

Aperturas

1♣ 12+ y 2+♣

1♦ 12+ y 4+♦, puede ser 4♦ y 4♣

1♥ 12+ y 5+♥

1♠ 12+ y 5+♠

1NT 15-17 equilibrada, con 5M se puede elegir entre 1M y 1NT

2♣ 22-23 o 26+ BAL o monocolor semiforcing o una mano FM(no monocolor a m)

2♦ Multy, 6M débil o 24-25 BAL o una monocolor menor FM

2♥ vul 5♥ 5m 5-10, no vul 5♥ 4+m 3-9

2♠ vul 5♠ 5m 5-10, no vul 5♠ 4+m 3-9

2NT 20-21 BAL

3X

3NT Gambling

4x

4NT

5x

5NT

6x

Salidas y señales

Salidas de honores

A = A o AK, pide interés desde el K la Q o xx para un fallo

K = AK+, KQJ+, KQ109 o desde palo de 5+ cartas de KQ10. La salida de K pide la cuenta o un desbloqueo. Excepción: a ST y el muerto tiene Qxx jugamos S/P

Q = KQx, KQ10 o QJ+. a ST pide positivo desde el A/K/J/10 incluso el 9 si la salida no puede tener el K, a palo pide positivo desde A/K/J incluso el 10 o 9 si la salida no puede ser desde el K

J desde: A/K/J10 o J10+

10 desde: desde A/K/Q109 o 109+

9 desde: a ST solamente desde H9x o 9x... A palo el 9 será desde 9x o la tercera(difícil)

Cuando salimos en un palo que hemos subastado y nuestro partner no ha apoyado salimos normal.

Cuando salimos en un palo que partner subastó y no hemos apoyado salimos 3 y 5.

Cuando salimos en un palo que uno de los dos ha subastado y el otro ha apoyado, salimos alta desde número par cartas y baja desde número impar.

Contra palo

salidas

1/3/5

Señales

En un palo jugado desde partner(no K) jugamos pequeña interés.

En un palo jugado desde el declarante jugamos pequeña impar.

Primer descarte pequeña interés.

Segundo descarte ?

Cuando partner o el declarante juegan triunfo jugamos S/P

Contra ST

Cuarta desde Jxxx o mejor.

Desde xxx+ salimos de la carta más alta que no tengamos miedo a perder una baza.

Segunda desde Hxx.

Señales a ST

En un palo jugado desde partner(no K) jugamos pequeña interés.

En un palo jugado desde el declarante jugamos pequeña número impar de cartas.

Primer descarte pequeña interés.

Segundo descarte ?

Apertura de 1♣ continuaciones

1♦ es 5+ hcp 4+♦ puede ser 4♦4M

1♥ es 5+ hcp 4+♥

1♠ es 5+ hcp 4+♠

1NT es 5-10 hcp sin ninguna otra subasta, puede ser 4♦333 o 4+♣

2♣ es menores invertidos, 10+hcp 5+♣ no 4 M excepto en las manos muy fuertes

2♦ es multy 3-5 hcp 6 cartas en un Mayor sin honores Mayores fuera de el palo

2♥ es 5♠4+♥ 5-9

2♠ es 5♠4+♥ invitativa

2NT es natural invitativa

3♣ es 6-9 5+♣, sin 4M

3♦/♥/♠ son splinters con 6+♣ y interes a slam

3NT es to play con 12-14 hcp

1♣	1♦		
1♥ = 2+♣4+♥ 11-17	XYZ		
1♠ = 3+♣4+♠ 11-17	XYZ		
1NT = 12-14 no 4M	XYZ		
2♣ = 6+♣ 11-14			
2♦ = 5+♣4♦ 11-14			
2♥ = multy rever	multy rever		
2♠ = 5+♣4♠ GF			
2NT = 18/19	3♣=relay	3♦=both 4M R.G.	
3♣ = 6+♣ 15-17		3M=nat	
3♦ = 5+♣4♦ inv		3NT=no 4M	
3♥ = splinter 5+♣4♦			
3♠ = splinter 5+♣4♦			
4♦ = 5♣4♦22 slam try			

1♣	1♦		
----	----	--	--

1♥	1♠ = nat F1		
	1NT = s.o.		
	2♣ = para 2♦ s.o. o inv		
	2♦ = any GF		
	2♥ = nat s.o.		
	2♠ = don't use		
	2NT = transf. 3♣	3♣	pass = s.o.
	3♣ = 5♦/5♠ inv		3♦ = 5♦5♠ inv
	3♦ = 6♦ inv con dos honores mayores a ♦		3NT = 7♦ de AKQ sin otros K o A
	3♥ = 4♥ inv		

1♣	1♦
1♥	2♣
2♦	2♥ = 5♠ 4♦ inv
	2♠ = 5♦ 4♠ inv
	2NT = nat inv
	3♣ = 6♣ 4♦
	3♦ = 6♦ inv sin dos honores mayores a ♦

1♣	1♦		
1♥	2♦		
2M = unball no stop			
2oM = ball no stop			
2NT = stop in ♠			
3♣ = 6♣4♥			
3♦ = unball + 3♦			

3♥ = 6♣ 5♥			
------------	--	--	--

1♣	1♦
1NT	2♣ = inv or weak
	2♦ = GF
	2♥ = 6♦ 4♥ GF
	2♠ = 6♦ 4♠ GF

1♣	1♦		
1NT	2♦		
2♥ = ♥ stop no ♠ stop	→	mas o meno igual	
2♠ = ♠ stop no ♥ stop	→	2NT = 16+ with ♥ stop	→ 3♣=5♣; 3♦=3♦
2NT = stop in both M		3♣ = 4+♣, ISL o sin ♥ → 3M=cue, other s.o. try	
		3♦ = 5+♦, ISL o sin ♥	→ 3M = 3♦ + cue bid
		3♥ = half stop ask	3NT = 5♣2♦33 → 4m=nat ISL
		3♠ = 4♠ no ♥ stop → 3NT/4♠ = 2♠	4♦ = suggestion of s.o.
		3NT = to play	

