

Carta	A Palo	AAAAA ST
A	AK (par) /	AKQx
K	AK(impar) / KQ.../ Kx	KQJ... (1)pide desbloqueo
Q	QJ.../ AQJ.../ Qx	QJ(10/9)(x)
J	J10.../ AJ10.../ KJ10.../ Jx	J109.../J108
10	109.../A,K o Q -	
9	3ª o 9x	
Alta		
Baja		

A Palo 1ª Salida de honor: natural. Secuencia de 2 3ª/5ª, \* Salida de carta blanca:  
A ST 1ª Secuencia de 3 "o" palo sin honores  
4ª con honor \* solo si honor es de A con Kxxx no salir  
2ª sin honor

A Palo: 1ª 3ª 5ª Si el palo fue apoyado con xxxx se sale 1ª

A ST: 1ª 3ª 5ª

A palo 1ª 3ª 5ª

A ST pequeña tengo honor

	Sobre la salida del compañero		Sobre la salida del declarante		En descartes	
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª	Apel/PP	Apel/PP	cuenta	cuenta	Apel/PP	Apel/PP

### Sobre salida del compañero

Se apela con par impar

Salida al palo nombrado del compañero 1ª, 3ª, ò 5ª

### Sobre salida de declarante

Se da cuenta Alta -baja

**BW (14-30)** 5♣=16 4; 5♦=0 ó 3; 5♥=2;

5♠=2+Q; 5ST=2+Fallo

6palo inferior fitado =1A y fallo

6 palo fitado =1A + fallo palo superior fit

**¿Q?** palo siguiente = No la tengo vuelta al fit

Si la tengo 1º palo donde hay K

**5ST= REYES =** 6♣=16 4; 6♦= 0 ó 3

### Apertura palo menor

- Menor invertido 3 voces
- Check-back sobre 1ST/ 2ST
- Apoyos 3 cartas (con semifallo del abridor)
- 3ª palo F1V invitación+ -4º palo F1V invitación+
- 2ST moderador.
- 3♥-3♠ Splinters al palo menor apertura
- 1♦-----2♣
- 2♥= 4441 2♠ = buen apoyo a♣
- 3♥;3♠ splinters
- 2♦ = Forcing 1 vuelta puede haber 1 mayor 4º
- 3♦ = 16 palo 6º
- 2ST=13 -14 buenos p.
- 3ST=18-19 p.
- 3♣=para pasar

### Intervención con DOBLO

- Redoblo 11p+ con apoyo y sin apoyo
- Cambio de palo natural
- 1ST (8-10 + corte 2 Mayores)
- **2ST= menor invertido** apoyo 5º+ (0-6)
- 2m = apoyo cortesía 7-9 (4 cartas)
- 3m = 7-10 y 5 cartas mano intermedia

### Intervención con PALO

- Doblo 8p+
- **NFB** (8-11) palo 5º
- **2ST menor invertido** apoyo 5º+ (0-6)
- 3m apoyo 5º+ 7-9p (voz intermedia)
- 2m apoyo cortesía 4c con H 7-9p
- Cue-bid apoyo 5º♣ m invertido o fuerza

### Intervención de 1ST

• **Otro menor = Bicolor mayor 5-5 y 6p**

- Apoyos naturales
- Mayores naturales 5º+
- **Doblo importante dejar x con puntos Intervención con BICOLORES**
- 4º palo natural no forcing
- Doblo sobre voz artificial pune 1 de los 2
- 2ST sin salto natural 11-12p + paradas
- 1º cue-bid +bajo = apoyo, invitación
- 2º cue-bid +alto → FM
- Cue-bid en salto Splinter palo 5º + F-SF

### Apertura palo Mayor

- Apoyos simples 7-10p • R 3 al mismo mayor es Barrage
- Trial-bid- 16-17p
- 3ST 18-19p
- Bergen 3♣= 7-9 p ; 3♦ 10-11p
- **2ST Jacoby 12p+** • R. 3♣F-SF 12-14 ; 3♦ F-SF 15-17p+
- 3 al otro M= Bicolor palo cerrado inespecific que permite irse de perde..
- 3 al Mayor =18p+ MR
- 3ST =15-17p MR
- **1ST Forcing apertura 1♥ no 4♠ 6p+**
- Abridor 3X = bicolor FM
- Abridor 2♣, 2♦ (puede tener 16/17p forcing 1V)
- **R. De 1STF con 9p+** tiene que responder algo
- Abridor 2ST=18-19p FM Cualquier mano (menos 5-5)
- R. 3♣ que mano? 3♦ =
- 5♠+1m4º;3♥pregunta el m R.3♠=4♣;3ST=♦
- sobre ♥ 3♦ = 4♦ ; 3♠=5♥+4♣
- 3M = 6º y 5 perdedoras
- 4♣;4♦ = M6º +4♣;4♦

