



1♣/♦ 3+ cartas (11) 12-22

1♥/♠ 5+ cartas (11) 12-22

1ST - 15-17 Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK

2ST - 20-22 Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK

3ST - Gambling, AKQxxxx(x) ♣/♦ sin apertura

2♣ - Forcing a manga basado en 22^{ph}

2♦/♥/♠ - (5) 6 cartas 6-10

3♣/♦/♥/♠ - (6) 7 cartas 6-10

4♣/♦/♥/♠ - (7) 8 cartas 6-10

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12^{ph}. Con manos monocolores 6+, bicolores 5+- 5+ con 11^{ph} abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5+- 5+ y fuerza de 10ph o menos, primero pasamos y después intentamos intervenir. Las manos que tienen muy pocas perdedoras, pero no muchos puntos de honor abriremos de 1 a palo, no de 2♣. Cuando abrimos de 2♣ estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3^a posición, las aperturas de 1♥/♠ y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

Primeras salidas

3^a - 5^a contra palo

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJXXX(x)
-----------	------------	--------------	-----------	-----------------

XXX	KQx	K109x	Hxx	QJx(x)
------------	------------	--------------	------------	---------------

XXX	QJx	AKJ10	Hxx	109x(x)
------------	------------	--------------	------------	----------------

XXXX	J10x	109x	Hxxx	AKx(x)
-------------	-------------	-------------	-------------	---------------

AK, KQ, QJ, J10, 109 secos

2^a - 4^a contra ST

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJXXX(x)
-----------	------------	--------------	-----------	-----------------

XXX	KQx	K109x	Hxx	QJXX(x)
------------	------------	--------------	------------	----------------

XXX	QJx	AKJ10	Hxx	1097x(x)
------------	------------	--------------	------------	-----------------

XXXX	J10x	109x	Hxxx	109xx(x)
-------------	-------------	-------------	-------------	-----------------

La salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contados de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas. La salida de **10** promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contados de ST. Salimos de 4^a con buen y mal en contados de ST. Contra ST, con KQx al palo del compañero salimos de la **K** y con KQx al palo no nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos de la carta pequeña con interés. Contra un slam la salida del **A** pide apelar y la de **K** pide cuenta. Una vez jugado el palo y cuando hace falta dar número de cartas hay que marcar las cartas que quedan

Señales en la defensa

1. Carta alta anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. Alta – baja es número par de cartas 2, 4, 6...
3. Señal de *preferencia* con semifallo en la mesa y cuando se da a fallar
4. *Preferencia* descartando las cartas de los palos de conocida largura

- **Está prohibido hacer “apeles”, marcar número de cartas u cualquier otro tipo de señales con cartas que pueden ser bazas.**

En la 1º salida se marca la señal de cuenta cuando la posición de los honores es conocida para el que sale, sin embargo, cuando no se conocen donde están los honores se hace señal de actitud. En el momento de 1º descarte (no servir a palo que se está jugando) se hace señal de actitud tanto a palo como a sin triunfo.

“La posición de los honores es conocida para el que sale” ...me refiero a que los honores están a la vista o se puede saber sobre ellos por la subasta o por la forma de carteo del declarante.

Convenciones de subasta

Stayman de 3 voces sobre 1ST. Stayman de 4 voces sobre 2ST. Jacoby transfer sobre 1ST y 2ST. Smolen. 3^{er} palo forcing sobre la apertura de 1♣/♦. 4º palo es forcing a manga, excepto a nivel 1. Roudi. Check-back. Michaels cue-bid sobre ♣/♦/♥/♠. Leaping Michaels sobre 2♥/♠. Lebensohl con apertura de 1ST del compañero y sobre 2 débil del contrario y el doble del compañero. 4ST petición de ases 30 - 41+Q. 5ST petición de reyes 0-1-2-3. Pequeño Slam Josefina. Gran Slam Josefina 0-1-2-3. PODI. PODE. Splinter. Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo. Dobles negativos hasta 4♦ inclusive. Doble y re-doble de 3 cartas de apoyo. Doble Lightner. Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♠ y en 3^a posición.

Respuestas a las aperturas

1♣/♦

- 1♦/♥/♠ - Cambio de palo es natural 4⁺ cartas, forcing
- 1ST/2ST/3ST - 6 -10/ 10-12/ 12-15ph sin 4⁺ cartas en mayores
- 2♦/♥/♠, 3♣ - Palo nuevo con simple salto 13⁺ph, muy buen monocolor
- 3♦/♥/♠ - Palo nuevo con doble salto es un ultra barrage de 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

1♥/♠

- 1ST - No es forcing, sin apoyo
- 2♣ - 2⁺ ♣ cartas 10⁺ph
- 2♦/♥ - 5⁺ ♦/♥ cartas 10⁺ph
- 2ST - Invitación a manga 3⁺cartas de apoyo, 9-11ph
- Simple salto con palo nuevo 13⁺ph muy buen monocolor
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3♠, 4♣ /♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo
- Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph)

1ST

- 2♣ - Stayman de 3 respuestas
- 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦
- 2ST - Invitación a 3ST
- 3♦ - Bicolor 5⁺♥ - 5⁺♠ invitación a manga
- 3♥/♠ - Bicolor ♣ +♦, 5 - 4⁺, corto en ♥/♠