1♣	1♦		
2♥	2♠ = relay 7+ sin 6♦		
	2NT = 4-6 6♦ or 4♥	→	3♣= 6♣; 3♦=5♣4♥
	3♣ = 4-6 s.o. attempt		
	3♦ = 6+♦ GF		
	3♥ = 6+♦ 4♥ GF		
	3♠ = 6+♦ 5♠ GF		

1♣	1♥		
2♦	2♥ = 4-6 s.o. attempt		
	2♠ = relay 7+ sin 6♥		
	2NT = 4-6 5♥4♦	→	3♣=6♣; 3♦=5♣4♦; 3♥=3♥
	3♣ = 4-6 s.o. attempt		
	3♦ = 5♥ 5♦ GF		
	3♥ = 6+♥ GF		
	3♠ = 6+♥ 5♠ GF		

1♣	1♠		
2♦	2♥ = relay 7+ sin 6♠		
	2♠ = 4-6 s.o. attempt		
	2NT = 4-6 5♠4♦	→	3♣=6♣; 3♦=5♣4♦; 3♠=3♠
	3♣ = 4-6 s.o. attempt		
	3♦ = 5♠ 5♦ GF		
	3♥ = 5♠ 5♥ GF		
	3♠ = 6+♠ GF		

1♣	1♠			
2♥	2♠ = 6♠ 4-7 hcp			
	2NT = lebensohl	→	3♣ = cualquier mano no máxima	pass = para jugar
	3♣ = nat 8+		otro = nat mano FM	3♦ = to play
	3♦ = 4th suit forcing			3♥ = 4♥ 4-7
	3♥ = 4♥ ISL			3♠ = 6♠ ISL
	3♠ = 6♠ 8+ no ISL			
	3NT = 8-13			
	4♥ = 4♥ 8-13			

1♣	1NT		
2♦	2♥ = relay 7+		
	2♠ = do not bid		
	2NT = 4-6 334♦3	→	3♣=6♣; 3♦=5♣4♦
	3♣= 4-6 s.o. attempt		

1♣	2♣		
2♦ =			
2♥ =			
2♠ =			
2NT =			
3♣ =			
3♦ =			
3♥ =			
3♠ =			

3NT =			
4♣ =			

1♣	2♥	
2♠=s.o.		
2NT=relay FM+	→	3♣ = 5♣4♥ min
3♣=s.o.		3♦ = 5♣4♥ max
3♦=forcing w/♣		3♥ = 5♣5♥ min
3♥=inv		3♠ = 5♣5♥ max
3♠=inv		3NT = 5♣4♥3♣ max → aquí
		4♣ = 6♣5♥ → 4♦/♥=transfer to 4♥/♠

1♣	2♠	
2NT=relay FM+	→	3♣ = 5♣4♥ min
3♣=s.o.		3♦ = 5♣4♥ max
3♦=forcing w/♣		3♥ = 5♣5♥ min
3♥=s.o.		3♠ = 5♣5♥ max → 4♣/♦ = fit♥/♠ isl
3♠=inv		3NT = 5♣4♥3♣ max 4♣=♣fit isl 4♦/♥=transfer to 4♥/♠
		4♣ = 6♣5♥ → 4♦/♥=transfer to 4♥/♠

1♣ con intervención de 1♦

1♣	1♦	X = 4+♥ 6+hcp	1♥ = 4♥ ball min o 3♥ F1
		1♥ = 4+♠ 6+hcp	1♠ = 4♠ ball min o 3♠ F1
		1♠ = 5+♠ 4+♥ 5+hcp	

1♣ con intervención de 1♠

1♣	(1♠)	DBL	(2♠)	
pass = puede tener 4♥ min				
DBL = 3♥ inv+ or any strong hand	→	3♣=s.o.		
2NT = 18-19 w/ stop		3♦=s.o.		
3♥ = inv desequilibrada		3♥=s.o.	→	3♠ = ask for ♠ stop
3♠ = 4♥ GF w/o ♠ stop		3♠ = ask for ♠ stop		3NT = s.o.
3NT = 4♥ w/ ♠ stop		3NT = s.o.		4X = ♥ ISL
		4♣ = nat ISL		

Apertura de 1♦ continuaciones

- 1♥ 5+ hcp 4+♥
- 1♠ 5+ hcp 4+♠
- 1NT 5-10 hcp sin ninguna otra subasta 4+♣ o 4♦333
- 2♣ 2/1 forcing manga
- 2♦ menores invertidos, 10+hcp 4+♦, no 4 M excepto en las manos muy fuertes
- 2♥ 5♠4+♥ 5-9
- 2♠ 5♠4+♥ invitativa
- 2NT natural invitativa
- 3♣ 9-11 6+♣, sin otro palo 4
- 3♦ 6-9 hcp 4+♦ sin Mayor 4
- 3♥/♠ splinters con 4+♦ y interes a slam
- 3NT to play con 12-14 hcp

1♦	2♣		
2♦ = ball 18/19 or any 11-15 unball	→		
2♥ = natural unball 16+			
2♠ = natural unball 16+			
2NT = 12-14 ball or 4441♣			

3♣ = 5+♦ 4+♣ 11-21	→	3♦=relay min/max	3♥ = 11-15
3♦ = 6+♦ 16+			3♠ = 15+
3♥ = splinter 4+♣ 15+hcp			
3♠ = splinter 4+♣ 15+hcp			
3NT = ball 12-14 con 3♣ y sin 4M			

1♦	2♣				
2♦	2♠ = 5♣ 4M	→	2/3oM = nat unbal		
	2NT = 16-19 ball		2NT=ball 18/19	3♣=relay	3♦ = 5♦
	3♣ = 6+♣ ISL o busca 3NT		3♣ = 3♣ unbal		3oM = 3♣
	3♦ = 5+♣ 4+♦ ISL		3♦ = 6+♦ 11-15		3M = 4M
	3♥ = ♥ stop, ask for ♠ stop		3M = nat unbal		3NT = ninguna de las otras
	3♠ = ♠ stop, ask for ♥ stop				
	3NT = ball 12-15				

