

Índice general

1. Preliminares	1
1.1. Salidas y señales sobre salidas.	1
1.2. Señales a medio carteo.	2
1.3. Sobre secuencias de relé consolidadas.	2
1.4. Sobre secuencias naturales fuertes.	3
2. Subasta de ataque. Apertura de 1ST y otras secuencias equilibradas.	5
2.1. Respuestas a 1ST	5
2.2. Otras secuencias equilibradas	6
3. Subasta de ataque. Apertura de 1M y otras secuencias equivalentes.	7
3.1. Respuestas a 1♥	7
3.2. Respuestas a 1♠	8
3.3. Otras secuencias con palo mayor quinto	8
4. Subasta de ataque. Apertura de 1♦	9
4.1. Respuestas a 1♦	9
5. Subasta de ataque. Apertura de 2♣	11
5.1. Respuestas a 2♣	11
6. Subasta de ataque. Aperturas de 2♦ a 4♠	12
6.1. Respuestas a 2♦	12
6.2. Respuestas a 2♥	12
6.3. Respuestas a 2♠	13
6.4. Respuestas a 2ST	13
6.5. Respuestas a 3♣/♦/♥/♠	14
6.6. Respuestas a 4♣/♦	14

7. Subasta de ataque. Apertura de 1♣	15
7.1. Respuestas a 1♣	15
8. Nuestras intervenciones sobre sus aperturas	17
8.1. Intervenciones a su apertura de 1 a palo	17
8.2. Intervenciones a su apertura de 1ST	17
8.3. Intervenciones a su apertura de 2♣ o 2♦ fuertes	18
8.4. Intervenciones a su apertura de 2♦/♥/♠ débiles o 2♣ natural precision	18
8.5. Intervenciones a su apertura de 3♣/♦/♥/♠	19
8.6. Intervenciones a su apertura de 4♣/♦/♥/♠	19
9. Después de sus intervenciones	20
9.1. Intervenciones a nuestra apertura de 1ST	20
9.2. Intervenciones a nuestra apertura de 1♦/♥/♠	20
9.3. Intervenciones a nuestra apertura de 1♣	21
9.4. Intervenciones a nuestra secuencia de relés	22
9.5. Transfer Lebenshol	22
10. Convenciones de slam	24
11. Subastas competitivas	25

1. Preliminares

1.1. Salidas y señales sobre salidas.

- A palo:

- En general: 3as/5as.
- A palo apoyado: La más alta con 10xx(x) o inferior; 3as/5as con Jxx(x) o superior (el palo debe haber sido nombrado explícitamente o por transfer por ambos componentes de la pareja).
- Con palo subastado por el salidor o palo que NO ha podido subastarse (por llegar a una altura de subasta a nivel superior a 2), con AK (cualquier longitud), el salidor puede escoger salir de A (en ese caso pide actitud - pequeña es positiva) o de K (pide cuenta). Excepciones (por orden): Si en el muerto hay semifallo, se señala indirecto; si en el muerto hay cartas suficientes para saber que el declarante está fallo o semifallo, se señala indirecto; si en el muerto está la Q segunda o más, mostramos actitud con doubletón; si en el muerto hay AJ al menos tercero, se da cuenta; si en el muerto está el As sin el J, se señala actitud positiva con el J.
- Con AK en palo que ha podido subastarse a nivel de 1 o 2 (pero no se ha hecho), siempre se sale del A (pide actitud).
- Resto de secuencias: salida natural.
- Doble Lightner en contratos de slam o contratos a manga después de abrir de barrage.

- A ST:

- En general: 2as/4as.
- Con 10xxx o inferior, segunda; con Jxxx o superior, cuarta; con xxxxx el salidor puede escoger.
- Salida de K pide cuenta o desbloqueo, excepto si en el muerto hay fallo o semifallo (en ese caso, se señala actitud - pequeña es positiva).
- Resto de secuencias: salida natural.
- Al palo del compañero: si se ha apoyado, salida mostrando actitud (pequeña con honor J o superior); si no se ha apoyado, 3as/5as.
- Señal Smith (pequeña negativa) a la segunda baza, tanto por salidor como por su compañero. Excepción: Muerto sin entradas laterales y el declarante juega el único palo largo del muerto, cuya cuenta es importante (en ese caso, se señala cuenta - alta/baja es par).
- Si el muerto gana primera baza con J o inferior (suponiendo palo largo del abridor), el compañero del salidor muestra cuenta; si el muerto gana con Q o superior, se muestra actitud (pequeña es positiva).
- Después del doble a 3ST: sin intervención nuestra, primer palo del muerto o tu peor mayor en caso de que no sea lógico el caso anterior; con intervención nuestra a un palo, sal de ese palo; con intervención nuestra a dos palos, sal a mi palo.

1.2. Señales a medio carteo.

- A palo:

- En general, cuando juega el declarante se marca cuenta (alta/baja es par).
- A triunfo se señala, si se puede, mano "par" (mano con 3 palos de longitud par; sirviendo alta/baja) o mano "impar" (mano con 3 palos de longitud impar; sirviendo baja/alta).
- En general, se ataca a medio carteo con pequeña para prometer honor (preferente a dar cuenta). Si hay necesidad de cruzar un muerto con cartas pequeñas, la más pequeña promete A o K. Excepción: Cuando el declarante ha abierto de 2 débil, o barrage a nivel de 3 o superior, o ha mostrado una monocolor de menos de 7H; en esos casos, se ataca siempre mostrando cuenta y el compañero muestra también cuenta.
- El primer descarte es actitud. En un palo con sólo cartas pequeñas en el muerto, descartar después del muerto con pequeña indica A o K, con alta indica como mucho la J, y no descartar puede ser indicativo de la Q.
- A partir del segundo descarte, se muestra cuenta del residuo en el palo que se descarta.
- En situaciones de posible promoción y se tiene un descarte: normalmente hay un palo alternativo a jugar o hay 2 palos alternativos a jugar, donde uno de ellos podemos considerar "posible" y otro "imposible" (por estar controlado por el declarante. Si solo hay un palo alternativo: pequeña indica no promoción, media indica posible promoción (si el compañero ayuda) y alta indica promoción segura. Si hay dos palos alternativos: pequeña en el palo "posible" indica no promoción e interés en el palo, pequeña en el palo "imposible" indica no promoción y no interés en el palo "posible", alta en el palo "imposible" indica posible promoción (si el compañero ayuda) y alta en el palo "posible" indica promoción segura.

- A ST:

- En general, cuando juega el declarante se marca cuenta (alta/baja es par).
- El primer descarte es indirecto (si hay posibilidad de señalar entre 3 palos) o con actitud (pequeña es positiva) (si hay posibilidad de señalar entre 2 palos). Un descarte de una carta intermedia puede indicar no preferencia clara (tal vez fuerza de honores parecida en 2 o más palos).
- A partir del segundo descarte, se muestra cuenta del residuo en el palo que se descarta.

1.3. Sobre secuencias de relé consolidadas.

Se considera una secuencia de relé consolidada cuando la mano interrogadora: a) Ha abierto de 1♣ y luego ha dado una voz relé, o b) Ha dado dos voces consecutivas de relés como no abridor. Ejemplos:

1♣	-	1♥	1ST	-	2♦	1♠	-	1ST
1♠			2♥	-	2♠	2♦	-	2♥

- Ya no es posible pasar a secuencia natural (excepto si se apoya el segundo palo del abridor justo después de que sea conocido).
- Una voz de la mano interrogadora NO es un nuevo relé si:
 - Se subasta 3ST, 6ST o cualquier gran slam.
 - Si después de establecer un palo menor como triunfo se subasta 4ST.
 - Si antes de establecer un triunfo se subasta 4♥, 4♠, 5♣ o 5♦.
 - Si se subasta el palo ya establecido como triunfo a nivel de manga o superior.

