

SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA				SALIDAS Y SEÑALES			HOJA DE CONVENCIONES
INTERVENCION A PALO				Salida	Palo del compañero		
A nivel de 1: naturales de 8 a 16PH (con 17+ es X+palo); son palos solidos y con bazas de juego; Sobre 1ST: voz natural. Monocolor o bicolor con un 2º palo culto.		A palo	1ª, 3ª, 5ª	1ª, 3ª, 5ª			
A ST		2ª, 4ª	1ª, 3ª, 5ª				
Sobre palo nuevo pequeña muestra interés de vuelta al palo.				Jugador/Cat:	Carmen Alvarez de Tejera/1ª C	RESUMEN DEL SISTEMA	
INTERVENCION A PALO CON SALTO		Sobre palo ya abierto pequeña residuo impar.			Ignacio González-Estrada R /1ª C		
A nivel de 2 con palo mayor en salt: son débiles; A nivel superior: son barrages por bazas según vulnerabilidad.				Fecha:	David de Partearroyo 1º P		
				Campeonato:	3ª Liga		
SALIDAS				APROXIMACION GENERAL Y ESTILO			
INTERVENCION POR 1ST		SALIDAS	Vs. Palo	Vs. ST			
En 2ª: natural. Las respuestas como en apertura excepto cue bid=Stayman; En 4ª: 10-14 PH y respuestas naturales excepto cuebid=Stayman.		As	Con AK: el compañero pide seguir o cambiar		Mayor 5º, mejor menor.		
INTERVENCION POR CUEBID		Rey	Siempre con la Q. Pide paridad o desbloqueo		1ST 15-17 PH sin mayor 5º (muy excepc.)		
En 2ª: 1TR-2TR -> natural; otro palo->mano fuerte; con salto:pide parada, se responde 3ST o primer palo 3º. En otras posiciones->Seguir hablando, dar preferencia al corte.		Dama	Q,J,10,....		2ST 20-22 PH, admite mayor 5º.		
SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICION ADVERSO		Valet	J,10,9,...		2Tr fuerte indeterminado, con palo 6º o mano regular con		
2/1 y 1NT forcing se pone en OF. Con mano regular:XX con 8+PH. Con mano irregular: Palo a nivel de 1->5º débil sin fit, nivel de 2-> palo 6º+ no forcing y sin fit a M según bazas de juego. Apoyos a menor: Invertidos, Apoyos a mayor: Truscot.		10	10,9,8 o 10 prometedor		23-24 PH regular. Relais 2Ds.		
SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICION PROPIO		9	9,8,7... o 9 prometedor		2D forcing manga. Manos monocolor o bicolores o regular		
Sin salto: > 0-7 PH, Con salto a nivel de 2: 4º+ y <8-11PH; Con salto a nivel 3: 5º+ y 8-11 PH. Cierre de manga: conclusivo. Cue bid: con 12+ PH, con o sin palos mayores. Forcing manga.		Alto-x			con 25 PH+. Relais por 2C.		
DEFENSA CONTRA 1 ST DEBIL		Bajo-x					
Doblo: 17+PH. 2T: Monocolor 6º 12+PH. 2D: Bicolor mayor 12+ PH, 2C: 5+C y un menor 12+PH, 2P: 5+P 12+ PH.		SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD				CONVENCIONES EMPLEADAS	
DEFENSA CONTRA 1 Tr FUERTE		Salida	Compañero	Declarante	Descarte	2/1 forcing manga y 1 ST forcing en 1ª y 2ª posición	
Doblo: Cualquier bicolor con apertura. El compañero da el primer palo 3º; 1D,C,P es palo 5º+ con apertura. 1ST es con 6+Tr con apertura.		A Palo: 1º	Cuenta	Cuenta	Interes	Drury del respondedor tras apertura de 1C o 1P en 3ª-4ª	
DEFENSA CONTRA APERTURA A BARRAGE		2º				Rudy petición de cartas a mayor: sin,con,con sin	
Vs 2D multi:		3º				Transfer a menor y mayor sobre aperturas de 1 y 2 ST	
Doblo: apertura regular. 2C/P corto y pide palo; 2ST: 17-19 PH (puppet y transfer); 3x monocal y buena mano; X+2ST: 20-22 PH (puppet+transfer), X+3ST: 23-24 PH. 3ST: 25+ PH; x + palo: forcing manga.		A ST: 1º	Cuenta	Cuenta	Interes	Lebensohl sobre intervención a la apertura de 1ST y de	
Vs 2 C/P Débil:		2º	Interes			2 a palo con o sin salto.	
Doblo: pide palo, buena apertura. 2ST:17-19 PH (transfer y puppet); Cue bid: pide corte o mejor menor. 3x: palo 6º y buena apertura. X+Palo: Palo 6º y 18+PH; x + 3ST: 23-24 PH, 25+PH, forcing manga. Salto a 4 en menor: Bicolor con el otro mayor.		3º				Namyats	
Vs. 2 D débil:		Señales:				Smolen, Acol,	
Doblo: pide palo, buena apertura. 2ST:17-19 PH (transfer y puppet); Cue bid: pide corte o mejor menor. 3x: palo 6º y buena apertura. X+Palo: Palo 6º y 18+PH; x + 3ST: 23-24 PH; 3ST 25+PH, forsing manga. Salto a 4 en mayor: Bicolor con ese mayor y trébol.		Sobre salida de A se pide alta para seguir con la K, baja para cambia de palo; Vuelta con alta/baja cuando falla el compañero es preferencia en el palo para volver a fallar; Salir con carta pequeña cuando se juega contra el muerto pide vuelta a ese palo.				Blacwood 30-41-52	
		En descarte:				Bicolores en intervención sobre aperturas débiles de 2 D,C,P	
		En el primer descarte: alta=interés al palo/baja=neutra. En el segundo descarte: cuenta con alta/baja. A/b=Par, b/A=Impar.				3ST splinter al otro mayor sobre apertura de uno a palo may.	
		DOBLOS Y REDOBLOS				Bicolores en intervención por 2ST indicando menores o may.	
		Los únicos dobos punitivos son: X en reapertura del abridor cuando el compañero decide pasar y dejarlo punitivo; A niveles altos 4P+, suelen ser punitivos. Los dobos después de intervención a nivel de 2 con la convención Lebensohl . El resto son dobos responsivos, de apoyo o de petición.				Stayman de 3 voces. Admite manos débiles en respuesta	
		OTRAS SUBASTAS				4ST sobre apertura de 2ST=bicolor a menores con 2 de 6 clav.	
						Splinters a palo con salto a nivel de 4 con fit,	
						Apertura de 2C,2P débil a mayor.	
						Contestación con salto a la apertura de 1 a palo->débiles.	
						Doblo negativo, doble y redoblo de apoyo.	
						Truscot	
						VOCES ESPECIALES QUE PUEDEN PRECISAR DEFENSA	
						NOTAS IMPORTANTES QUE NO ESTAN EN OTRO LUGAR	