1♦	2♥	
2♠=s.o.		
2NT=relay FM+	→	3♣ = 5♣4♥ min
3♣=forcing w/ ♦		3♦ = 5♣4♥ max
3♦=s.o.		3♥ = 5♣5♥ min
3♥=inv		3♠ = 5♣5♥ max → 4♣/♦ = fit♥/♠ isl
3♠=inv		3NT = 5♣4♥3♦ max → aquí
		4♣ = 6♣5♥ → 4♦/♥=transfer to 4♥/♠

1♦	2♠	
----	----	--

2NT=relay FM+	→	3♣ = 5♣4♥ min
3♣=forcing w/ ♦		3♦ = 5♣4♥ max
3♦=s.o.		3♥ = 5♣5♥ min
3♥=s.o.		3♠ = 5♣5♥ max → 4♣/♦ = fit♥/♠ isl
3♠=inv		3NT = 5♣4♥3♦ max → aquí
		4♣ = 6♣5♥ → 4♦/♥=transfer to 4♥/♠

[para ver las secuencias des de intervención opuesta](#)

1♦ con intervención de 1♥

1♦	(1♠)	DBL	(2♠)	
pass = puede tener 4♥ min				
DBL = 3♥ inv+ or any strong hand	→	3♣=s.o.		
2NT = 18-19 w/ stop		3♦=s.o.		
3♥ = inv desequilibrada		3♥=s.o.	→	3♠ = ask for ♠ stop
3♠ = 4♥ GF w/o ♠ stop		3♠ = ask for ♠ stop		3NT = s.o.
3NT = 4♥ w/ ♠ stop		3NT = s.o.		4X = ♥ ISL
		4♦ = SL		

Apertura de 1♥ continuaciones

1♠ 5+ hcp 4+♠

1NT 5-11 semi forcing, puede tener 3♥ inv.

2♣ FM 0+♣ fit, nat o ball

2♦ FM 5+♦

2♥ 5-9 3♥ o 4♥ equilibrados

2♠ Apoyo 6-8 con 4♥ y 1 (semi)fallo → 2NT pide (semi)fallo

3m: semifallo a m

3♥: semifallo a ♠

3♠: fallo a ♠

4m: fallo a m

2NT 4♥ inv o más

3♣ 6♣ inv

3♦ 6♦ inv
 3♥ 4♥ barrage
 3♠ 4♥ semifallo en algún palo → 3NT pide el palo (4m=m 4♥=♠)
 3NT 4♥ FALLO a ♠
 4♣ 4♥ FALLO a ♣
 4♦ 4♥ FALLO a ♦
 4♥ barrage
 4NT menores

1♥	1♠				
1NT ball 12-14					
2♠ = gazzilli nat 11-15 or any 16+(not 6/4)	→				
2♦ = 5♥ 4♦ 11-15	→				
2♥ = 6♥ 11-14)					
2♠ = 4♠					
2NT 6♥/4m 14+					
3♣ = 5♥ 5♣ 14-16	→	→	→	pass = s.o.	
3♦ = 5♥ 5♦ 14-16	→	pass = s.o.		3♦ = 6+♠ asks	→ 3♥ = 6♥5♦
3♥ = 6/7♥ max 1♥ loser		3♥ = s.o.		3♥ = s.o.	3♠ = 1♠
3♠ = 4♠ inv, puede ser distribucion		3♠ = nat NF		3♠ = s.o.	3NT = no ♠
3NT = 4♠ 18/19 sin semi fallos		3NT=to play		4♣ = ♣ ISL	cuebid = 2♠
4♣ = 4♠ y ♣ splinter		4x = aquí		4♦ = ♥ ISL	
4♦ = 4♠ y ♦ splinter					
4♥ = 7/8♥ max un K fuera de ♥					
4♠ = 4♠ 20-22 sin semi fallos					

1♥	1♠		
----	----	--	--

2NT	3♣=relay 8+	→	3♦ = 6♥ 4♦ 14-16
	3♦ = 4-7hcp, pass if 6♥4♦ 14-16 o 3♥ = min w/ ♣; 3♠/NT = max		3♥ = 6♥ 4♣ 14-16
	3♥ = s.o.		3♠ = 6♥ 4♦ 17+
	3♠ = nat 6♠ FM		3NT = 6♥ 4♣ 17+

1♥	1♠		
2♣	2♦ = relay 8+		
	2♥ = s.o. attempt		
	2♠ = 5+♠ s.o. attempt		
	2NT = 0-1♥ 4♠ 3+♦ 3+♣		
	3♠= 6♠ 4♠ s.o. attempt		
	3♦= 6♦ 4♠ s.o. attempt		

1♥	1♠		
2♣	2♦		
2♥ = 5♥ 4♣ 12-15 → 2♠ = nat F1			
2♠ = 16+ 3♠+ (no 18/19 ball)			
2NT = 18/19 ball (2/3♠) o 6+♥ no 3♠	→	3♣ = relay	3♦ = 6♥ y un (semi)fallos no 3♠ → 3♥=pide
3♣ = 5♥ 4♣ no 3♠			3♥ = 6♥ sin (semi)fallos no 3♠ → 3♠=6♠nat
3♦ = 5♥ 4♦ no 3♠			3♠ = 53♠(32) 18/19
3♥ = 5♥ 5♣ no 3♠			3NT 5332♠ 18/19
3♠ = 5♥ 5♦ no 3♠			
3NT = 5332♠ 15-17			

1♥	1♠			
2♣	2♦			
2♠	-->	2NT = relay	→	3m = nat 5♥ 4m 3♠
		3m = nat 6m 4♠		3♥ = 6♥ 3♠
		3♥ = 6♠ 8-11		3♠ = 5♥ 4♠
		3♠ = 5+♠ 12+hcp		3NT = 53♠32 15-17

