

SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA		SALIDAS Y SEÑALES				
INTERVENCIÓN A PALO		ESTILO DE SALIDAS INICIALES				
Nivel de 1: Natural 8-16 H (con 17+ doblo y canto palo)		Salida	Palo del Compañero			
Respuestas: Apoyos en salto en palo Mayor son débiles; cue bid:	Palo	1ª, 3ª, 5ª	1ª, 3ª, 5ª			
Invitativa con fit o mano muy fuerte; Cambio de palo a nivel de 1	ST	2ª, 4ª	1ª, 3ª, 5ª		Jugador / Categ	MARQUÉS DE CERVERALES / MN
es forcing, a nivel de 2 no es forcing excepto 2♥ sobre 1♠	Siguiente Palo nuevo: pequeña muestra interés Palo ya abierto: cuenta				Jugador / Categ	DAVID DE PARTEARROYO / 1º PIC
Nivel de 2: Natural 11-16 H y buen palo					Fecha:	DICIEMBRE 2020
Respuestas: cambio de palo es forcing					Campeonato:	ESPAÑA DE EQUIPOS
INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO		SALIDAS			RESUMEN DEL SISTEMA	
Natural y débil, A nivel de 2, palo 6º; a nivel de 3, palo 7º	Salida	Vs. Palo		Vs. ST	APROXIMACIÓN GENERAL Y ESTILO	
Excepción: (1♣)-2♦ = Mayores (Michael)	As	Pide actitud		Pide actitud	MAYOR QUINTO, MEJOR MENOR	
INERVENCIÓN POR 1 ST	Rey	Pide cuenta		Pide desbloqueo/cuenta	2/1 Forcing Manga, 1 ST Forcing sobre 1M en 1ª y 2ª	
En 2º: 15-17. Respuestas: sobre ap. Menor, el sistema continúa;	Dama	QJ		QJ; KQ	1ST: 15-17 (18), stayman 3 voces (incluso con manos débiles), Trf.	
Sobre ap. Mayor, transfer; transfer imposible = stayman	Valet	J10		J10	2ST = 20-21, Puppet Stayman, Transfer a todos los palos	
En 4ª: 10-4. Respuestas: igual	10	109		HJ10; 109	2♣ = Forcing a manga, cualquier distribución. 2♥ / 2♠ = Fuerte	
INTERVENCIÓN EN CUEBID	9	1ª, 3ª		H109; 98; 2ª	2♦ = Multicolor: Débil M, Fuerte m o 22-23 (24) balanceados	
MICHAELS: Débiles (menos de apertura) o fuertes (17+)	Alto-x	1ª, 3ª, 5ª		2ª, 4ª	2♥/♠ = Fuerte. 3x = Barrage. 3ST = Acol (menor corrido)	
(1♠)-2♣ = Natural	Bajo-x	1ª, 3ª, 5ª		2ª, 4ª	4♣ / 4♦ = Trf. ♥ / ♠ (Namyats)	
Cue bid en salto: pide parada para jugar 3ST	SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD				CONVENCIONES EMPLEADAS	
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSO	Sale el	Compañero	Declarante	Descarte	Apoyos Bergen, 1ST FOR, 2ST Jacoby, Roudi, Check Back	
Palo a nivel de 1: forcing; palo a nivel de 2: pasable	Palo 1º	Actitud (alta)	Cuenta	Impar llama	Drury two way, Splinters y mini Splinters,	
Sobre 1M, apoyo en salto: débil, 2ST apoyo invitativo (TRUSCOTT)	2º	Cuenta	Preferencia	Cuenta	2ST Moderador, Good Bad, Doblo y Redoblo de apoyo	
Sobre 1m, apoyo en salto: invitativo; 2ST: apoyo débil (TRUSCOTT	3º	Preferencia			Trébol Walsh, Menores Invertidos	
Invertido). REDOBLO = 10+	ST 1º	Actitud (alta)	Cuenta	Impar llama	Stayman, Transfers, Smolen	