- Si se da una voz superior a 3 posibles voces de relé (excepto en el momento de establecer palo como triunfo, donde hay 5 posibles voces de relé).
- Si la mano interrogadora aún puede preguntar por distribución de la mano (1ª voz disponible), puede también establecer un palo como triunfo substando la 2ª, 3ª, 4ª y 5ª voz disponible (excepto 3ST, 4♥, 4♠ y cualquier voz superior a 4ST). El palo establecido como triunfo será, respectivamente, el palo P1, P2, P3 y P4 (orden empezando por el de mayor longitud; los empates o palos de longitud desconocida desempatan empezando por el más pobre).
- Si ya se ha establecido un palo P como triunfo, hay un máximo de 3 posibles relés. Posibles contratos finales: Manga en P, Manga a 3ST o a 4ST si P es un menor, gran slam a cualquier palo, manga o slam a un palo distinto a P si la voz es superior a los 3 posibles relés.
- Se considera A5 pregunta de 5 Ases, QT-JT pregunta de Dama-Valet de triunfo, K1'-K2'-K3' pregunta del Rey de P1'-P2'-P3' (orden de palos más largos, excluyendo palo de triunfo) y Q1'-Q2'-Q3' pregunta de la Dama de P1'-P2'-P3'. Orden de preguntas de honores: A5, QT, K1, Q1, K2, Q2, K3, Q3, JT, donde la QT sólo se puede preguntar después de pregunta de Ases.
- Respuestas a preguntas de honores (siempre de peor a mejor):
 - Respuesta a A5: (1/4) - (0/3) - (2 no QT) - (2 y QT).
 - Respuesta a K1': (No K1') - (K1' pero no Q1') - (K1' y Q1' pero no J1') - (K1', Q1' y J1'). Lo mismo para K2' y K3'.
 - Respuesta a Q1': (No Q1') - (Q1' pero no J1') - (Q1' y J1'). Lo mismo para Q2' y Q3'.
 - Respuesta a QT: (no QT) - (QT pero no K1') - (QT y K1' pero no Q1') - (QT, K1' y Q1' pero no J1') - (QT, K1', Q1' y J1').
 - Respuesta a JT: (no JT) - (JT).
- Relés después de la última respuesta:
 - Después de respuesta "2" a A5: 3 relés posibles para K1' - K2' - K3'.
 - Después de respuesta "(0/3)" o "(1/4)" a A5: 3 relés posibles para QT - K1' - K2'.
 - Después de respuesta "No" a QT: 3 relés posibles para K1' - K2' - K3'.
 - Después de respuesta "Sí" a QT: Igual que después de respuestas a K1'.
 - Después de respuesta "No" a K1': 3 relés posibles para Q1' - K2' - K3'.
 - Después de respuesta "Sí" a K1': 3 relés posibles para K2' - K3' - JT.
 - Después de respuesta "No" a K2': 3 relés posibles para Q2' - K3' - JT.
 - Después de respuesta "Sí" a K2': 2 relés posibles para K3' - JT.
 - Después de respuesta "No" a K3': 2 relés posibles para Q3' - JT.
 - Después de respuesta "Sí" a K3': 1 relé posible para JT.

1.4. Sobre secuencias naturales fuertes.

Se considera una secuencia natural fuerte cuando la mano interrogadora: a) Ha abierto de 1♣ pero luego no ha subastado el relé disponible, b) Ha subastado un relé GF pero luego no ha subastado el relé disponible. Distinguimos 4 casos:

- El interrogador ha apoyado el único palo nombrado por el compañero. Se hace cuando el interrogador: a) Quiere continuar por controles, b) Quiere mostrar un fallo. En caso de continuar por controles, si alguno subasta el palo de triunfo es un honor mayor a triunfo (A, K o Q) y si alguno subasta ST lo niega; si alguno subasta un palo donde previamente ha negado control indica que tiene la Q.

Para distinguir si el interrogador quiere ir por controles o dar un fallo, el respondedor da su primer control en transfer (3ST es control a ♣) y el interrogador acepta el transfer para continuar por controles o desobedece el transfer para mostrar su fallo. Ejemplo:

1ST - 2♦
2♥ - 3♥

- El interrogador ha apoyado uno de los dos palos nombrados por el compañero en la voz anterior. En ese caso se continua dando el corto y luego se sigue con Ases, etc. Ejemplo:

1♣ - 2♥ (menores)
3♦

- El interrogador subasta un palo no nombrado por el compañero. Se hace cuando el interrogador:
 - Quiere imponer un palo, consiguiéndolo cuando lo repita otra vez (si no ha sido apoyado), b) Quiere una bicolor al menos 6-5, mostrando luego el segundo palo en el caso que no haya sido apoyado en el primero. Ejemplos:

1♣ - 1♥ 1♠ - 1ST
2♥ 2♦ - 3♥

El contestador debe primero decir si tiene apoyo:

- Si ya ha prometido una mano equilibrada, entonces niega apoyo subastando ST (apoyo es tres cartas cualesquiera o 2 de honor mayor A, K o Q) o da el primer control con apoyo (la subasta continua por controles).
- Si no ha prometido una mano equilibrada, apoya con apoyo o da una voz natural en caso contrario.

Si después de negar el apoyo, el interrogador insiste en el mismo palo, entonces se impone el triunfo y se continua por controles; si da otro palo, muestra la bicolor 6-5 y se continua de forma natural.

- El interrogador subasta 2ST después de 1♣ - 1♠/1ST/2♣ o 1♥/♠ - 1ST - 2♣/♦/♥ o 1ST - 2♦ - 2♥, para mostrar una bicolor al menos 5-5 pero sin buenos palos, y con fallo/semifallo al palo natural que ha mostrado (si lo ha hecho) el compañero. Después de la voz obligada de 3♣, el interrogador muestra su primer palo subastable (por orden) y el compañero o bien apoya o bien muestra el primer palo en el que podría jugar (3 cartas o 2 de honor mayor). También se juega esta posibilidad con la voz de 1ST después de la secuencia. Ejemplos:

1♣ - 1♠ 1♠ - 1ST
2ST - 3♣ 2♦ - 2ST
3♠ 3♣ - 3♦
 3♠ - 3ST

En el primer caso el interrogador tiene bicolor pic + trébol, mientras que en el segundo parece que tenga diamante + corazón.

2. Subasta de ataque. Apertura de 1ST y otras secuencias equilibradas.

La apertura de 1ST es de 11-13H cuando NV y de 14-16H cuando VUL. Su desarrollo es importante porque otras secuencias de manos equilibradas se adaptan a ella.

2.1. Respuestas a 1ST

- 2♣ Stayman de 3 voces (puede ser débil). Puede ser sin 4M. Continuaciones después de la respuesta del abridor:
 - 2♥ Débil con 4-4 o 4-5 en mayores.
 - 2♠ Invitativa con 4+ pics (después de 2♥) o invitativa con 5+ pics (después de 2♦).
 - 2ST Invitativa (niega 4 pics después de 2♥).
 - 3♣ Invitativa con ambos menores (5-5).
 - 3♦ FM con ambos menores (5-5).
 - 3♥ Invitativa con 5+ corazones (después de 2♦ o 2♠) o con 4+ corazones (después de 2♥).
 - 3ST Promete 4M.
 - 4♣ Interés de slam con ambos mayores (5-5) y corta en ♣.
 - 4♦ Interés de slam con ambos mayores (5-5) y corta en ♦.
- 2♦ Si NO pasador: Relé artificial, FM; si pasador, natural para jugar. Respuestas al relé:
 - 2♥ 4 corazones. Y después de nuevo relé a 2♠: 4-4-x-x, x-4-x-4, x-4-4-x, 3-4-3-3, 2-4-2-5, 2-4-5-2.
 - 2♠ 4 pics sin 4 corazones. Y después de nuevo relé a 2ST: 4-x-x-4, 4-x-4-x, 4-3-3-3, 4-2-2-5, 4-5-2-2.
 - 2ST Sin 4M ni 5m. Y después de nuevo relé a 3♣: 2-3-4-4, 3-2-4-4, 3-3-3-4, 3-3-4-3.
 - 3♣ 5332 con 5 tréboles. Y después de nuevo relé a 3♦: 3-3-2-5, 3-2-3-5, 2-3-3-5.
 - 3♦ 5332 con 5 diamantes. Y después de nuevo relé a 3♥: 3-3-5-2, 3-2-5-3, 2-3-5-3.
 - 3♥ 2-2-4-5.
 - 3♠ 2-2-5-4.
- 2♥/♠ Para jugar.
- 2ST Obliga a 3♣. Continuaciones después de la respuesta del abridor:
 - Paso Débil con palo a trébol.
 - 3♦ Débil con palo a diamante.
 - 3♥ FM con corta a ♥. 3 o 4 cartas a ♠.
 - 3♠ FM con corta a ♠. 4 cartas a ♥.
- 3♣/♦ Invitativa natural.

- 3♥/♠ FM natural con 5+ cartas. Con apoyo, el abridor da su primer control; sin apoyo, subasta 3ST (Si se reabre 3ST, es con una mano monocolor fuerte y se da el primer control).
- 4♣/♦ Transfer a ♥/♠.
- 4♥/♠ Natural.

2.2. Otras secuencias equilibradas

Secuencias que siguen el mismo esquema de 1ST - 2♦ (relé):

- Después de 1♣ (16+) - 2♣ (9-11 equilibrada) - 2♦
- Después de 1♣ (16+) - 1♦ - 1♥ - 2♣ (5-8 equilibrada) - 2♦
- Después de 1♦ - 1♥ - 1ST - 2♦ (XYZ)
- Después de 1♦ - 1♠ - 1ST - 2♦ (XYZ)

Secuencias que siguen un esquema parecido al de 1ST - 2♦ (relé):

- Después de 1♣ (16+) - 1♥ - 1♠ - 1ST (Equilibrada, (12-14) o (15+ sin 4 corazones)) - 2♣: a) Se dice 2♦ con 15+ y sobre la respuesta de 2♥ se contesta como 1ST - 2♦ (como no se tienen 4 cartas a corazón, no hay problema); b) Con 12 o 14 se contesta como 1ST - 2♦.