1♥	1NT	
2♣ = 2+♣		
2♦ = 3+♦		
2♥ = 6♥ 11-14		
2♠ = 5♥ 4♠ F1		
2NT = FM w/ 5♥4m or 6♥ or ball 18/19	3♣=relay	3♦ = 5♥4♦
3♣ = 5♥5♣ FM		3♥ = 6♥
3♦ = 5♥5♦ FM		3♠ = 5♥4♠
3♥ = 6♥ 15-17		3NT
3♠ = 6♥5♠		
3NT = ball 18/19		

1♥	2♣ R	2♣= FM, nat, ball o FIT
2♦ = 11-15 no 4♠		
2♥ = 11-21 5+♥ 4+♠		
2♠ = 16+ 5+♥ 4+♦	→ 2SA R	igual a las bicolores ♥/♣
2NT = 16+ bill o mono		
3♣ = 16+ 5♥ 4♠	→ 3♦ R	3♥= 5422; 3♠= splinter bajo; 3NT= splinter alto

3♦ = 16+ 6+♥ 4♣	→ 3♥ R	3♣=64 splinter bajo; 3NT=64 splinter alto; 4♣=74
3♥ = 16+ 5♥ 5♣ splinter bajo		
3♠ = 16+ 5♥ 5♣ splinter alto		
3NT = 16+ 6♥ 5♣		

1♥	2♣	
2♦ = 11-15 no 4♣	2♥ R → igual a max	
	2♠ = ♥FIT pequeño intento slam	2NT = super max sin distribución particular
		3♣ = nat 5/5 o 6/4 → R splinter B/A
		3♦ = nat 5/5 o 6/4 → R splinter B/A
		3♥ = 7+♥
		4♥ = nada especial

1♥	2♣ R		
2♥ = 11-21 5+♥ 4+♠	2♠ R no FIT o ♥FIT	→	2NT = 17+
	2NT R ♠FIT		3♣ = 5♥ 4♠ 14-16
			3♦ = 6+♥ 4♠ 11-15
			3♥ = 5♥ 4♠ 22 11-13
			3♠ = 5♥ 4♠ splinter bajo 11-13
			3NT = 5♥ 4♠ splinter alto 11-13

1♥	2♣ R		
2♥ = 11-21 5+♥ 4+♠	2NT R ♠FIT	3♣ = 5♥ 4♠ 11-15	
		3♦ = 6♥ 4♠ 11-21	3♥ R → min corta baja /min corta alta/ max corta baja/ max corta alta
		3♥ = 5♥ 4♠ 22 16+	
		3♠ = 5♥ 4♠ corta baja 16+	

		3NT = 5♥ 4♠ corta alta 16+	
--	--	----------------------------	--

1♥	2♣ R	
2NT = monocolor o ball	3♣ R (3♦=monocolor a trebolo)	
3♦ 6+♥ con corta → 3♥ R b/m/a		
3♥ 6+♥ sin corta		
3♠ = ball 16/17		
3NT = ball 18/19		

1♥	2NT			
3♣ = 11-15hcp	→	3♦ = relay	→	3♥ = no singleton
3♦ = 16+ sin corta		3♥ = inv		3♠ = low shortness
3♥ = 16+ low short (♣)		4♥ = s.o.		3NT = middle shortness
3♠ = 16+ middle singleton (♦)				4♣ = high shortness
3NT = 16+ high singleton (♠)				
4m = 5♥ 5m AK/AQ o KQ en el palo				

después de intervención a palo natural a nivel de 1 o 2 2NT es apoyo 3 inv+ y cue-bid es apoyo 4+ inv+

después de X, 2NT es apoyo 4 inv+(system on) y XX puede tener apoyo 3 inv+

Apertura de 1♥ continuaciones 3 y 4 posición

1NT: semi forcing, hasta 11 puntos sin 3♥

2♣: INV 3♥

2♦ = 13+hcp
 2♥ = 10-12 hcp
 2♦: INV o más con 4♥
 2♥ = 10-12
 2♥: 3♥ 5-9 HCP
 2♠: Apoyo 6-8 con 4♥ y 1 semifallo (
 2ST: Pregunta
 3m: semifallo a m
 3♥: semifallo a ♠
 3♠: fallo a ♠
 4m: fallo a m
 2NT: menores 55 6-9 puntos
 3♥: pree
 3♠/NT/4x iguales a primera y segunda posición

Apertura de 1♠ continuaciones

1NT 5-11 semi forcing, puede tener 3♠ inv.
 2♥ 5-9 3♥ o 4♥ equilibrados
 2♠ → 2NT pide semifallo(3x=semifallo, 4x=fallo)
 2NT 4♥ inv o más
 3♣ 6♣ inv
 3♦ 6♦ inv
 3♥ Apoyo 6-8 con 4♠ y 1 semifallo→ 3♠=s.o. 3NT pide el (semi)fallo
 3♠ 4♠ barrage
 3NT 4♠ semifallo en algún palo 4♣ pregunta → 4♦/♥=♦/♥ 4♠=♣
 4♣ 4♠ FALLO a ♣
 4♦ 4♠ FALLO a ♦
 4♥ 4♠ FALLO a ♥
 4♠ barrage
 4NT menores

1♠	1NT		
2♣ = 3+♣			
2♦ = 3+♦			
2♥ = 5♠ 4♥ 11-16			
2♠ = 6♠ 11-14			
2NT = FM w/ 5♠4♦/♥ or 6♠ or ball 18/19 w/ 3♥	3♣=relay	3♦=5♠4♦	

3♣ = 5♣4+♣ FM		3♥=5♣4♥	
3♦ = 5♠ 5♦ FM		3♠=6♠	
3♥ = 5♠ 5♥ FM		3NT = ball w/ 3♥	
3♠ = 6♠ inv			
3NT = ball 18/19 sin 3♥			