DESCRIPCION DE APERTURAS (hoja 2 de 3)

Apertura	Artif	Min	D Neg	Descripción	Respuestas	Acciones siguientes	Mano pasadora	
1 Tr		3	4 C	12-22 PH	1D, 1C, 1P con 4+cartas. Preferencia por el mayor 1 St 8-10 PH 2Tr 6-9 PH; 3Tr 10+ PH ; generalmente 6º+ sin M 4º 1 M puede ser 3º (raro) para redireccionar a ST al compañero Cambio de palo con salto: débil	1Tr-1D-1ST-2M = 5+ Tr y 4M. Forcing manga 1Tr-1St- 2ST=15+ PH, con 6+ Tr; 3ST=18-19 PH. 1Tr-1St- 2x=15+ PH, corto en x con 6+ Tr o tricolor. 1TR-2Tr-2x=15+ PH tricolor dando el corto. Respuesta 3Tr con mínima o sin corte 1TR-3Tr-3x= 15+ PH tricolor dando el corto. Respuesta 4 o 5 Tr según fuerza o sin corte		
1D		3	4C	12-22 PH	1C, 1P con 4+cartas 1ST 5-10 PH sin mayores 4º 2D 6-9 PH; 3D 10+ PH ; generalmente 6º+ sin mayor 4º	1D-1ST-2ST=15+ PH con 6+ D; 3ST=18-19 PH. 1D-2D-2x=15+ PH con mano tricolor dando el corto. Respuesta 3D con mínima o sin corte. 1D-3D-3x= 15+ PH tricolor dando el corto. Respuesta 4 o 5 D según fuerza o sin corte		
1C/P				12-22 PH	En 1º y segunda posición: 1NT: 5-10 PH forcing con apoyo débil o sin apoyo. 2x: Nuevo palo/Forcing manga. No niega apoyo. 3x: palo 6º y misfit. No forcing. 2C/2P Apoyo de 3'cartas con 8-10 PH regular o semiregular 3C/P: Apoyo límite con 4 C/P y corto a un palo. 4C/P: Apoyo límite con 5 cartas a C/P y corto a un palo.	Una vez en forcing de manga, los saltos a manga son conclusivos. El resto de voces son explorativas. 1C/P-1ST-2x: no es forcing para el respondedor. Apoyos indirectos pasando por 1 ST: - a la altura de 2 son de 3 cartas y menos de 8 H o con 2 cartas y menos de 10 H. - a la altura de 3 son de 3+ cartas y 11-12 PH sin semifallos - a la altura de 4 son conclusivos. Apoyos indirectos pasando por 2 a palo: forcong a manga - A la altura de 4 son conclusivos - Sin salto muestra el apoyo para seguir hablando y encontrar la mejor manga.		
					En 3º o 4º posición: 1ST: Natural sin fit con 5-10 PH. No forcing. 2T: Drury,generalmente con fit. Cambio de palo a nive de 2: Palo 5º+ y forcing hasta 2ST. 2ST: Natural 10-11 PH mano regular sin apoyo de 3 cartas. 3P, 4P apoyos límites con manos distribucionales	Respuestas del abridor sobre 2Tr drury: -Nuevo palo sin salto= informativo 4º+ no forcing -Nuevo palo con salto: al menos 4º y forcong manga -Repetición del palo sin salto: 5º + no forcing -Repetición con salto: palo 6º + y forcing de manga. -2NT: 15+PH con manoregular. Forcing manga		
1ST				15-17 PH	Stayman de 3 voces(incluso con manos débiles) 2D-2C-2P-3Tr son transfer al palo superior en rango. 2ST es invitativa, 3ST es conclusiva. 4ST es cuantitativa. Bicolor mayor 5-5 + : Distinguimos manos débiles (empiezan por 2D y luego 2P), para manga (4D) y fuertes (empiezan con 2C y luego 3C). Bicolores mayor 5-4: Empiezan con stayman. Sobre respuesta de 2D se da el mayor 4º y si se salta es forcing manga. Bicolores 4M-5m. Stayman o transfer a menor si la mano es débil y el menor es 6º+. Solo se repite el menor para voces forcing de manga. Bicolores menores fuertes 5-5+: 4Tr tentativa de slam a menor con al menos 3 controles de A o K en los menores y 13+ PH.			
2Tr	Si			Palo 6º+ con 18H+ o regular con 23-24 PH	Respuestas: 2D= Relais forcing. No necesariamente débiles. 2 C,2P,3Tr,3D= Forcing de manga y palo alternativo para jugarlo. 2St= con 11-12 PH, forcing de manga e interés de recibir salida.	Sobre la voz relais, el abridor da su palo o dice 2ST con mano regular. El respondedor toma el control de la subasta. Sus voces a manga son conclusivas. Sobre desobedencias la subasta es forcing de manga y se busca la posibilidad de intentar SLAM.		