- 3ST=18-19p Si abrió de♥ tiene 3c de ♠ y si abrió a ♠ tiene 2c a♥

Cualquier voz del respondedor que no sea 3♣

## ES TRANSFER

Los apoyos al palo son en transfer

2/1:

- **2 Mayor** "Catch all" 5<sup>o</sup>+ el palo siguiente pregunta cuantas?
- 2ST =15-19p 3♣ que fuerza? 3♦=15-17; 3♥ =18-19
- 3ST 12-14p
- 3♦♣16p+
- **3 Mayor (palo 6<sup>o</sup> cerrado 15-16p)**
- Apoyos - al menor -3 al mismo menor
- 3M/4m Splinter menor
- 4 al mismo menor→Blackwood

## Con intervención contraria

**Doblo** • Redoblo 10p+misfit ;13p+ con fit  
• Todo enTransfer 7-10 p (Incluso apoyo)

• Apoyo simple muy debil; Salto

Barrage

- **2ST Truscot** 4c 11p+
- **FIT- BID**

constructivo 4c

- Palo**
- Doblo = 8p+
  - **NFB** = 8-11
  - simples 7-9 en salto barrage
  - Cue-bid 11p+
  - Cue-bid en salto splinter
  - **2ST Mixraise** 4 cartas 8 -10p
  - **FIT- BID** 4 cartas palo cerrado

**1ST**

- Otro mayor = Bicolor menor
- Todo en transfer 2♣→para♦

2♦→para♥

- Doblo 8p
- Apoyos - Naturales y barrages
- 3♣/3♦ FIT-BID
- 4<sup>o</sup> Palo natural

**Bicolor** • Doblo →al menos pune uno de los dos

**Apoyos** • 1<sup>o</sup> cue-bid (más bajo) apoyo con invitación

- 2<sup>o</sup> cuebid FM (más alto)
- Cue-bid en salto Splinter 5 c + F-SF

## MANO PASADORA

Cambio de palo No FORCING  
- 2ST→bicolor menor

**Apoyos** - Drury Fit  
- **FIT-BID** constructivo 4 cartas  
- Splinters

## APERTURA 1ST

Regla del 16 = Sumar los p. que haya más el n<sup>o</sup> de c superiores al 9

2♣ = Stayman 3 vías (4-4-3-2) y

Cuantitativo(8-9p)

Respuesta a♦ 2♥ para pasar o corregir  
2♠ (5♠-4♥ 8-9p)  
3 M ; FM (5-4)(4-

5) **Smolen** (10p+)

2♦ = Transfer a♥ 2♥ = Transfer a♠)

2♠ = Bicolor menor Resp. (2ST=sin

preferencia) **R** corto en 3♥/3♠ **GF**

2ST= Monocolor **m** (Fuerte o débil) obliga 3♣

3♣/3♦ = invitación 3ST

3♥/3♠ = Fallo o Semifallo

4♦ = los 2 mayores (5-5+)

**4ST**= Cuantitativo (16p ó 15p con palo 5<sup>o</sup>)

4♣ = Pregunta de ases

2ST= Monocolor **m** (Fuerte o débil) obliga 3♣

3♣/3♦ = invitación 3ST

3♥/3♠ = Fallo o Semifallo

4♦ = los 2 mayores (5-5+)

**4ST**= Cuantitativo (16p ó 15p con palo 5<sup>o</sup>)

4♣ = Pregunta de ases

## Con intervención contraria

**Doblo (penal)**

Si se da un palo tiene ese palo y el siguiente

**Paso** = Obliga a Redoblo

Si Después del Redoblo se da un palo tiene ese y el siguiente dando un salto

Redoblo **Obliga a ♣**

**Doblo** Take out 8p+

**Nivel 2** = competitivo Palo 5<sup>o</sup> +

**2ST** Lebenshol obliga a **3♣**

**3♣/♦/♥** = **Transfers** palos 5<sup>o</sup> invitación o +

## Unicolor desconocido

**Doblo**= tiene ese palo o puntos

**Nivel 2** = competitivo Palo 5<sup>o</sup>+

**2ST**=Lebenshol = obliga **3♣**

**3♣/♦/♥** = **Transfers** invitación o+

**2♣** = Mayores:

**Doblo**= tiene ese palo o puntos

2♦ = Natural (para jugar)