1♠	2♣ R	2♣ es una mano FM, nat, ball o FIT
2♦ = 11-15 no 4♥		
2♥ = 11-21 5+♠ 4+♣		
2♠ = 16+ 5+♠ 4+♦	→ 2SA R	igual a las bicolores ♠/♣
2NT = 16+ bill o mono		
3♣ = 16+ 5♠ 4♣	→ 3♦ R	3♥= 5422; 3♠= splinter bajo; 3NT= splinter alto
3♦ = 16+ 6+♠ 4♣	→ 3♥ R	3♠=64 splinter bajo; 3NT=64 splinter alto; 4♣=74
3♥ = 16+ 5♠ 5♣ splinter bajo		
3♠ = 16+ 5♠ 5♣ splinter alto		
3NT = 16+ 6♠ 5♣		

1♠	2♣ R		
2♥ = 5+♠ 4+♥ 11-21	2♠ R	2NT 17+ → 3♣ R → igual	
		3♣ = 5♠ 4♥ 14-16	
		3♦ = 6+♠ 4♥ o 5♠ 5♥ 11-15	3♥ R → 3♠=55; 3NT=64
		3♥ = 5♠ 4♥ 22 11-13	
		3♠ = 5♠ 4♥ splinter bajo 11-13	
		3NT = 5♠ 4♥ splinter alto 11-13	
		4♣ = 6♠ 5♥ 15+	

1♠	2♣ R		
2♥ = 11-21 5+♠ 4+♥	2NT R ♠FIT	3♣ = 5♠ 4♥11-15	
		3♦ = 64 o 55 11-21	3♥ R→ min corta baja /min corta alta/ max corta baja/ max corta alta
		3♥ = 5♠ 4♥22 16+	
		3♠ = 5♠ 4♥ corta baja 16+	
		3NT = 5♠ 4♥ corta alta 16+	

1♠	2NT			
3♣ = 11-15hcp	→	3♦ = relay	→	3♥ = no singleton
3♦ = 16+ no singleton		3♥ = inv		3♠ = low singleton (♣)
3♥ = 16+ low singleton (♣)		4♥ = s.o.		3NT = middle singleton (♦)
3♠ = 16+ middle singleton (♦)				4♠ = high singleton (♥)
3NT = 16+ high singleton (♥)				
4x = 14+ 5♠ 5x AK/AQ o KQ en el palo				

después de intervención a palo natural a nivel de 1 o 2 2NT es apoyo 3 inv+ y cue-bid es apoyo 4+ inv+

después de X, 2NT es apoyo 4 inv+(system on) y XX puede tener apoyo 3 inv+

Apertura de 1♠ continuaciones 3 y 4 posición

1NT: semi forcing, hasta 11 puntos sin 3♠

2♣: INV 3♠

2♦ 13+

2♥ nat 10-12

2♠ 10-12

3♥ nat 13+

2♦: INV o más con 4♠

2♠: 3♠ 5-9 HCP

2NT: menores 6-9 puntos 55

3♥: 4♥ 6-9 hcp y un (semi)fallo → 3NT pide el (semi)fallo

3♠ barrage

3NT/4x iguales a primera y segunda posición

Apertura de 1NT continuaciones completas

2♣ = stayman

2♦ = no 4M

2♥ = 5♥ 4♠ inv

2♠ = 5♠ 4♥ inv

2♥ = 4♥ puede tener 4♠

2♠ = range ask, puede ser 4♥ ISL sin semi fallos

2NT = min

3♣ = minor suit ask → 3♦=4♦, 3♥=4♣

3♠ = max

3♦ = minor suit ask → 3♥=4♣, 3♠=4♦

2♠ = 4♠

3♥ = 4♠ ISL sin semi fallos

2♦ = transfer, puede ser 5/5 Mayores invitativa

2♥ = transfer, puede ser 5/5 Mayores ISL

2♠ = transfer para ♣

2NT = transfer, o 6+♦ inv+ o 5/5 menores débil

3♣ = transfer para 3♦, o débil para jugar 3♦ o 6M isl sin semifallos

3♦ = 5/5 Menores FM

3M = splinter

3NT = to play

4♣ = 5/5 Mayores para Manga

1NT	2♠=6+♠	2NT=min	→	→	pass = s.o.
		3♣ = max	3♦/♥/♠ = splinter ISL or choice of games		3♣ = s.o.
			3NT = to play		3♦/♥/♠ = same as on the left
					3NT = ???

1NT	2NT=6+♦inv+ or 5/5m weak	3♣=2♦	→	→	pass=5/5m weak
		3♦=3+♦	3♥=splinter, ISL or choice of		3♦=6+♦ INV

			games		
			3♠=splinter, ISL or choice of games		3M = same as on the left
			3NT = to play		3NT = ???

1NT	3♣ = weak 6+♦ or 6+M isl no splinter	→	3♦ = forced	pass = 6+♦ s.o.
	3♦ = 5/5 minors GF	3♥ = ♣		3♥ = 6/7♥ ISL no splinter
		3♠ = ♦		3♠ = 6/7♠ ISL no splinter
		3NT=s.o. attempt		

1ST con intervención a palo

Después de intervención natural o bicolor donde sabemos solamente un palo jugamos Lebensohl, si el palo es un Major Lebensohl es igual a después de 2M x(directo niega 4M, 2ST y cue bid o 3ST prometen 4M), pero si el palo es un menor Lebensohl es igual a después de 2♦ x(cue bid muestra 4 cartas en un Mayor sin parada y 3ST directo es para jugar)

Después de intervención en bicolor donde los dos palos son conocidos, ver defensa contra bicolores.

Después de intervenciones que no prometen ningún palo (multy y similares) X muestra cualquier mano inv+ forcing hasta 2ST, palos a nivel de dos son para jugar y a nivel de 3 forcing, y 2NT es lebensohl. Después de doblar, dbl desde los dos es castigo, y resto de voces son Lebensohl pero (siempre inv+) o defensa contra bicolores en base a si han mostrado bicolor o monocolor.