DESCRIPCION DE APERTURAS (hoja 3 de 3)

Apertura	Artif	Min	D Neg	Descripción	Respuestas	Acciones siguientes	Mano pasadora
2D	Si			Mano indefinida y forcing de manga. Con manos irregulares promete al menos 10 bazas de juego. Si es regular promete 25+PH.	2C= Relais forcing. No necesariamente débiles. 2NT= Positiva con al menos 2reyes proponiendo recibir la salida.	Sobre la voz relais del contestador el abridor expone su juego de mano regular con 2St o irregular dando el primer malo. La subasta no se para hasta llegar a manga o intentando un SLAM. Sobre desobedencias todo prosigue lentamente para encontrar la mejor manga o llegar a un SLAM.	
2C/2P				Débil con 6º y 6-10 PH. No vulnerable puede tener menos de 6PH	2St interroga Nuevo palo es proppositivo sin fit, forcing por una vuelta.	Sobre 2St el respondedor puede: Repetir el palo con mano mínima, cerrar manga con palo sólido y dar el palo corto en fallo o semifallo con mano máxima con fuerza concentrada en el largo. Sobre cambio de palo sigue si puede las mismas reglas, priorizando el apoyo.	
2St				20-22 Ph, admite palo 5º mayor.	3Tr pupet stayman. 3D,3C,3P,4Tr transfer al palo inmediato. 3St conclusivo 4D bicolor a mayore conclusivo 4C con 4C y 5P, conclusivo 4P bicolor a menores fuerte, tentativa de slam, con al menos 3 controles de 6 4St Cuantitativa.	Sobre 3Tr el abridor contesta: 3D con uno o los dos mayores 4º. 4C= palo 5º a corazón. 4P con palo 5º a picos, 3St sin palos mayores cuartos ni quintos. Sobre transfer a mayores el respondedor puede: - sobre 3D->3C 3P con 5 5 a mayores , tentativa de slam. - sobre 3C->3P 4C con tentativa de slam Con 5-4 a mayores y tentativa de slam se pasa por 3 Tr y sobre 3St del abridor se hace transfer al 5º Sobre 4Picos bicolor a menores el abridor responde pregunta por los controles con 4 ST y el respondedor contesta: - 4T=3 claves sin fallo, 4D=3 claves con fallo, 4C=4 claves sin fallos, 4 P=4 claves con fallo. Sobre la respuesta de claves el abridor sigue interrogando por 5ST y el respondedor contesta: - 6t fallo en corazón y 6D fallo en picos.	