (5+♣ y 4 ♠)

3ST (NO mayores 4º)

3ST= 28-29

2 ♣ - 2 ♦

2ST - 3 ♣ (Puppet Stayman)

2 ♣ - 2 ♦

3ST - 4 ♣ (Puppet Stayman)

4 ♣ (6+♣)

4 ♦ (5+♣ y 4 ♦)

4 ♥ (6♣ y 5 ♥)

4 ♠ (6♣ y 5 ♠)

10.- 2 ♦ - 2 ♥ Ab.: 2ST=22-23; 3ST= 26-27

2 ♦ - 2 ♠ Ab.: 2ST=22-23; 3ST= 26-27

2 ♦ - 2 ST Ab.: 3 ♣ = MAL ♥ ; 3 ♦ =MAL ♠ ; 3 ♥ = BUEN ♠ ; 3 ♠ =BUEN ♥ ; 3ST= 22-23; 4ST= 26-27

11.- 2 ♥ - 2 ST Ab.: 3 ♣ / ♦ = 5-4 con 3 cartas en ♣ / ♦ (el Rele del resp. Muestra 16+ y pide rango de puntos del Ab. Para jugar en un Mayor); 3 ♥ = 5-4-2-2, 11-13 pto.; 3 ♠ = 5-4-2-2, 14-15; 3ST= 6-4-2x-1x; 4 ♣ / ♦ = 5-4-4 con 4 cartas del palo nombrado; 4 ♥ = 7-4

12.- 2 ♠ - 2 ST Ab.: 3 ♣ = 5 ♠ y 5 ♣; 3 ♦ = 5 ♠ y 5 ♥ ; 3 ♥ = 5 ♠ y 5 ♥

Ab.: 4 ♣ = 5 ♠ y 6 ♣; 4 ♦ = 5 ♠ y 6 ♥ ; 4 ♥ = 5 ♠ y 6 ♥

13.- 2 ST - 3 ♠ - 3 ST = Paso, a jugar.

2 ST - 3 ♠ - 3 ST - 4 ♣ = 5+♦ y 4 ♣ 10+ puntos - 4 ♦ = Pregunta KC en ♣

4 ♦ = 5+♣ y 4 ♥ 10+ puntos - 4 ♥ = Pregunta KC en ♦

4 ♥ = 5+♣ y 5+♦ 10+ puntos - 4 ♠ = Pregunta KC en ♣

4ST = Pregunta KC en ♦

14.- 2 ST - 3 ST = Barón . Pide al Ab. nombrar el color 4º más económico hasta encontrar el fit para jugar 6 en color ó en ST.