1ST con intervención de X

1NT	x	pass = fuerza XX	→	XX	pass = para jugar 1NTXX
		XX = palo 5+, fuerza 2♣			2♣ = ♣ y un Mayor
		2♣ = ♣ y ♦			2♦ = ♦ y un Mayor
		2♦ = ♦ y ♥			
		2♥ = ♥ y ♠			

1NT	pass	pass	x
pass = max	→	→	xx = 5card minor
XX = min	pass = top play		2x = 4+x y 4 a otro palo
	2X = nat 4+cards		

1ST con intervención de RHO

1NT	pass	2♣	X
pass = no ♣ stop →	→	XX=restayman	
XX = me gusta 2♣XX			
otro = system on + ♣ stop			

1NT	pass	2♣	2♦/♥/♠
pass = no 4M			
XX = 4M sin parada			
2M = sistemon +			

parada			

Apertura de 2♣

2♦: relay, any hand that doesn't want to bid 2♥/2♠/2NT/3♣/3♦

2♥: 5♥+ (HHxxx)

2♠: 5♠+ (HHxxx)

2NT: 5/5 or 6/4 majors

3m: 6+m HHxxxx

2♦ relay	2♥: BAL 26+ or 4+♥puede ser canape
	2♠: 4+♠ puede ser canape
	2NT: BAL 22-23 HCP any 5 card suit, system on
	3♣: 6♣+ single suite strong NF, natural continuatio
	3♦: 6♦+ single suite strong NF, natural continuati
	3♥: 5♣/4♦ GF
	3♠: 5♦/4♣ GF
	3NT: 5♣/5♦ GF
	4♣: 5♠/5♥ GF → 4♦/♥=transfer 4♠=ask for 3 card minor or 4NT

2♦ relay	2♥=4+♥ or ball	2♠= relay	2NT=ball 26+	system on			
			3♣=5♥ 4m	→	→	3♦=relay	3♥=5♠ 4♣
			3♦=4♥ 5m	3♥=relay	3♠=4♠ 5♣		3♣=5♠ 4♦
			3♥=5♥ 4♥		3NT=4♠ 5♦		
			3♠=6♥NF				
			3NT=6♥FM				

2♦ relay	2♠=4+♠	2NT=relay	3♣=5♠ 4m	→	→	3♦=relay	3♥=5♠ 4♣
			3♦=4♠ 5m	3♥=relay	3♠=4♠5♣		3♠=5♠ 4♦
			3♥=5♠ 4♥		3NT=4♠ 5♦		
			3♠=6♠noFM				
			3NT=6♠FM				

2NT 5/5 or 6/4 Mayores	3♣ relay	3♦ 5♠ 5♥ fuerte
		3♥ 6♠ 4♥
		3♠ 6♥ 4♠
		3NT 5♠ 5♥ débil

después de intervención natural o de X

pass = mano fuerte

X/XX = mano débil → después 2NT = non forcing, otro=FM

2x = natural débil 5+ cartas → después solamente 2NT y 3x=non forcing, otro=FM

3x = natural mano fuerte

Apertura de 2♦ continuaciones completas

2♥ = p/c, puede ser 5+♥ en una mano inv o más

2♠ = p/c, puede ser 5+♠+FM o 6♠ inv

2NT = rely (NO FM)

2♦ con intervención de X

2♦	X	pass = ask p. to pas w/ 3♦	→	pass = 3♦		
		XX = pide el Mayor		XX = no 3♦ y 6-3 en los M	→	2♥ = nat 4+♥
		2♥ = s.o. natural		2♥ = 6+♥ no 3♦ no 3♠		2♠ = nat 4+♠
		2♠ = s.o. natural		2♠ = 6+♠ no 3♦ no 3♥		2NT = bicolor menor ♦ mas largo

		2NT= relay system on		otro = mano fuerte sin 3+♦		3♣ = 5+♣ ♣ >= de los ♦
		3♣ = s.o. natural				3♥/♠ = p/c
		3M/4X = system-on				4♣/♦ = piden el Mayor

Apertura de 2♥ continuaciones completas

2♠ 5+♠ F1
2NT relay FM

Apertura de 2♠ continuaciones completas

2NT relay FM
3♣ p/c
3♦

Apertura de 2NT continuaciones completas

3♣ = muppet, could be 5+♠ and 4+♥(mas abajo)
3♦ = 5+♥

3♥ = no 4♥

3♠ = transfer to 3NT no 4♠

3NT = 2♥

4m = nat 4[^]

4♥ = 5♥ 5♣

4♠ = 5♥ 5♦

5m = 5/5 s.o.

4♣ = 3♥ y 4+♣

4♦ = ♥fit

4♥ = s.o.

4♠ = ♣fit

4♦ = 3♥ y 4+♦

4♥ = s.o.

4♠ = ♥fit

4NT = ♥ RKCB

5♣ = ♦fit

4♥ = 3♥ y 4+♠

3NT = 5♥/4♠ → aperto max + fit ase cue bid

4♣ = 6♥/4♠ débil o fuerte, después → 4♦min, 4M=nat y max

4♦ = 4♠ 5♥ 0♦ 4♣ ISL

4♥ = s.o.

4♠ = 4♠ 5♥ 4♦ 0♣ ISL

4NT/5NT = 5♥/4♠ qunt SI

3♠ = 5♠ 2♥

3NT = supersexy

4♣ = ISL

4♦ = transfer

4♠ = max y 4♥

4♥ = min y 4♥

3♥ = 5+♠, no 4♥

3♠ = no 4♠

4♣ = 4+♣

4♦ = 4♣+ could be double fit → (4♠=s.o. 5/5 --> bid 5♣ if 2♠)

4♥=3♠fit → 4♠=s.o.

4♠=2♠ y 3♣

4♦ = 4+♦

4♥ = 3♠ could be double fit

4♠ = 2♠ y 3♦

5♣ = ♦fit

4♥ = 5♠ 4♦ 4♣

4♠/5NT/♣/♦ = s.o.