Secuencia que sigue el mismo esquema de 1ST - 2♦ - 2♥ - 2♠:

- Después de 1♦ - 1♥ - 2♥ (equilibrada, rango depende de vulnerabilidad) - 2♠

Secuencia que sigue esquema parecido al de 1ST - 2♦ - 2♠ - 2ST:

- Después de 1♦ - 1♠ - 2♠ (equilibrada, rango depende de vulnerabilidad) - 2ST. La diferencia es que ahora se pueden tener 4 cartas a corazón, por lo que hay que cambiar un poco la estructura:
1♦ - 1♠ - 2♠ - 2ST: 4-x-x-4, 4-x-4-x, 4-4-x-x, 4-3-3-3, 4-2-2-5 y 4-2-5-2.
- Después de 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♦ - 2♠ (equilibrada, rango depende de vulnerabilidad) - 2ST. Aquí no hay diferencia respecto 1ST - 2♦ - 2♠ - 2ST.
- Después de 1♣ - 1♥ - 2ST (equilibrada, 17-19 con 4♠). Después de 3♣ (relé) se contesta: 3♦ (4 cartas a ♦), 3♥ (4 cartas a ♥), 3♠ (4 cartas a ♠), 3ST (4-3-3-3), 4♣ (5 cartas a ♣), 4♦ (5 cartas a ♦).

Secuencias que siguen esquema parecido al de 1ST - 2♦ - 2♥ - 2♠:

- Después de 1♣ - 2ST (equilibrada, 15+ con 4♥) - 3♣ (relé) se contesta: 3♦ (4 cartas a ♦), 3♥ (4 cartas a ♥), 3♠ (4 cartas a ♠), 3ST (3-4-3-3), 4♣ (5 cartas a ♣), 4♦ (5 cartas a ♦).
Sobre 2ST, en vez de 3♣ relé, se puede subastar 3♦ (transfer a ♥, posible con 4 cartas, para continuar por controles o por tener un fallo), 3♥ (transfer a ♠), 3♠ (transfer a ♣) o 4♣ (transfer a ♦). Todas estas voces imponen el palo de triunfo y piden continuar por controles.
- Después de 1♣ - 1♠ - 2ST (equilibrada, 17-19 con 4♥). Mismas continuaciones que el punto anterior.

Secuencia equilibrada fuerte (20H+) que se describe con 2ST. Todas siguen de la misma manera como apertura de 2ST en natural (aunque el rango de puntos no coincida), pudiendo seguir con 3♣ Stayman (y posible Smolen sobre respuesta 3♦), 3♦/♥ transfers (se acepta con fit), 3♠ intento slam menores al menos 4-4, y 4♣/♦ intento slam natural con 5+ cartas.

- Después de 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2ST (equilibrada, FM).

3. Subasta de ataque. Apertura de 1M y otras secuencias equivalentes.

La apertura de 1M es de 13-15H con palo 5+. Otras secuencias de manos con palo quinto mayor se adaptan a ella.

Se juega XYZ, con la voz de 1♥ - 1♠ - 1ST - 2ST obligando a 3♣ (para pasar luego).

3.1. Respuestas a 1♥

- 1♠ Natural, F1. Respuestas:
 - 2♠ 11-15, puede ser (3 cartas y un corto) o (4-5-2-2).
Ahora 2ST es relé FM: 3♣ (3 cartas, min, corta a ♣), 3♦ (3 cartas, min, corta a ♦), 3♥ (3 cartas, max, corta a ♣), 3♠ (3 cartas, max, corta a ♦), 3ST (4-5-2-2 min), 4♣ (4-5-2-2 max).
Ahora 3♣/♦ es invitativa natural con 4 cartas a ♠, 3♥ es invitativa natural con 4 cartas a ♠ y 2 cartas a ♥ y 3♠ es barrage.
 - 2ST Máxima, con 6+♥ y 3♠. Y después de nuevo relé a 3♣: 3-6-2-2, corta a ♣, corta a ♦.
 - 3♣/♦/♥ Natural. Continuaciones naturales.
 - 3♠ Mínima con 4♠ y corta a menor. Y después de nuevo relé a 3ST: corta a ♣, corta a ♦.
 - 4♣/♦ Máxima con corta a ♣/♦
- 1ST Si NO pasador: Relé artificial, FM; si pasador, natural. Respuestas al relé:
 - 2♣ Cualquier máxima (14-15) excepto las manos 5♥ y 5+ en un menor. Después del nuevo relé a 2♦, todas las voces son idénticas a las respuestas en el caso que si se tuviera mano mínima (excepto las voces de 5♥ y 4+ en un menor, que en vez de subastar 2♦, se subasta 3♣/♦).
 - 2♦ Mínima con 5♥ y 4+ en un menor. Después del nuevo relé a 2♥: 4 tréboles, 4 diamantes, 5 tréboles, 5 diamantes, etc.
 - 2♥ Mínima, con mano equilibrada o con 5+♥ y 4♠. Después de nuevo relé a 2♠: Equilibrada, 4-6-x-x, 4-5-2-2, 4-5-1-3, 4-5-3-1, 4-5-0-4, 4-5-4-0.
 - 2♠ Mínima, con 6+♥ y sin palo cuarto lateral. Después de nuevo relé a 2ST: 6322, 6331, 7321, 7-3-3-0, 7-2-2-2, 7-3-0-3, 7-0-3-3.
 - 2ST Mínima, con 6+♥ y 4 a un menor. Y después de nuevo relé a 3♣: 4 tréboles, 4 diamantes.
 - 3♣ Máxima con 5♥ y 5+♣.
 - 3♦ Máxima con 5♥ y 5+♦.
 - 3♥ Mínima con 6♥ y 5♣.
 - 3♠ Mínima con 6♥ y 5♦.
 - 3ST Mínima con 6♥ y 5♠.
 - 4♣ Mínima con 6♥ y 6♣.
 - 4♦ Mínima con 6♥ y 6♦.

- 2♣ (Débil a ♦) o (Invitativa con ♣) o (Invitativa a ST) o (Apoyo a ♥, 10-12).
- 2♦ (Invitativa con ♦) o (Apoyo a ♥, 8-10) o (Bicolor invitativa a menores).
- 2♥ Apoyo débil (3-7), puede ser con doubleton.
- 2♠ Barrage a ♠.
- 2ST Bicolor débil (menos que invitativa) a menores con corta a ♥.
- 3♣/♦ Barrage natural.
- 3♥ Apoyo barrage con 4 triunfos.
- 3♠ Cualquier splinter con fallo (10-13). Pregunta a 3ST: 4♣ trébol, 4♦ diamante y 4♥ pic.
- 3ST/4♣/♦ Splinter con fallo (14+) a ♠, ♣ y ♦.
- 4♥/♠ Natural.

3.2. Respuestas a 1♠

- 1ST Si NO pasador: Relé artificial, FM; si pasador, natural. Las respuestas al relé y las continuaciones son idénticas excepto la secuencia 1♠ - 1ST - 2♠ - 2ST, que tiene la respuesta de 5-5 mayores que no existe en la apertura de 1♥: Equilibrada, 4-6-x-x, 5-5-x-x, 4-5-2-2, 4-5-1-3, 4-5-3-1, 4-5-0-4, 4-5-4-0.
- 2♣ Si NO pasador: relé con 2+ cartas, no FM, pero puede ser pasado con 5+ cartas. Pueden ser varias manos: (Invitativa a ♣) o (Invitativa a ST) o (Intento de mejora de contrato). Se contesta con: Paso (5 tréboles, mínima), 2♦ (ninguna mano que se ajuste al resto), 2♥ con 4+ cartas, 2♠ con 6+ cartas, 3♣/♦/♥ con 5-5 máxima. Después de 1♠ - 2♣ - 2♦ las respuestas son: 2♥ (2-5-x-x), 2♠ (2-4-x-x), 2ST (inv. a ST), 3♣ (inv. a ♣).
Si pasador: (Débil a ♦) o (Invitativa con ♣) o (Invitativa a ST).
- 2♦ (Débil a ♥) o (Invitativa con ♦) o (Apoyo a ♠, 10-12) o (Bicolor invitativa a menores).
- 2♥ (Invitativa con ♥) o (Apoyo a ♠, 8-10) o (Bicolor invitativa con ♥ y un menor).
- 2♠ Apoyo débil (3-7), puede ser con doubleton.
- 2ST Bicolor cualquiera débil (menos que invitativa) con corta a ♠.
- 3♣/♦/♥ Barrage natural.
- 3♠ Apoyo barrage con 4 triunfos.
- 3ST Cualq. splinter con fallo (10-13). Pregunta a 4♣: 4♦ trébol, 4♥ diamante y 4♠ corazón.
- 4♣/♦/♥ Splinter con fallo (14+) a ♣, ♦ y ♥.
- 4♠ Natural.

3.3. Otras secuencias con palo mayor quinto

Secuencias que siguen el mismo esquema de 1M - 1ST (relé):

- Después de 1♣ (16+) - 1♥ - 1♠, cuando es el caso de 8+ con 5 cartas a ♠.
- Después de 1♣ (16+) - 1♠ (5+♥, 8+) - 1ST.

4. Subasta de ataque. Apertura de 1♦

La apertura de 1♦ es de 11-15H con palo 2+, sin palo quinto mayor ni palo de ♣ sexto. En el caso de manos equilibradas, se complementa con la voz de 1ST, lo que supone que se abre con 14-16 NV y con 11-13 VUL.

Se juega XYZ, con la voz de 1♦ - 1♥/♠ - 1♠/ST - 2ST obligando a 3♣ (para pasar luego).