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO	2º	Cuenta	Preferencia	Cuenta	Puppet Stayman	
Palo con salto = 9-11; Cue bid = interés de manga	3º	Preferencia			2 carró multicolor	
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DÉBIL	Señales:				3 ST Acol	
DONT: Doblo = cualquier monocolor; 2x = ese palo y otro superior;	Sobre la salida: Alta = interés				Namyats	
2♠ = monocolor (más débil que doblo+2♣); 2ST = Bicolor fuerte menores;	En descarte: Impar = interés				Blackwood	
3ST = Bicolor fuerte Mayores; Doblo+2ST = Bicolor fuerte M/m	Eco en triunfo: preferencia o interés en fallar				Lebensohl, Truscott y Truscott invertido (apoyo menores)	
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE BARRAGE	Cuenta: Alta / Baja = número par de cartas				DONT, Michaels	
Vs 2♦ Multi: Doblo = apertura equilibrada; 2♥/♠ = Corto y petición de palo						
2ST = 16-18 (Puppet y transfer); 3x = Monocolor y buena mano;						
Doblo + 2ST = 18-19 (Puppet); Doblo + 3ST = 20-21 (Puppet); Doblo	DOBLOS Y REDOBLOS					
+ cue bid = 22+	Doblo y Redoblo de apoyo				VOCES ESPECIALES QUE PUEDEN REQUERIR DEFENSA	
Vs 2 Débil: 2ST = 16-18 (Todo transfer; transfer imposible = stayman);	Doblo Negativo y Doblo Responsivo hasta 4♥				2♦ = Multicolor	
Cue bid = pide corte (si no se tiene, se da el mejor menor. Si	Doblo y Redoblo Competitivo para mostrar fuerza					
Después de 3ST viene 4♦ = bicolor muy fuerte ♣/♦. Se para con 4ST);	Doblo Direccional					
4♣/4♦ (sobre 2M o 33M) = Bicolor m + OM; Doblo = Informativo	Doblo Lightner				NOTAS IMPORTANTES QUE NO ESTAN EN OTRO LUGAR	
(Respuesta Lebensohl). Vs 3M: Cue bid = Bicolor menores						
OTRAS SUBASTAS	OTRAS SUBASTAS					
4ST: RKCW (Blackwood de 5 Ases) = 41/30; 5ST = 2 Ases y un fallo;	NEGATIVE FREE BID					
6x = 1 As y fallo dado en el palo dado (6 palo triunfo = fallo palo superior)					Psíquicas: Rarísimo	
5ST: Petición de Reyes = Escalones						

DESCRIPCIÓN DE APERTURAS							
Apertura	Art	Mín	D Neg	Descripción	Respuestas	Acciones Subsiguientes	Mano Pasadora
1 ♣		3	4♥	12-22 H	Walsh: 1♣-1♦-1M = Mano irregular (5♣+ y 4M) 1♣-1♦-1ST = Puede ser con Mayor cuarto Menores invertidos: 1♣-2♣ = 10+ H; 1♣-3♣ = 6-9 H Cambio de palo con salto: Débil (2-6 H) Namyats: 4♣ = Barrage fuerte a ♥; 4♦ = Barrage fuerte a ♠	1♣-1♦-1ST-2♣ = Stayman 2M = 5♦+ y 4M (FM) 1♣-2♣: 2ST y 3♣ = pasables 2x = parada (FM); 3x = corto 3ST = 18-19 Bal. 1♣-1♥/♠-2♣-2♦ = Tercer palo forcing	
1 ♦		3	4♥	12-22 H	Menores invertidos: 1♦-2♦ = 10+ H; 1♦-3♦ = 6-9 H Cambio de palo con salto: Débil (2-6 H) Namyats: 4♦ = Barrage fuerte a ♥; 4♦ = Barrage fuerte a ♠ 1♦-2♣ = FG; 1♦-3♣ = Invitativa	1♦-2♦: 2ST y 3♦ = pasables 2x = parada (FM); 3M/4♣ = corto 3♣ = natural; 3ST = 18-19 Bal. 1♦-1♣-2♦-2♥ = Tercer palo forcing	