5♥ = ♣fit (inf)

5♠ = ♠fit

5NT = ♦fit (sup)

3NT = 4♠ 4333

4x = 4♠ max y cue

4♠ = 4♠ min

3♠ = minor suit stayman

3NT = s.o.

4m = nat 6+

4M = splinter 5/5m ISL

4NT = 6/5m débil

4m = nat 4^

4M = nat 5^ asks to play here

4NT = pide el menor mas largo

3NT = to play

4♣ = 6+♥ isl → max, min

4♦ = 6+♠ isl → max, min

4♥ = 6+♣ isl (las secuencias que siguen se juegan también donde 4♥=5♣)

4♠ = 3 K-cards → 4NT=los A están y 5♣=nos faltan dos A

4NT = s.o. misfit o 1 K-card

5♣ = 2 k-cards

5♦ = 4 k-cards → 5♥ ask Q and 5NT is pick-up slam exclude 7

4♠ = 6+♦ isl (las secuencias que siguen se juegan también donde 4♠=5♦)

4NT = s.o. 1 K-card

5♣ = 3 k-cards → 5♦ s.o.

5♦ = 2 k-cards

5♥ = 4 k-cards

5♠ = 5 k-cards

4NT = quant 4m-3-3-3

5NT = pick-up a slam 4m-3-3-3(es intento de 6m o de 7ST?)

regla con tres palos 4NT y reporte en el color son s.o. otro m es fit m y los M es fit inf./sup.

2NT	3♣		
3♦ = 1 o 2 4M			
3♥ = no 4M			
3♠ = 5♠	→	→	3NT = to play
3NT = 5♥	4♣ = ♥fit isl		4♣ = 5♣ isl
	4♦ = transfer		4♦ = 5♦ isl
	4♥ = 5♣ isl		4♥ = ♠fit isl
	4♠ = 5♦ isl		4♠ = to play

2NT	3♣			
3♥	3♠ = transf. to 3NT	→	3NT=forcado	4♣ = 4♣ isl
	3NT = 5♠4♥ → w/ max + fit cuebid			4♦ = 4♦ isl

	4♣ = 6♣4♥ puede ser ISL → 4♦=max 4♠=min			4♥ = 5♣ isl
	4♦ = 5♠5♥ ISL → ♣ for ♥ and ♦ for ♠			4♠ = 5♦ isl
	4♥ = 5♠5♥ sin interés slam			4NT =
	4♠ = 5♠4♥0♦4♣ 4NT/5♣=s.o, 5♦=♣fit, 5♥=♠fit			
	4NT = 5♠4♥ isl			
	5♣ = 5♠4♥4♦0♣ 5♦/♠=s.o, 5♥=♠fit, other=♦fit			
	5NT = 5♠4♥ pick-up slam			

2N T	3♣					
3♦	3♥ = 4♠					
	3♠ = 4♥	→	→	→	3NT = no fit	4♣ = 4♣ isl
	4♣ = 4♠4♥ ISL	→	4♦=min			4♦ = 4♦ isl
	4c = 4♠4♥ para manga		4♥=max			4♥ = 5♣ isl
	4♥ = 5♣ ISL		4♠=max			4♠ = 5♦ isl
	4♠ = 5♠ ISL					
	4/5NT = 4-4m o 4333					

Apertura de 3NT continuaciones completas

4♣ = p/c could be natural to play 5♣

pass = ♣

4♦ = ♦

5♣ = to play

4♦ = ask for splinter

4♥ = ♥ splinter

4♠ = ♠ splinter

4NT = no singleton or void

5♣/♦ = p/c

5nt = ask

5♣ = ♦ splinter

5♦ = ♣ splinter
 4M = to play
 4NT = relay
 5♣ = 7 card ♣
 5♦ = 7 card ♦
 5♥ = 8 card ♣
 5♠ = 8 card ♦
 5♣ = p/c
 5♦ = to play

Subastas convencionales sin intervenciones

a

XYZ

después de cualquier subasta no competitiva 1x 1y 1z y también después de
 1♣ 1♦ 1♥ 1♠ 1NT.

2♣ es relay a 2♦, para jugar 2♦ o con cualquier mano inv

2♦ es relay con cualquier mano FM

2NT es relay para 3♣, para jugar 3♣ o con una 5/5 FM (subastar el palo de respuesta es la 5/5 con las tréboles) y 3NT es la mono color séptima de AKQ sin A o K laterales
 3 en un nuevo palo o en el palo de apertura es una 5/5 invitativa

3X es invitativa con un palo 6 con dos honores mayores

Multyrever

Después de apertura de 1t/d y respuesta a nivel de 1, el primer rever disponible va a ser Multirever que es una monocolor 6 16+ o un rever natural.

Después de Multy rever, si 2ST no es el relay va a ser intento s.o con 4 cartas en el segundo palo de apertor o con la monocolor y todas las subastas a nivel de 3 que no sean el menor del apertor van a ser naturales forcing.

1♣ 1♦
 2♥ 2♠ = primer relay, 8+ puntos FM
 2NT = intento s.o con 4 cor o con 6 diamantes 4-7
 3♣ = intento s.o.
 3♦ = nat 6 FM+
 3♥ = 6♦ 4♥ FM
 3♠ = 6♦ 5♠ FM

o

1♦ 1♥

2♠ 2NT = relay 8+ FM
 3♣ = nat 5/5 FM
 3♦ = intento s.o.
 3♥ = 6+♥ FM
 3♠ = 6♥ 4♠ FM

Después de relay FM la repetición del palo de apertura muestra la monocolor, la repetición del segundo palo muestra la 64, la primera subasta a ST(2ST o 3ST) va a ser la 5422 y cantar otro palo es natural y muestra una 5431, ex.