4.1. Respuestas a 1♦

- 1♥ Natural palo 4+, F1. Respuestas:
 - 1♠ Natural palo 4+, F1. Ahora, con apoyo a ♠ hay que apoyar siempre (3♠ es intento de de slam). Se juega también XYZ, con la continuación sobre 2♦ siguiente:
 - 2♥ 11-13, desequilibrada. Y sobre nuevo relé de 2♠, mismas voces que a continuación se explican como máximas.
 - 2♠ Equilibrada, con rango dependiendo de vulnerabilidad. Y sobre nuevo relé a 2ST, secuencia idéntica a 1ST - 2♦ - 2♠ - 2ST. En cambio, si continua con 3♣/♦ es petición de parada a ese palo.
 - 2ST Máxima, con 4♠ y 1♥, semiequilibrada. Y sobre nuevo relé a 3♣: 4-4. 3-5, 5-3 a menores.
 - 3♣ Máxima, con 4♠, 1♥ y (53) con el menor tercero débil. Y sobre nuevo relé a 3♦: 3-5, 5-3 a menores.
 - 3♦ Máxima, con 6+♦ sin 3♥. Y sobre nuevo relé a 3♥: 1-2, 2-1, 0-3 y 1-1 (el 3-0 no es posible).
 - 3♥ Máxima con 4-3-5-1.
 - 3♠ Máxima con 4-0-4-5.
 - 3ST Máxima con 4-0-5-4.
 - 4♣ Máxima con 4-3-6-0.
 - 1ST Equilibrada sin 4♥ (rango en función de vulnerabilidad). Se juega XYZ, con la continuación de 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♦ idéntica a 1ST - 2♦ (a pesar de que no se puede tener ni 4♥ ni 4♠).
 - 2♣ 5-4 en menores. Continuaciones naturales, exceptuando la secuencia 1♦ - 1♥ - 2♣ - 2♠ - 3♠, que significa 5-5 en menores (3♣ o 3♦ marca el único palo 5+)
 - 2♦ Palo 6+ sin cuarto lateral. Continuaciones naturales.
 - 2♥ Equilibrada con 4♥. Si se continúa con 2♠ es relé idéntico a 1ST - 2♦ - 2♥ - 2♠.
 - 2♠ Mínima con 4♥ y corta en ♠. Si se continúa con 2ST es pregunta de Ases a ♥, sino se continúa por controles.
 - 2ST Palo 6+♦ y 3 cartas a ♥. Si se continúa con 3♣ pregunta por el corto (con respuestas: Sin corto/Corto ♣/Corto ♠), para después continuar con pregunta Ases (P1 = corazón, P2 = diamante).
 - 3♣ Máxima con 5♦ y 5+♣. Continuaciones naturales.
 - 3♦ Máxima con 6♦, sin 4♠ ni 3♥. Continuaciones naturales.
 - 3♥ Mínima con 4♥ y corta en ♣. Ahora 3♠ es pregunta de Ases a ♥.

- 3♠ Máxima con 4♥, 5+♦ y corta en ♠. Ahora 4♣ es pregunta de Ases a ♥
 - 4♣ Máxima con 4♥, 5+♦ y corta en ♣. Ahora 4♦ es pregunta de Ases a ♥
 - 4♦ Máxima con 4♥, 5+♣ y corta en ♠. Ahora 4♠ es pregunta de Ases a ♥
- 1♠ Natural palo 4+, F1. Respuestas:
 - 1ST Equilibrada sin 4♠ (rango en función de vulnerabilidad). Se juega XYZ, con la continuación de 1♦ - 1♠ - 1ST - 2♦ idéntica a 1ST - 2♦ (a pesar de que no se puede tener 4♠).
 - 2♣ (5-4 en menores) o (1-4-3-5) o (1-4-4-4). Continuaciones naturales, exceptuando la secuencia 1♦ - 1♠ - 2♣ - 2♥ - 3♠, que significa 5-5 en menores (3♣ o 3♦ marca el único palo 5+, 3♥ es el apoyo cuarto natural).
 - 2♦ (Palo 6+ sin cuarto lateral) o (1-4-5-3). Continuaciones naturales.
 - 2♥ 3♠ y un corto. Si se continúa con 2ST es relé FM con respuestas: (min y corta ♣), (min y corta ♥), (max y corta ♣) y (max y corta ♥) y luego pregunta de Ases con P1 = pic. En cambio, 3♣/♦/♥ es invitativa natural con 4♠ y 3♠ es barrage.
 - 2♠ Mínima equilibrada con 4♠. Y ahora 2ST es relé, contestando parecido (ver detalles en capítulo de ST) a 1ST - 2♦ - 2♠ - 2ST (la diferencia es que ahora se puede tener 4♥).
 - 2ST Palo 6+♦ y 3 cartas a ♠. Si se continúa con 3♣ pregunta por el corto (con respuestas: Sin corto/Corto ♣/Corto ♠), para después continuar con pregunta Ases (P1 = pic, P2 = diamante).
 - 3♣ Máxima con 5♦ y 5+♣. Continuaciones naturales.
 - 3♦ Máxima con 6♦, sin 3♠. Continuaciones naturales.
 - 3♥ Mínima con 4♠ y corta en ♥. Si se continúa con 4♣ es pregunta de Ases a ♠.
 - 3♠ Mínima con 4♠ y corta en ♣. Si se continúa con 4♣ es pregunta de Ases a ♠.
 - 4♣ Máxima con 4♠, 5+♦ y corta en ♣. Si se continúa con 4♦ es pregunta de Ases a ♠.
 - 4♦ Máxima con 4♠, 5+♣ y corta en ♥. Si se continúa con 4♥ es pregunta de Ases a ♠.
 - 4♥ Máxima con 4♠, 5+♦ y corta en ♥. Si se continúa con 4ST es pregunta de Ases a ♠.
 - 1ST Equilibrada sin palo 4+ rico. Rango dependiente de la vulnerabilidad (menos que invitativa si el abridor tiene mano equilibrado).
 - 2♣ Si NO pasador: FM natural con palo 4+. Se continúa con palos cuartos en escalera (con 3-3-3-4 se contesta 2ST; con palo 5 a ♣ se contesta 3♣). Si pasador: natural, pasable.
 - 2♦ Natural 5+ cartas, F1. Se continúa con 2ST o 3♦ en caso de mínima; el resto, muestra no mínima con honores en el palo nombrado.
 - 2♥/2♠ Barrage natural.
 - 2ST Invitativa si el abridor tiene la mano equilibrada.
 - 3♣ Invitativa natural.
 - 3♦/♥/♠ Barrage.

5. Subasta de ataque. Apertura de 2♣

La apertura de 2♣ es de 11-15H con palo 6+ y posible palo cuarto mayor.

5.1. Respuestas a 2♣

- 2♦ Transfer, 5+♥. Respuestas:
 - 2♥ 11-15, 2-3 cartas a ♥. Después, 2♠ natural F1, 2ST/3♣ invitativas, 3♦ FM artificial (3♥ = min con 3 cartas, 3♠ = min con 2 cartas, 3ST = max con 2 cartas, otras = max con 3 cartas), 3♥ invitativa y 3♠/4♦ splinter.
 - 2♠ Máxima, 4♠, corta a ♥.
 - 2ST Máxima, sin palo cuarto lateral, corta a ♥.
 - 3♣ Mínima, corta a ♥.
 - 3♦ Máxima, 4♦, corta a ♥.
 - 3♥ Mínima, 4♥.
 - 3♠/4♦ Máxima, 4♥, splinter.
- 2♥ Transfer, 5+♠. Respuestas:
 - 2♠ 11-15, 2-3 cartas a ♠. Después, 2ST/3♣ invitativas, 3♦ FM artificial (3♥ = min con 2 cartas, 3♠ = min con 3 cartas, 3ST = max con 2 cartas, otras = max con 3 cartas), 3♥ natural F1, 3♠ invitativa y 4♦/♥ splinter.
 - 2ST Máxima, sin palo cuarto lateral, corta a ♠.
 - 3♣ Mínima, corta a ♠.
 - 3♦ Máxima, 4♦, corta a ♠.
 - 3♥ Máxima, 4♥, corta a ♠.
 - 3♠ Mínima, 4♠.
 - 4♦/♥ Máxima, 4♠, splinter.
- 2♠ Pregunta de rango. Respuestas: 2ST = máxima (para luego 3♣ fit y pregunta de corto, 3♦ Stayman) y 3♣ = mínima (para luego 3♦ Stayman).
- 2ST Relé FM.
 - 3♣ Mínima. Y luego de 3♦ se contesta la corta (No - ♦ - ♥ - ♠)
 - 3♦ Máxima, sin corta.
 - 3♥ Máxima, corta a ♦.
 - 3♠ Máxima, corta a ♥.
 - 3ST Máxima, corta a ♠.
- 3♣ Barrage.
- 3♦ Pregunta por paradas por orden (3ST parada a ♦).
- 3♥/♠ FM natural, 6+ cartas.
- 4♣ Barrage.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.

6. Subasta de ataque. Aperturas de 2♦ a 4♠

6.1. Respuestas a 2♦

La apertura de 2♦ es de 7-10H con palo 6+ mayor.