Cue-bid 2♥ = bicolor **m**

Cue-bid 2♠ = transfer a ♣

**2ST**=**obliga** 3♣ para pasar; si después

da♦=4/4

**m**; si da♥

o♠ da

1corte

3♦ = **T** Imposible pide corte♥ y da 2 cortes a♠

3♥ = **T** imposible pide corte♠ y da 2 cortes a♥

3ST= para jugar

2♦ = **Estilo multi o monocolor**

**Paso** = Seguido de x competitivo

**Doblo**= ppio tiene ese palo o 8p+ (x seguido de

x punitivo); nivel 2 para jugar; 2ST= Lebenshol

para pasar o corregir, si después se da 3STes

♣

3♣; 3♦; 3♥ = transfers 3♠ = transfer a ♣ Slam tray

3ST = Para jugar

2♥ = ♥ + m:

**Doblo** Take out 8p+ 4 cartas ♠

2♠ = Natural (para jugar)

2ST= Lebenshol

3♣=transfer ♦; 3♥= transfer ♠; 3♠=transfer ♣ invitación +

3♦= transfer imposible pide corte

Resp. 3♥=1; 3♠=1/2; 3ST=0

2♠=♠+m:

**Doblo** Take out 8p+ 4 cartas ♥

2ST =Lebenshol

3♣= transfer ♦; 3♦= transfer ♥

3♥=T Imposible pide corte

Resp. 3♠=  
1; 3ST=1/2;  
4♣, 4♦, 4♥=  
5c sin  
corte

3♠=transfer ♣

**2ST = Menores:**

**Doblo** Take out 8p+

3♣=Transfer imposible pide corte a ♦

3♦=Transfers ♥; 3♥= transfer ♠ Invitación o +

3♠=transfer imposible pide corte a ♣

**APERTURA 2ST** 0-3 Paso; 4-9 Game; 10+ intento slam

3♣- Stayman algún mayor 3 cartas y 5 p+ **FM**

Resp. 3♦ (1-2 M4º)

3♦ Transfer 3♥ Resp. 4X= cartas de apoyo a ♥ y máximo

3♥ Transfer 3♠ Resp. 4X= cartas de apoyo a ♠ y máximo

3♠ Transfer a **3ST** No 3 c M 9 cartas en m para pasar a 3ST o jugar

un parcial 4♣ - 4♦ **Los unicolores**

**menores que intentan sla pasan por 3 tréboles**

3ST = 5♠ -4♥

4♣=-pregunta ases

**4STcuantitativo** (10/11p mejor con palo 5º)

4♦ Bicolor mayor(5-5)

4♥ Ningún mayor 3 cartas **bicolor**

menor F-SF ♥

4♠ Ningún mayor 3 cartas **bicolor**

menor F-SF ♠

**APERTURA 2♦MULTI** -(mayor 6º; 7- 8 p) -

Fuerte ST 22-23p:

Respuestas

-2♥/2♠ ( para jugar 2♠ o 3♥+ )

-2ST= (16p) ¿? (3♣/3♦=min) (3♥/3♠=Max)

3ST=22-23

-3♣/3♦=Natural forcing-4♣/4♦=para que juegue uno u otro

-3♥ Barrage

-3♠ (para jugar 3♠ Ó 4♥+)

**Con intervención contraria**

Si opositores intervienen :Todas las voces a nivel de 3 naturales

**APERTURA 2♥= 5M+1m** No apertura (4-10p) (7- 8 p)

Respuestas

• 3♥ Apoyo directo =Ampliación de barrage

• 2♠= otro mayor No forcing

• 3♣=juego tu menor

• 3♦=Fit pesquisa de fuerza invita **a manga**

• **2ST** = menor? • Si después 3♥ =Mx 5/5 con ♣ FM (intento Slam)