1♦ 1♥
 2♠ 2NT
 3♣ = nat 4♠ 1♥ 5♦ 3♣
 3♦ = monocolor a diamantes
 3♥ = nat 4♠ 3♥ 5♦ 1♣
 3♠ = 6♦ 4♠
 3NT = 4♠ 2♥ 5♦ 2♣

Después de mostrar una monocolor repetir el palo del respondedor muestra la 5 los otros dos palos piden parada a aquel palo, después de la 64 es igual.

SLAM BIDDING CONVENTIONS:

RKCB 1403

1st and 2nd round cue-bid,
con un fit Major la subasta de 3ST sin salto es poco interes a slam, 3st a salto es siempre para jugar 3ST

exclusión blackwood: con fit en un Major, la subasta de 5 en un nuevo palo, a salto o después que se a tenido la possibilitat de controlar todas las cue-bid es Exclusión BlackWood con respuestas 0 1 2 3

DEPO y ROPI

Sobre blackwood

5NT ases par y 1 fallo útil
 6X, ases 1-3 y fallo al palo cantado
 6 en el palo de el fit es 1-3 ases y un fallo no subastable

después de 4NT RKCB y contestación a ♣/♦/♥, la primera subasta libre es Q ask la segunda es especific K ask.

después de k ask 5NT es 1 o más ases en los palos que no podemos subastar bajo el nivel de 6X

FIT en 3 o más palos a nivel de 4

cuando tenemos 3 o 4 palos que no podemos dar fit por debajo de 3ST

4♣ = puppet para 4♦, después cualquier subasta es natural invitativa a slam

4♦ = para pararse en alguna manga o para hacer RKCB a ♠

4♥ = casi forzado

pass/4♠/5m = para jugar

4ST = RKCB a ♠

4♥ = RKCB a ♣

4♠ = RKCB a ♦

4ST = RKCB a ♥

se aplica solamente después de

- 1) Después que el respondedor ha mostrado 5♠/4♥ y el apertor a echo relay y respondedor a contestado 3ST mostrando una 5♠/4♥/3m
- 2) Después de multyrever
 - a) después de relay y el apertor a contestado 3ST o
 - b) después de exactamente 1♦-1♠ 2♥-2NT 3♠
- 3) Después de exactamente 1♥-1♠ 3♦

después de intervención opuesta

1m con intervención de 1♥

pass: 0-7 hcp

x: 4+♠ 7+hcp

1♠: 8+hcp takeout sin 4♠

1NT: 8-10 con parada a ♥

1m con intervención de 1♠

x: o 4♥ 8+hcp o 5♥+ 7-9 hcp o 8-9 hcp sin parada de ♠ o 10+hcp sin otra subasta

1NT: 8-10 con parada a ♠

1♣	(1♠)	DBL	(2♠)	
pass = puede tener 4♥ min				
DBL = 3♥ inv+ or any strong hand	→	3♣=s.o.		
2NT = 18-19 w/ stop		3♦=s.o.		
3♥ = inv desequilibrada		3♥=s.o.	→	3♠ = ask for ♠ stop
3♠ = 4♥ GF w/o ♠ stop		3♠ = ask for ♠ stop		3NT = s.o.
3NT = 4♥ w/ ♠ stop		3NT = s.o.		4X = ♥ ISL
		4♠ = nat ISL		

Intervenciones sobre aperturas opuesta

Intervenciones sobre 1NT

X = 5m/4M

2♣ = p/c

2♦ = pide el Mayor, pasable con un buen palo de ♦

2♥/♠ = para jugar

2NT = relay →

3♣ = 4♥ min

3♦ = 4♠ min

3♥ = 4♥ max

3♠ = 4♠ max

2♣ = 5/4 Mayores

2NT = relay

3♣ = 4♥ 5♠

3♦ = 4♠ 5♥

3♥ = 5♠ 5♥ min

3♠ = 5♠ 5♥ max

2♦ = multy, débil a Mayor **SYSTEM ON**

2♥ = 5+♥ 4+m

2NT = relay NO FM

3♣ = p/c

3♦ = para jugar

2♠ = 5+♠ 4+m
2NT = relay NO FM
3♣ = p/c
3♦ = para jugar
2NT = 5♦ 5♣

Defensa contra bicolores

Bicolores con los dos palos conocidos:

1♥-2NT **Alertado como menores**

3♣: Apoyo a corazón invitativa o + (El palo más bajo de la bicolor)
3♦: Take out, en este caso con pics, puede tener 5+ pics con una mano fuerte
(El palo alto de la bicolor)
3♥: Competitivo
3♠: 5♠+ competitivo, no es forcing a manga, por lo tanto pasable
X: Busca castigo a algún palo, no genera secuencia de paso forcing ni promete segunda voz.

1NT-2♣: Alertado como mayores

2♦: Para jugar 2 diamantes
2♥: Parada a corazón sin parada a pic
2♠: Parada a pic sin parada a corazón
2NT: Invitante con parada a los palos
X: Busca castigo a algún palo de la bicolor. **NO Genera paso forcing**
Voces a nivel de 3 son forcing a manga, 3♥ 5-4 a menores con semifallo al palo y lo mismo 3♠

1NT-2NT: Alertado como menores

3♣: Take out con preferencia a corazón
3♦: Take out con preferencia a pic
3♥: Natural FM
3♠: Natural FM
3NT: Para jugar
X: Busca castigar

2NT: Apertura de menores (muy raro pero por si acaso)

3♣: Take out con preferencia a corazón
3♦: Take out con preferencia a pic

3♥: Natural
3♠: Natural
3NT: Para jugar
X: Busca castigo

1♦-2♦: Alertado como mayores
2♥: Apoyo a diamante Invitativa o +
2♠: Take out con trébol
2NT: Natural invitante
3♣: Competitiva con tréboles
3♦: Apoyo mínimo
3♥: SF con apoyo a diamante
3♠: SF con apoyo a diamante
3NT: Para jugar
X: Busca castigo

Bicolores conocemos un palo:

Cantar el palo conocido de la bicolor es apoyo con mano fuerte, resto de voces naturales. El doblo busca castigar.