- 2♥/♠ Pasa o corrige.
- 2ST Relé F1, invitativa o más. Respuestas:
 - 3♣ Máxima con ♥. Ahora 3♦ pregunta por corto (No/♣/♦/♠) y 3♥ es pregunta de Ases.
 - 3♦ Máxima con ♠. Ahora 3♥ pregunta por corto (No/♣/♦/♥) y 3♠ es pregunta de Ases.
 - 3♥ Mínima con ♥. Ahora 3♠ pregunta por corto (No/♣/♦/♠) y 4♣ es pregunta de Ases.
 - 3♠ Mínima con ♠. Ahora 4♣ pregunta por corto (No/♣/♦/♥) y 4♦ es pregunta de Ases..
- 3♣/♦ Natural, forcing.
- 3♥/♠ Pasa o corrige.
- 4♣ Haz transfer a tu palo.
- 4♦ Subasta tu palo.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.

Después de 2♦ - (Doblo), nuestra voz de Paso significa que se prefiere jugar 2♦ doblado a 2M doblado, mientras que la voz de Redoblo pide competir hasta 3♠ si el palo mayor es ♠.

6.2. Respuestas a 2♥

La apertura de 2♥ es de 11-15H con corta a ♦ (4-4-0-5, (43)-1-5, 4-4-1-4).

- 2♠ Para jugar.
- 2ST Relé FM. Respuestas:
 - 3♣ Mínima. Ahora 3♦ pregunta distribución (4-4-1-4, 4-3-1-5, 3-4-1-5, 4-4-0-5) y luego se puede preguntar Ases; mientras que 3♥ es pregunta de Ases.
 - 3♦ Máxima con 4-4-1-4. Ahora 3♥ es pregunta de Ases.
 - 3♥ Máxima con 4-3-1-5. Ahora 3♠ es pregunta de Ases.
 - 3♠ Máxima con 3-4-1-5. Ahora 4♣ es pregunta de Ases.
 - 3ST Máxima con 4-4-0-5. Ahora 4♣ es pregunta de Ases.
- 3♣ Para jugar.
- 3♦ Invitativa en ambos mayores.

- 3♥/♠ Invitativa natural.
- 4♣ Barrage.
- 4♦ Subasta tu mejor mayor. Forcing pass si los contrarios intervienen.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.

6.3. Respuestas a 2♠

La apertura de 2♠ es de 7-10H con 5♠ y 5 a un menor. Se supone, por tanto, que siempre hay un corto.

- 2ST Relé, invitativa o más. Respuestas:
 - 3♣ Mínima con palo a ♣. Ahora 3♠ es para jugar, 3♦ pregunta corto, 3♥ pregunta de Ases a ♣ y 4♣ pregunta Ases a ♠.
 - 3♦ Mínima con palo a ♦. Ahora 3♠ es para jugar, 3♥ pregunta corto, 4♣ pregunta de Ases a ♦ y 4♦ pregunta Ases a ♠.
 - 3♥ Máxima con palo a ♣. Ahora 3♠ pregunta corto, 4♣ pregunta de Ases a ♣ y 4♦ pregunta Ases a ♠.
 - 3♠ Máxima con palo a ♦. Ahora 4♣ pregunta corto, 4♦ pregunta de Ases a ♦ y 4ST pregunta Ases a ♠.
- 3♣ Pasa o corrige.
- 3♦ Invitativa en ♠.
- 3♥ Natural, F1.
- 3♠ Barrage.
- 4♣ Pasa o corrige.
- 4♦ Buen apoyo a ♠. Forcing pass si los contrarios intervienen.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.
- 4ST Subasta tu menor.

6.4. Respuestas a 2ST

La apertura de 2ST es de 7-10H con 5-5 en menores. Se supone, por tanto, que siempre hay un corto.

- 3♣/♦ Para jugar.
- 3♥ Relé FM. Se responde con el corto, y luego se pueden preguntar Ases.
- 3♠ Natural, F1.
- 4♣/♦ Para jugar.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.

6.5. Respuestas a 3♣/♦/♥/♠

La apertura de 3 a palo es de 7-10H con palo 7.

- 3♦ Relé preguntando por el corto (No/♦/♥/♠), pudiendo luego preguntar por Ases.
- 3♥/♠ Natural, F1.
- 4♣ Barrage sobre 3♣, pregunta por el corto sobre 3♦/♥/♠ (pudiendo luego preguntar por Ases).
- 4♦ Barrage sobre 3♦, pregunta por Ases sobre 3♣/♥/♠.
- 4♥/4♠/5♣/5♦ Para jugar.

6.6. Respuestas a 4♣/♦

La apertura de 4♣/♦ es Namyats, con un palo de triunfo de una sola perdedora como máximo (incluso con fallo enfrente) y 4-6 perdedoras en total.

- 4♦/♥ Pregunta solidez del palo de triunfo. Respuestas:
 - 4♥/♠ Palo no sólido y ningún control de 1ª.
 - 4♠/ST Palo sólido. Se continua por controles (4ST es control a ♠).
 - 4ST/5♣ Palo no sólido, pero con As lateral (el compañero debe saber cuál es).
 - 5♣/5♦ Palo no sólido, pero fallo a ♣.
 - 5♦/5♥ Palo no sólido, pero fallo a ♦.
 - 5♥/5♠ Palo no sólido, pero fallo al otro mayor.
- 4♥/♠ Para jugar.
- 4♠/ST Necesito complemento en ♣.
- 4ST/5♣ Necesito complemento en ♦.
- 5♣/5♦ Necesito complemento en otro mayor.
- 5♦/5♥ Tengo 3 Ases y un Rey.
- 5♥/5♠ Tengo 3 Ases.
- 6♦/6♥ Transfer.

7. Subasta de ataque. Apertura de 1♣

La apertura de 1♣ es de 16+H (si no equilibrada) o 17+ (si equilibrada).

7.1. Respuestas a 1♣

- 1♦ 0-8H, cualquier distribución. Continuaciones:
 - 1♥ 20H+, cualquier distribución excepto una tricolor. Continuaciones:
 - 1♠ 0-4H, cualquier distribución. Ahora 1ST es 20-21 equilibrada (continúa como apertura de 1ST y pasador delante), 2♣ equivale a apertura de fuerte indeterminada (con respuestas como apertura de 2♣ en natural), 2♦/♥/♠ es 20-21H natural pasable, 2ST es FM equilibrada (continuación explicada en apartado de apertura de 1ST) y 3♣/♦/♥/♠ son manos monocolors FM naturales (3ST sin apoyo, otra voz es apoyo de 3 cartas o 2 de honor y continua por controles).
 - 1ST 5-7H, palo mayor quinto. Ahora 2♣ pregunta por el mayor en transfer, que se acepta con 2+ cartas. Continuaciones naturales.
 - 2♣ 5-7H, equilibrada. Ahora 2♦ es relé y continua como 1ST - 2♦.
 - 2♦ 5-7H, natural sin mayor cuarto. Continuaciones naturales.
 - 2♥ 5-7H, 4♥ y un menor quinto. Ahora 2ST pregunta (4♥-5♣, 4♥-5♦, 4♥-6♣, 4♥-6♦) y continua por relés.
 - 2♠ 5-7H, 4♠ y un menor quinto. Ahora 2ST pregunta (4♠-5♣, 4♠-5♦, 4♠-6♣, 4♠-6♦) y continua por relés.
 - 2ST 5-7H, 5-4 menores. Ahora 3♣/♦ es interés de slam y se continúa por controles.
 - 3♣ 5-7H, natural sin mayor cuarto. Continuaciones naturales.
 - 3♦/♥/♠/ST 5-7H, tricolor con semifallo en ♣/♦/♥/♠. Continúa con relés de pregunta de Ases.
 - 1♠ 16-19H, 5+♠. Continuaciones naturales.
 - 1ST 16-19H, equilibrada. Se continúa como apertura de 1ST y pasador delante.
 - 2♣/♦/♥ 16-19H, natural 5+. Continuaciones naturales.
 - 2♠ 16-19H, tricolor cualquiera. Ahora 2ST es relé invitativo o más (se muestra corta en orden ♣/♦/♥/♠), mientras que 3♣/♦/♥/♠ es pasa o corrige.
 - 2ST 20H+, tricolor cualquiera. Ahora 3♣ es relé FM (se muestra corta en orden ♣/♦/♥/♠), mientras que 3♦/♥/♠ es pasa o corrige.
 - 3♣ Bicolor FM trébol y otro palo. Ahora 3♦ pregunta (respuestas nombrando el palo, donde 3ST indica ♦).
 - 3♦ Bicolor FM a mayores. Continuaciones naturales.
 - 3♥ Bicolor FM corazón y diamante. Continuaciones naturales.
 - 3♠ Bicolor FM pic y diamante. Continuaciones naturales.
- 1♥ (8H+, 5+♠) o (12-14 equilibrada) o (15+ equilibrada sin 4♥). Después del relé de 1♠ se marcan los 5♠ con todas las voces superiores a 1ST (misma continuación que 1♠ - 1ST), mientras que con 1ST se marcan las equilibradas (ahora, después del relé de 2♣ se marca la 12-14H con todas las voces a partir de 2♥ - mismas respuestas que 1ST- 2♦ - y la 15H+ con 2♦ - y sobre el

relé de 2♥ se utilizan las mismas respuestas que 1ST- 2♦ aprovechando que no se tienen 4 cartas a ♥)