1 ♥ / ♠		5	4♥	12-22 H	Apoyos Bergen: 1M-3M = 0-6; 1M-3♣ = 7-9; 1M-3 = 10-12; 1M-4M = 0-6 (cinco+ cartas) 1M-2M = 8-10 (3 cartas) 1M-1ST: Forcing una vuelta (5-12 H; puede tener fit) 1M-2ST: Jacoby (4+ triunfos, 12+, balanceada) 1M-2x: Natural, FG 1♥-2♠ = Débil (2-6 H) 1M-4m: splinter; 1M-3ST splinter en el otro mayor	1M-1ST: 2m = puede ser de 3 cartas 1M-1ST-2x: 3M = apoyo de 3 cartas 11-12 H 4M = apoyo de 5 cartas 7-11 H o apoyo de 3 cartas y mano revalorizada 1♣-1ST-4♣ = Bicolor mayores (corazón más largo) 4♦ = Bicolor mayores (pic más largo) 4♥ = Bicolor mayores (mismo número de cartas)	Drury two way: 2♣ (3 cartas de apoyo); 2♦ (4 cartas de apoyo) 2ST Mixed Raise: 8-9 (10) y 4 cartas de apoyo Palo con salto Fitshowing: 8-9 (10) y 4 cartas de apoyo, pide complemento en el palo en el palo nombrado
1 ST			2♠	15-17 (18)	Stayman de 3 voces (incluso con manos débiles) 2♦-2♥-2♠-3♣ = Transfer 2ST = Invitativa 3♦/♥/♠ = Intento de slam 4♣ = Bicolor menores (10-14 H) 4♦ = Bicolor mayores 4♥ / ♠ = Débil para jugar (Ej.: KQxxxxx) 4ST = Cuantitativa	1ST-2♣-2♦-3M = Smolen (4/5+ en mayores) 1ST-2♦-2♥-2♠ = 5+/5+ Mayores invitativa 1ST-2♥-2♠-3♥ = 5+/5+ Mayores 15+ H	
2 ♣	X	0		FORCING MANGA Cualquier distribución sin fallos	2♦ = Negativo 2♥ = 1 As rojo 2♠ = 1 As negro 2ST = 8+ H o 2 Reyes 3x = Palo al menos sexto de KQ 3ST = 2 Ases	2♣-2♦/2♥/2♠: 3ST = 5-5-2-1 4♣ = 5-6-1-1 4♦ = 6-5-1-1 4♥ = 1-1-5-6 4♠ = 1-1-6-5 4ST = Bicolor menores (5/5) con control en el dobleton 2♣-2ST-3ST-4♣ = Baron 2♣-2x-2ST: Igual que apertura de 2ST	
2 ♦	X	0		MULTICOLOR - Débil palo Mayor - Fuerte palo menor - 22-23 (24) Bal.	2♥ / ♠ = Pasa o corrige 2ST = Pregunta	2♦-2ST: 3♣ = 6 corazones 6-8 H 3♦ = 6 pics 6-8 H 3♥ = 6 pics 9-10 H 3♠ = 6 corazones 9-10 4 m = Fuerte en el menor 3ST = Palo mayor cerrado. Si se quiere saber el palo, se pregunta con 4♣ y se da en transfer 4ST = 22-23 Bal. 2♦-2x-2ST: Igual que apertura de 2ST	
2 ♥ / ♠		6		18-22 H	2ST = Forcing por una vuelta Apoyo a nivel de 3: Intento de slam		
2 ST			3♠	20-21 H	Puppet Stayman 3♦-3♥-3♠-4♣ = Transfer 4♦ = Bicolor Mayores 4♥ / 4♠ = Bicolor de menores y semifallo	2ST-3♣: 3♦ = 1 o 2 mayores. El respondedor da el Mayor que no tiene, 3ST sin mayores o 4♦ con los 2 3♥/3♠ = Palo quinto 3ST = Sin mayores 2ST-3♠: 3ST con AKx, Axxx o Kxxx en ♣ 2ST-4♠: 4ST con AKx, Axxx o Kxxx en ♦	
3 ♣ / 3 ♦		7		Barrage (en 1ª y 2ª, 2 HM)	Natural		
3 ♥ / ♠		7		Barrage	Natural		
3 ST	X			ACOL (menor corrido)			
4 ♣ / 4 ♦	X	0		NAMYATS	4♣-4♦ = 2 Ases; 4♥ = 0 o 1 As; 4♠ = 3 Ases; 4ST = 4 Ases 4♦-4♥ = 2 Ases; 4♠ = 0 o 1 As; 4ST = 3 Ases; 5♣ = 4 Ases		
4 ♥ / ♠		7		Barrage			