• Si después 3♠ =Mx 5/5 con

♦ es FM

• Si después menor nivel 4

FM intento slam

**Con intervención contraria**

Si opositores intervienen: Todas las voces a nivel de 3 son naturales. Si el compañero dobla y luego da 3ST tiene los 2 menores

**APERTURA 2♣** 2♦ = Relè

2♥/2♠ = 5+/2 honores AK

**2ST = 14p regular**

3♣/3♦ =5+/2 honores AK

3♥/3♠ = 6+/2 honores AK-

AQ

**3ST 4♣/4♦4♥** (4441) (4414)

(4144) (1444)

4♠ Bicolor **m** (♣/♦ 10+ HCP)

**3ST** = bicolor M

**APERTURA 4♣/♦** (5-6 Perdedoras)

Respuestas:

Con 4 ganadoras 4♦/4♥ = relè nº de perdedoras

Con 5 perdedoras controles

**APERTURAS EN 3ª POSICIÓN:**

• **Manos hasta 12p barrages** - 2♦ Multi; 2♥ y Tantán

**INTERVENIMOS SOBRE LA APERTURA DE 1 A PALO:**

• **X** = Petición Resp. Nivel 1-8p N2=8-10 Cuebid apoyo 4♣4♦

• Palo sin salto = natural y 8-17

• Palo con salto = débil \* 1ST = Regular de 16/18+corte

• 2ST = menores

• 1♣- (2♣) = natural

**Michaels Precisos**

• 1♣/1♦\_(2♦) = mayores, que puede ser 5/4(si tiene un semifallo)

• 1♥/2♥=♠-♣ 1♥/3♣=♠-♦

• 1♠/2♠=♥-♣ 1♠/3♣=♥-♦

**Sobre apertura de 1ST**

\* X: 4 a un mayor 5 a un menor + apertura

\* 2♦: Un Mayor 6º

\* 2♣/ 2 Mayores 2ST=2 menores \*obliga 3♣

\* 2M: M y un menor

### Sobre la apertura de 2M débil:

\*X = Pido palo (Resp. Con menos de 8p 2ST Lebenshol )

\*2/3 a Palo = Natural. NF Constructiva

\*4m = Bicolor m/M'

\*Cue-Bid = Bicolor m/m

\*2ST = Natural. 17/19 H (Resp.en Transfer y Trf imposible: M 4º)

### Sobre la apertura de 2♦ Multi

X =Mano regular 13-15;o si luego doy palo =19\*p

2M= Si hubiesen abierto este palo hubiese doblado

3M=Natural palo 6º

2ST= 16-18p Resp. gladiator 3♣ obliga a 3♦, paso o corrijo

3♦ Stayman 9p+

3♥ y 3♠=Transfers

a ♠ y ♥ 9p+

**Paso y después** 2ST=Bicolor menor Débil

3ST=Bicolor menor Fuerte

4♣y 4♦ = Bicolor de ese palo

y un M

### Sobre las aperturas a nivel de 3:

3♥⇒3♠=natural; 3♣⇒4♣=Bicolor M;3♣⇒4♦=♦

+ otra;

sobre 3♦⇒4♦= Bicolor

M;3♦⇒4♣=♣+otra;3♥⇒4♥=♠+otra

3♠⇒4♣=Bicolor ♣ y ♥;4♦=♦y♥;4♥=♥; 4♠=

Unicolor m fuerte;

3ST⇒4♣=Bicolor de ♥ y ♠;4♦=Unicolor m

fuerte;4♥y4♠=natural

La respuesta de 3ST=Es para jugar (después de cualquier voz)

4ST= menores

**A excepción de estas voces todas las demás son naturales**

### Sobre las aperturas a nivel de 4:

4ST = menores

### Reaperturas

#### 4º jugador (compañero pasó )

#### Sobre apertura palo

X = 7+; X+1S=15/18; X+2ST=20/21; X+ Cue-Bid =22+; \* X+ Palo = 15+

*Palo sin salto = 7/14*

*Palo con salto = palo 6º y apertura*

1ST=10/14; 2ST=18/19

Cue-bid = Bicolor Mayor si apertura es a un menor

Cue-bid en salto=bicolor cualquiera

#### Sobre apertura 1ST

2♣ Mayores; 2ST= menores; Resto natural

#### 5º jugador (abridor)

#### Sobre apertura palo

X =

Palo = NO HAY INVERSESES si no es en salto

1ST=

Cue-bid=Bicolor