- 1♠ 8H+, 5+♥. Después del relé de 1ST se utiliza la misma continuación que 1♥ - 1ST.
- 1ST 8H+, 5+♣. Después del relé a 2♣:
 - 2♦ 5+♣, 4+♦. Y después del relé a 2♥ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 2ST se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 2♥ 5+♣, 4+♥. Y después del relé a 2♠ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 3♣ se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 2♠ 5+♣, 4+♠. Y después del relé a 2ST se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 3♦ se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 2ST 6+♣, sin otro palo cuerto. Y después del relé a 3♣ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 6322, 12+ con 6331, 12+ con 7321, ... (guardando la voz de 3ST para la 7222). Después de dar mínima, al relé de 3♥ se contestan los mismos escalones de las máximas (6322, 6331, ... guardando la voz de 3ST para la 7222).
- 2♣ 9-11H+, equilibrada. Ahora 2♦ es relé y continúa como 1ST - 2♦.
- 2♦ 8H+, 5+♦. Después del relé a 2♥:
 - 2♠ 5+♦, 4+♠. Y después del relé a 2ST se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 3♦ se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 2ST 5+♦, 4+♥. Y después del relé a 3♣ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 3♥ se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 3♣ 5+♦, 4+♣. Y después del relé a 3♦ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 64, 12+ con 5422, ... Después de dar mínima, al relé de 3♠ se contestan los mismos escalones de las máximas (64, 5422, ...).
 - 3♦ 6+♦, sin otro palo cuarto. Y después del relé a 3♥ se contesta: mínimas con 8-11H (sólo si NO es pasador, en caso contrario este escalón se salta), 12+ con 6322, 12+ con 6331, 12+ con 7321, ... (guardando la voz de 3ST para la 7222). Después de dar mínima, al relé de 4♣ se contestan los mismos escalones de las máximas (6322, 6331, ... guardando la voz de 4ST para la 7222).
- 2♥ 8-11H, 5-5 a menores. Y después del relé a 2ST (ya que 2♠ sería natural) se contesta el residuo: 1-2, 2-1, 0-3, 3-0, ...
- 2♠ 8-11H, tricolor 4441 cualquiera. Y después del relé a 2ST se da primero el corto con el primer relé (en orden ♣/♦/♥/♠ y luego se puede preguntar Ases) o Ases a partir del segundo relé.
- 2ST 15+H, con 4♥. Continuación ya explicada en el apartado de apertura de 1ST.
- 3♣ 12+H, tricolor 4441 con corta a un menor. Y después del relé a 3♦ se da primero el corto con el primer relé (en orden ♣/♦ y luego se puede preguntar Ases) o Ases a partir del segundo relé.
- 3♦ 12+H, tricolor 4441 con corta a un mayor. Y después del relé a 3♥ se da primero el corto con el primer relé (en orden ♥/♠ y luego se puede preguntar Ases) o Ases a partir del segundo relé.
- 3♥/♠ 12+H, 5-5 menores, corta en ♥/♠. Continuaciones naturales.

8. Nuestras intervenciones sobre sus aperturas

8.1. Intervenciones a su apertura de 1 a palo

En 2ª posición:

- Si intervenimos sobre 1♣ por 1♦, el compañero puede subastar 1M palo 4 (forcing), 1ST natural 8-10H, 2♣ con fit 10+, 2M palo 6 con apertura (pasable), 2ST 11-13H y 3♣ fit con apoyo mixto.
- Si intervenimos sobre 1x por 1M, el compañero puede subastar 1♠ palo 4 (forcing), 1ST natural 8-10H, 2x con fit 10+, 2y (sin salto) palo 5 constructivo pero pasable, 2OM (con salto) palo 6 con apertura (pasable), 2ST 11-13H, 3x fit con apoyo mixto, 3y natural forcing.
- Si intervenimos sobre 1x por 1ST, queremos que salga el abridor (si no jugamos a ST), por lo que jugamos 2x Stayman pero 2y natural pasable y 3y natural palo 5+ forcing.
- La intervención por cuebid siempre es bicolor, sin importar la apertura (incluso trébol fuerte o ♦ corto): 1m-2m es bicolor a mayores y 1M-2M es bicolor Michaels. En caso de estar no vulnerable, se interviene con 8-11H o bien con 16H+ (mientras que con 12-15H se intenta subastar ambos palos en dos turnos de subasta, si es posible). En caso de estar vulnerable, se interviene con 12H+.
- La intervención sobre 1x a 2y (sin salto) tiene respuestas 2x (fit 10H+), 2z palo 5+ constructivo pero pasable y 2ST (natural invitativa).
- La intervención sobre 1x a 2y (con salto) es palo 6+ débil. Ahora 2ST es forcing con mano interesante.
- La intervención por 2ST siempre es bicolor a menores, sin importar la apertura (incluso trébol fuerte o ♦ corto). En caso de estar no vulnerable, se interviene con 8-11H o bien con 16H+ (mientras que con 12-15H se intenta subastar ambos palos en dos turnos de subasta, si es posible). En caso de estar vulnerable, se interviene con 12H+.
- La intervención sobre 1x a 3x muestra palo 7/8 menor corrido sin ninguna entrada lateral (igual que apertura de 3ST). Las respuestas son idénticas a las de la apertura nuestra de 3ST.

En 4ª posición:

- Si reabrimos 1♣/♦/♥ por 1ST es 10-14, doblo + ST es 15-16 y 2ST es 17-19; si reabrimos 1♠ por 1ST es 12-15 y 2ST es 16-19 (desaparece el rango intermedio). En cualquier caso, intentamos que salga el abridor, así que ahora jugamos transfers y el transfer al cuebid es Stayman (excepto sobre apertura de 1♣, donde ahora Stayman es subastar ♣).
- Si reabrimos 1x por 2y (con salto) indicamos 11-14H con palo sexto.

8.2. Intervenciones a su apertura de 1ST

Se considera que 1ST de los contrarios es fuerte cuando el mínimo de su rango es 14+. Se juegan transfers en 2ª y natural en 4ª con la idea de intentar que la salida sea del abridor de 1ST. Intervenciones:

- En 2ª posición: X es bicolor 4M+5m (ahora 2♣ para jugar en el menor, 2♦ para jugar en el mayor, y 2♥/♠ natural), 2♣ es mayores (2♦ igualdad de cartas en ambos teniendo en cuenta que si luego decimos 2♠ - sobre 2♥ - o apoyamos 2♠ al nivel de 3 es invitativa con 3 cartas, Paso sobre el doblo prefiere jugar 2♣ doblados), 2♦/2♥/2♠/3♣ es transfer (Paso sobre el doblo prefiere jugar en la voz artificial), y 2ST son menores. Siempre que sea posible, la voz de 2ST del respondedor es forcing indicando una buena mano.
- En 4ª posición: X es bicolor 4M+5m (ahora 2♣ para jugar en el menor, 2♦ para jugar en el mayor, y 2♥/♠ natural), 2♣ es mayores (2♦ igualdad de cartas en ambos, Paso sobre el doblo prefiere jugar 2♣ doblados), 2♦/2♥/2♠/3♣ es natural y 2ST son menores. Siempre que sea posible, la voz de 2ST del respondedor es forcing indicando una buena mano.

Se considera que 1ST de los contrarios es débil cuando el mínimo de su rango es 13+. La única diferencia es que el doblo indica una mano igual o superior en H al máximo del ST del contrario. Intervenciones:

- En 2ª posición: X es más fuerte que su ST (si el compañero pasa al ST doblado, los dobles posteriores son castigo), 2♣ es mayores, 2♦/2♥/2♠/3♣ es transfer, y 2ST son menores. Siempre que sea posible, la voz de 2ST del respondedor es forcing indicando una buena mano.
- En 4ª posición: X es es más fuerte que su ST (si el compañero pasa al ST doblado, los dobles posteriores son castigo), 2♣ es mayores, 2♦/2♥/2♠/3♣ es natural y 2ST son menores. Siempre que sea posible, la voz de 2ST del respondedor es forcing indicando una buena mano.

8.3. Intervenciones a su apertura de 2♣ o 2♦ fuertes

- 2ST es cualquier bicolor. El compañero subasta el primer palo en el que puede jugar.

8.4. Intervenciones a su apertura de 2♦/♥/♠ débiles o 2♣ natural precisión

En 2ª y 4ª jugamos:

- Sobre 2♣ natural precisión nuestras intervenciones son: Doblo es negativo, 2♦/♥/♠ natural, 2ST natural (se continua con 3♣ Stayman y el resto con transfers), 3x natural (fuerte si es con salto), 3ST es natural, 4♣ es bicolor a mayores, 4♦ fuerte a ♦ y un mayor (respuesta de 4♥ del compañero es pasa o corrige), 4♥/♠ es natural.
- Sobre 2♦ multi nuestras intervenciones son: Doblo es negativo a ♠ (con negativo a ♥ se pasa y se reabre al probable 2♥ de los contrarios), 2♥/♠ natural, 2ST natural (se continua con 3♣ Stayman y el resto con transfers), 3x natural (fuerte si es con salto), 3ST es mano fuerte con t/o a ♥, 4♣/4♦ es bicolor fuerte al palo nombrado y un mayor (respuesta de 4♥ del compañero es pasa o corrige), 4♥/♠ es natural.
- Sobre 2♦ débil natural nuestras intervenciones son: Doblo es negativo, 2♥/♠ natural, 2ST natural (se continua con 3♣ Stayman y el resto con transfers), 3x natural (fuerte si es con salto), 3ST es natural, 4♣ es bicolor fuerte a ♣ y un mayor (respuesta de 4♥ del compañero es pasa o corrige), 4♦ es bicolor a mayores, 4♥/♠ es natural.
- Sobre 2♥ débil natural nuestras intervenciones son: Doblo es negativo, 2♠ natural, 2ST natural (se continua con 3♣ transfer, 3♦ Stayman y el resto con transfers), 3x natural (fuerte si es con salto), 3ST es natural, 4♣/♦ es bicolor fuerte al palo nombrado y ♠, 4♠ es natural.
- Sobre 2♠ débil natural nuestras intervenciones son: Doblo es negativo, 2ST natural (se continua con 3♣/♦ transfer, 3♥ Stayman y el resto con transfers), 3x natural, 3ST es natural, 4♣/♦ es bicolor fuerte al palo nombrado y ♥, 4♥ es natural.