- 4♣ - Bicolor 5+♥ - 5+♠
- 4♦/♥ - Gran transfer a ♥/♠ 6+ cartas

2ST

- 3♣ - Stayman de 4 respuestas
- 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 5+ cartas
- 3♠ - Menores 5 - 4+
- 3ST - Para jugar
- 4♣ /♦/♥/♠ - Gran transfer a ♦/♥/♠/♣ 6+ cartas

2♣

- 2♦ - Respuesta negativa 0-6(7) ph, cualquier distribución
- 2♥/♠, 3♣/♦ - Palo natural 5+ cartas, 7+ph
- 2ST - Mano equilibrada, 7+ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

2♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo natural 6+(5), forcing una vuelta
- 2ST - Pregunta, apoyo 2+ cartas, al menos invitación a manga
- 3♦/♥/♠ - Prolongación de barrage
- 3ST - Para jugar

3♣/♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo a nivel 3, natural 6+(5), forcing una vuelta
- 3ST - Para jugar

Subastas de competición

Defensa contra 1ST (cualquier fuerza) en 2^a y en 4^a

- Doble - Bicolor ♥+♠, 5 - 4+; después 2♦ pregunta por el palo más largo
- 2♣/♦/♥/♠ - Natural 6+
- 2ST - Bicolor ♣+♦, 5 - 5+
- 3♣/♦/♥/♠ - Barrage

Intervenciones

- A nivel de 1 son de 7-17ph con 5+cartas
- A nivel de 2 son de 12-17ph con 6+cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10ph con 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10ph con 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10ph con 8 cartas (excepcionalmente 7)
- La intervención de:
 - 1ST la intervención directa en segunda posición es (15)16-18ph.
 - 1ST de re-apertura es de 12-14ph.
 - 2ST de re-apertura con salto es de 18-20ph.

En todos los casos de ST system-on, jugamos Stayman 2♣ y el transfer normal

- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
- Micael's cue-bid sobre 1♣/♦/♥/♠
- Leaping Micael's sobre la apertura de 2♦/♥/♠ débil
- ~~Doble petición de palo hasta 4♦ inclusive~~
- Losdoblos son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contarios apoyan en directo. Es igual en las subastas de competición

- Contra 2♦ Multi:
 - el doble es petición de palo sobre palo de picas
 - palo es natural 5+ cartas, 12+ph
 - 2ST es equilibrada 15-18ph *sistem-on*

Respuestas a una intervención

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
 - apoyo con 10+ph
 - cualquier mano fuerte 17+ph
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 – pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención 1♦/♥/♠ es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención 1♦/♥/♠ es 6+ cartas 14 -16ph

Subastas de competición frecuentes

OESTE

1♣/♦

NORTE

Paso/1♦/♥/♠/Dbl.

ESTE

3♣/♦*

SUR

*apoyar el palo menor con salto es invitación a manga, apoyo 5+, 10-11ph

OESTE

1♣/♦

NORTE

Dbl.

ESTE

2ST*

SUR

*Truscott – voz artificial, apoyo de 5+ cartas a ♣/♦ barrage, 3-6ph

OESTE

1♦

NORTE

1♦

ESTE

Doblo*

SUR

- *Los dos mayores 4♥ - 4♠ 6+ph;
- *5♥ - 4♠ 6-11ph

OESTE

1♣/♦

NORTE

1♥

ESTE

Doblo*

SUR

- *Niega 4 o más cartas de picas 6+ph

OESTE

1♣/♦

NORTE

1♥

ESTE

1♠*

SUR

- *4 o más cartas de picas 6+ph

OESTE

1♣/♦

NORTE

1♠

ESTE

Doblo*

SUR

- *4 cartas de corazones 6+ph;
- *5+ cartas de corazones 6-10ph

OESTE

1♥/♠

NORTE

Paso/Dbl.

ESTE

2ST*

SUR

* voz artificial, apoyo de 3+ cartas a ♥/♠ invitación a manga, 10-11ph

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
--------------	--------------	-------------	------------

1♣/♦

Paso/1♦/♥/♠

2ST*

SUR

*invitación a manga, mano equilibrada, 10-11ph,

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
--------------	--------------	-------------	------------

1♥/♠

Paso/1♠/2♣/♦/♥/Dbl.

3♥/♠*

SUR

*apoyar el palo mayor con salto es barrage, 4 cartas de apoyo a ♥/♠, 3-6ph

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
--------------	--------------	-------------	------------

1♥

1ST

Paso

??

Sistem-on, es decir usamos el Stayman, transfer igual como si el compañero hubiera abierto (no es el mejor sistema, pero muy simple y práctico)

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
--------------	--------------	-------------	------------

1ST

Doblo*

??

Doblo*

- si el doble promete mano de distribución, es convencional, seguimos usando Stayman y transfer (*sistem-on*)
- si el doble es de fuerza (promete puntos en general) dar palo es natural para jugar (*sistem-off*)

Puede que haya convenciones y acuerdos diferentes e incluso mejores que los nuestros, pero para nuestro grupo son estos que vamos a usar.