- En todos los casos, subastar cuebid en directo a la altura de 3 es petición de parada.

Después del doblo sobre 2♦/♥/♠ débil jugamos Lebenshol. Aplica la regla de "subasta rápida indica NO parada", para intentar en lo posible que salga a ST la mano del 2 débil. El respondedor del doblo actúa de la siguiente manera:

- Subastar un palo de forma natural a nivel de 2 (si es posible) es la mano más débil.
- Subastar 2ST y luego un palo de forma natural a nivel de 3 (cuando era posible subastarlo a nivel de 2) es FM e intento de slam.
- Subastar un palo de forma natural a nivel de 3 (fuera o no fuera posible subastarlo a nivel de 2) es invitativa.
- Subastar 2ST y luego cuebid indica Stayman con parada. Subastar cuebid en directo es Stayman sin parada.
- Subastar 2ST y luego 3ST indica parada. Subastar 3ST en directo indica NO parada.

8.5. Intervenciones a su apertura de 3♣/♦/♥/♠

En 2ª y 4ª jugamos:

- Doblo es take-out. Doblo + cuebid es fit; Doblo + palo es FG pero el palo no es largo y sólido (se subastaría directamente, en ese caso); Doblo + 4ST es Blackwood de 5-Ases.
Después de doblar, el compañero subasta cuebid con dos lugares donde jugar (FM) y 4ST es cuantitativa.
- Cuebid a 3♣/♦ es bicolor de mayores, mientras que cuebid a 3♥/♠ es bicolor a menores.
- Subastar 3♥/♠ es natural.
- Subastar 3ST es natural. El compañero puede preguntar con 4♣, con respuestas: 4♦ equilibrada mínima, 4♥ equilibrada máxima, 4♠ desequilibrada mínima (con palo largo menor) y 4ST desequilibrada máxima (con palo largo menor). Después de mostrar mano equilibrada, las respuestas son para jugar; después de mostrar mano desequilibrada, las respuestas de 5♣/6♣ es pasa o corrige.
- Subastar 4♣/♦ (cuando no es cuebid) es non-leaping Michaels, FM con ese palo y un mayor.

8.6. Intervenciones a su apertura de 4♣/♦/♥/♠

En 2ª y 4ª jugamos:

- Sobre apertura de 4♣/♦, todas nuestras intervenciones son naturales, incluso 4ST.
- Sobre apertura de 4♥: 4ST es bicolor a menores, 5♣/♦ es natural, 5♥ pide escoger un slam teniendo control de 1ª a ♥ y 5ST pide escoger un slam sin tener control de 1ª a ♥.
- Sobre apertura de 4♠: 4ST son dos lugares donde jugar, 5♣/♦ es natural, 5♥ es natural pero más fuerte que subastar 4ST + 5♥, 5♠ pide escoger un slam teniendo control de 1ª a ♠ y 5ST pide escoger un slam sin tener control de 1ª a ♠.
Después de doblar la apertura de 4♠, el compañero subasta: 4ST son dos lugares donde jugar, 5♣/♦ es natural, 5♥ es natural pero más fuerte que subastar 4ST + 5♥, 5♠ pide escoger un slam teniendo control de 1ª a ♠ y 5ST pide escoger un slam sin tener control de 1ª a ♠.

9. Después de sus intervenciones

9.1. Intervenciones a nuestra apertura de 1ST

Después de 1ST - (Doblo), (1x) - 1ST - (Doblo) y (1x) - Paso - (1y) - 1ST - (Doblo) jugamos la defensa sueca, siempre que el Doblo muestre tendencia al castigo. Si el Doblo es artificial jugamos natural (Redoblo es fuerte y FM, voces a nivel de 2 son naturales débiles y voces a nivel de 3 son naturales e invitativas). Defensa sueca:

- Subastar 2♣/♦/♥ es una bicolor 4-4 al palo nombrado y al inmediato superior (excepcionalmente también puede ser una 4333 donde cantamos el palo cuarto).
- Subastar Redoblo es una monocolor (obliga a 2♣ para pasar o corregir).
- Subastar Paso obliga al abridor al Redoblo y es: a) Mano para pasar y jugar 1STxx, o b) Mano para subastar 2♣/♦ con una bicolor 4-4 al palo nombrado y uno superior no inmediato (excepcionalmente también puede ser una 4333 donde cantamos el palo tercero). En el caso que el respondedor haya pasado y los contrarios intervienen de nuevo, entonces los dobles del respondedor son para castigar, palos nuevos son cuartos e invitativos y 2ST es natural.

Después de 1ST - (Paso) - Paso - (Doblo), (1x) - 1ST - (Paso) - Paso - (Doblo) y (1x) - Paso - (1y) - 1ST - (Paso) - Paso - (Doblo) jugamos la defensa sueca, siempre que el Doblo muestre tendencia al castigo. El jugador que subastó 1ST debe ahora:

- Subastar 2x con un palo quinto.
- En caso contrario, redoblar para mostrar 2 cartas a ♠ (el compañero decide el palo a jugar entre ♣/♦/♥).
- En caso contrario, paso (el compañero decide ahora entre subastar 2♠ para jugar, redoblar para mostrar una monocolor a un menor - obliga a 2♣ para pasar o corregir -, subastar 2♦ para que se elija entre ♦ o ♥ o subastar 2♣ para que se elija entre ♣ o un palo rojo).

Después de 1ST - (2♥/♠) voz natural o bicolor con el palo cantado y otro por determinar (o bien 2♦/♥ que signifique transfer a ♥/♠) jugamos "Transfer Lebenshol" (ver apartado especial).

Después de 1ST - (2x) artificial (pero no transfer), jugamos dobles de fuerza FM, 2y natural débil, 3y natural invitativo.

Después de 1ST - (3x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 3x.

Después de 1ST - (4x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 4x.

9.2. Intervenciones a nuestra apertura de 1♦/♥/♠

Después de 1♦/♥/♠ - (1♥/♠/ST/2♣/♦) jugamos negative free bid (palo a nivel de 2 es natural pasable; a nivel de 3 es natural FM) y cuebid con apoyo 10+

Después de 1♦/♥/♠ - (2♥/♠) voz natural o bicolor con el palo cantado y otro por determinar (o bien 2♦/♥ que signifique transfer a ♥/♠) jugamos "Transfer Lebenshol" (ver apartado especial).

Después de 1♦/♥/♠ - (3x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 3x (con los cambios lógicos dependiendo de la apertura).

Después de 1♦/♥/♠ - (4x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 4x (con los cambios lógicos dependiendo de la apertura).

9.3. Intervenciones a nuestra apertura de 1♣

Después de 1♣ - (Intervención) - Paso - (Paso), el abridor subasta como si la subasta hubiera empezado con la voz de intervención, excepto los saltos que son palos naturales y F1. También hay excepción si la intervención ha sido de 1♦ y las siguientes dos voces son Paso (ver más abajo).

Después de 1♣ - (Paso) - 1♦ - (Intervención), el abridor subasta como si la subasta hubiera empezado con la voz de intervención, excepto los saltos que son palos naturales y F1.

Después de 1♣ - (Intervención), el respondedor subasta de la siguiente manera:

- Si la intervención es por Doblo (sin importar el significado), básicamente se ignora la intervención: Redoblo es para intento de castigo, Paso = 0-5H, 1♦ = 6-8H (la subasta sigue como 1♣ - 1♦) y el resto de voces son idénticas a las respuestas de 1♣ (y mismas continuaciones).
- Si la intervención es por 1♦, tanto natural como artificial (sin importar el significado), básicamente se ignora la intervención: Paso = 0-5H (la subasta sigue como 1♣ - 1♦), Doblo = 6-8H (la subasta sigue como 1♣ - 1♦) y el resto de voces son idénticas a las respuestas de 1♣ (y mismas continuaciones).
- Si la intervención es por 1♥ artificial (sin importar el significado), básicamente se ignora la intervención: Paso = 0-8H, Doblo = Mismo significado que 1♣ - 1♥ (la subasta sigue como 1♣ - 1♥) y el resto de voces son idénticas a las respuestas de 1♣ (y mismas continuaciones).
- Si la intervención es por 1♥ natural, se juega con transfers: Doblo = Equilibrada (invitativa o más), 1♠ natural 5+ cartas (F1), 1ST = ♣ 5+ cartas (invitativa o más), 2♣ = ♦ 5+ cartas (invitativa o más), 2♦ = FM desequilibrada con corta a ♥, 2♥ = ♠ 6+ cartas (débil 4-6H).
- Si la intervención es por 1♠ artificial (sin importar el significado), se juega con transfers: Doblo = Equilibrada (invitativa o más), 1ST = ♣ 5+ cartas (invitativa o más), 2♣ = ♦ 5+ cartas (invitativa o más), 2♦ = ♥ 5+ cartas (invitativa o más), 2♥ = ♠ 5+ cartas (invitativa o más).
- Si la intervención es por 1♠ natural, se juega con transfers: Doblo = Equilibrada (invitativa o más), 1ST = ♣ 5+ cartas (invitativa o más), 2♣ = ♦ 5+ cartas (invitativa o más), 2♦ = ♥ 5+ cartas (invitativa o más), 2♥ = FM desequilibrada con corta a ♠.
- Si la intervención es por 1ST artificial: Doblo busca castigar o jugar manga y el resto de voces dependen de los palos mostrados por la voz de 1ST (si no se conoce ningún palo del contrario, subastar 2x es natural y FM; si se conoce un palo, el cuebid es takeout FM y otros palos son naturales y FM; si se conocen dos palos, entonces cuebids son FM mostrando palo y otros palos son NF).

Después de 1♣ - (2♣/♦) natural, jugamos dobles de fuerza FM, 2y natural débil, 3y natural invitativo.

Después de 1♣ - (2♥/♠) voz natural o bicolor con el palo cantado y otro por determinar (o bien 2♦/♥ que signifique transfer a ♥/♠) jugamos "Transfer Lebenshol" (ver apartado especial).

Después de 1♣ - (2x) artificial (pero no transfer), jugamos dobles de fuerza FM, 2y natural débil, 3y natural invitativo.

Después de 1♣ - (3x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 3x (con los cambios lógicos dependiendo de la apertura).

Después de 1♣ - (4x) jugamos voces idénticas a si el contrario hubiera abierto de 4x (con los cambios lógicos dependiendo de la apertura).

9.4. Intervenciones a nuestra secuencia de relés

Si el contrario dobla en medio de una secuencia de relés, se distingue si el que subasta a continuación es la mano que está contestando a los relés o la mano que está preguntando.

En el caso que sea la mano que está contestando los relés, se sigue el siguiente esquema: Redoblo = Primer escalón (permite a la mano fuerte pasar si así lo desea o dar la siguiente voz para continuar por relés - ganando un espacio), Paso = Cualquier otra voz (Permite a la mano fuerte redoblar si así lo desea o dar la siguiente voz para continuar por relés). En resumen: **o bien redoblamos o bien ganamos un espacio o bien nos quedamos igual**. Ejemplo:

1ST	(Paso)	2♦	(Doblo)	Redoblo = Iba a contestar 2♥. Si ahora dice el compañero
??				2♥: 2♠ 4 cartas a ♠, ...
				Paso = Iba a contestar por encima de 2♥. Si ahora dice el
				compañero 2♥: 2♠ 4 cartas a ♠, ...

Si es la mano fuerte quien iba a subastar, se sigue el siguiente esquema: Redoblo = Para jugar, Paso = Invita a jugar redoblado (si no es aceptado se contesta al siguiente relé - ganando un espacio) o se subasta como si no hubieran doblado (se continúa por relés). En resumen: **o bien redoblamos o bien ganamos un espacio o bien ignoramos el doblo**. Ejemplo:

1ST	(Paso)	2♦	(Paso)	Redoblo = Para jugar 2♥ redoblados
2♥	(Doblo)	??		Paso = Propuesta de jugar 2♥ redoblados. Si no se acepta,
				se contesta 2♠ 4 cartas a ♠, ...
				2♠ = Siguiendo relé, como si no hubieran doblado

Si el contrario interviene con una voz natural, desaparecen los relés y se subasta de forma natural, con dobles de castigo y paso como voz de espera.

9.5. Transfer Lebenshol

Jugamos Transfer Lebenshol siempre que después de nuestras aperturas de 1♣/♦/♥/♠/ST/2♣ nos intervengan a 2♥/♠ de manera natural o bicolor con el palo cantado y otro por determinar (o bien por 2♦/♥ que signifique transfer a ♥/♠; en ese caso supondremos que la intervención ha sido como 2♥/♠).

La mayoría de las voces serán idénticas en todos los casos, con la prioridad de dar secuencias por 2ST/3ST para las manos donde tenemos parada (aunque no sea necesario para la apertura de 1ST, se mantendrá el mismo esquema para mejor memorización).

Voces idénticas:

- Subastar 2♠ es mano débil natural.
- Subastar 2ST (obliga a 3♣) + 3♣/♦ es palo natural, débil (también 2ST + 3♥ en el caso de intervención por 2♠).
- Subastar 2ST (obliga a 3♣) + 3♠ (después de intervención por 2♥) = palo natural, intento de slam.
- Subastar 2ST (obliga a 3♣) + 3ST = Stayman con parada.

- Subastar 3ST = Mano con parada sin el otro cuarto mayor.
- Subastar 2ST (obliga a 3♣) + cuebid = transfer al palo superior (invitativa o más).
- Subastar cuebid (3♥/♠) = equilibrada, FM, sin parada ni 4 cartas al otro mayor.
- Subastar palo inferior al cuebid (3♦/♥) = Stayman sin parada (excepto si la apertura es 1♥, que esta voz no se utiliza)
- Subastar palos inferiores (3♣/♦) = transfer al palo superior (puede ser apoyo), invitativa o más.

Voces no idénticas:

- Doblo después de intervención de 2♥/♠ sobre 1♣ o 1ST = penal.
- Doblo después de intervención de 2♥/♠ sobre 1♦/♥/♠/2♣ = negativo.

Si la intervención ha sido en transfer, hay que añadir las siguientes voces:

- Doblo = fuerza equilibrada, para penalizar o jugar manga.
- Cuebid a nivel de 2 = equivale a un doblo negativo.

10. Convenciones de slam

- Respondiendo a 4ST, la voz de 5ST indica fallo útil + número par de Ases, mientras que la respuesta de 6x indica fallo útil + número impar de Ases.
- Después de la respuesta de 5 a palo al Blackwood, 5ST pregunta por reyes específicos (6 a triunfo es 0, 6ST es 3, 6x es el primero si tenemos 1 ó 2) mientras que 6x pregunta por control de 3ª para subastar gran slam (si 6x está por debajo del slam al palo de triunfo: 6 a triunfo es no tengo control de 3ª, 6ST es tengo la Q y 7x tengo doubletón; si 6x está por encima del palo de triunfo: 6ST = no tengo control de 3ª y 7x sí lo tengo).
- Si nos subastan después del Blackwood jugamos DOPI (doblo = 0 Ases, Paso = 1 As, Subastar = 2 sin Q / 2 con Q / 3 sin Q / ...).
- Si en una secuencia de relés la mano que pregunta apoya un palo a nivel de 3 (en lugar de hacer un relé) es por una de las dos siguientes razones: a) Tiene un fallo, b) Quiere continuar con controles. El respondedor da su primer control si es aún a nivel de 3 (y el compañero dice 3ST si quiere continuar por controles o subasta un palo mostrando el fallo) o da su primer nivel en transfer (incluida la voz de 3ST) si es a nivel de 4 (y el compañero "acepta" el transfer si quiere continuar por controles o subasta otra voz dando el fallo).
- En caso de Blackwood de exclusión, se contesta por escalera: 0/1/2, y luego 5ST (si es posible) es pregunta de reyes (si 5ST no es posible, 6x pide K o Q del palo para jugar gran slam).
- Después de 1♣ - ?? - 4ST es pregunta de Ases específicos: 5♣ = No ases, 5♦/♥/♠/ST = A♦/♥/♠/♣, 6♣ = 2 ases.

11. Subastas competitivas

- Después de la apertura de 1♦, los voces del abridor de 2ST o 4ST en subastas competitivas indican bicolor a menores con el ♦ de igual o mayor longitud, mientras que 3♣ o 5♣ indican también bicolor a menores pero con el ♣ más largo. En algunas situaciones esto también es cierto si el abridor subasta 1ST.
- Después de la apertura de 1♥, la voz de 4ST del abridor después de subasta competitiva del contrario a nivel de 4♠ indica una mano con 6+ cartas a ♥ y un menor al menos cuarto.
- Si el contrario dobla nuestra intervención a nivel de 1, entonces nuestro redoblo indica buena salida al palo de intervención. Si el contrario hace un cuebid a nuestra intervención entonces el doblo pide también salida al palo.
- Jugamos Lebenshol en 2 posiciones:
 - Después de doblo en intervención. Por ejemplo, (1♠) - X - (2♠) si no somos pasadores, o (1♠) - Paso - (2♠) - X. Respuestas: 2ST + 3 palo = mínima; 3x invitacional; donde 3♥ es más fuerte que 2ST + 3♥.
 - Después de apertura de 2M del contrario (tanto con doblo en intervención como doblo de reapertura)
- Después de intervención del contrario por bicolor completamente definida en sus dos palos: cuebid a su palo menor (mayor) es mano invitativa o más al palo menor (mayor) que no es de la bicolor, mientras que el resto de las voces son naturales y pasables. El doblo es propuesta de castigo, asegurando doblar al menos uno de sus palos.