

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; <b>Sobre 1ST</b> : voz natural. Monocolor o bicolor con un 2º palo culto.		A palo		1ª, 3ª, 5ª					
		A ST		2ª,4ª					
		Sobre palo nuevo pequeña muestra interés de vuelta al palo.				Jugador/Cat:	Carmen Alvarez de Tejera/1ª C		
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 vlnerabilidad.						Fecha:	David de Partearroyo 1º P		
						Campeonato:	3ª Liga		
						RESUMEN DEL SISTEMA			
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					
		Rey		Siempre con la Q. Pide paridad o desbloqueo					
		Dama		Q,J,10,....					
		Valet		J,10,9,...					
INTERVENCION POR CUEBID		10		10,9,8 o 10 prometedor					
		9		9,8,7... o 9 prometedor					
SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICION ADVERSO		Alto-x							
2/1 y 1NT forcing se pone en OF. Con mano regular:XX con 8+PH. Con mano irregular: Palo a nivel de 1-> 5ª+ débil sin fit, nivel de 2+ -> palo 6ª+ no forcing y sin fit a M según bazas de juego. Apoyos a menor: Invertidos, Apoyos a mayor: Truscot.		Bajo-x							
		SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD							
		Salida		Compañero		Declarante		Descarte	
		A Palo: 1º		Cuenta		Cuenta		Interes	
		2º							
SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICION PROPIO		3º							
		A ST: 1º		Cuenta		Cuenta			
		2º		Interes					
		3º							
DEFENSA CONTRA 1 ST DEBIL		Señales:							
Doblo: 17+PH. 2T: Monocolor 6ª 12+PH. 2D: Bicolor mayor 12+ PH, 2C: 5+C y un menor 12+PH, 2P: 5+P 12+ PH.		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.							
		En descarte:							
DEFENSA CONTRA 1 Tr FUERTE		En el primer descarte: alta=interés al palo/baja=neutra. En el segundo descarte: cuenta con alta/baja. A/b=Par, b/A=Impar.							
DOBLOS Y REDOBLOS									
Los unicos doblos punitivos son: X en reapertura del abridor cuando el compañero decide pasar y dejarlo punitivo; A niveles altos 4P+, suelen ser punitivos. Los doblos después de intervencion a nivel de 2 con la convención Lebensohl . El resto son doblos son responsivos, de apoyo o de petición.									
OTRAS SUBASTAS									

## 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 1ª y segunda posición: 1NT: 5-10 PH forcing con apoyo débil o sin apoyo. 2x: Nuevo paloffForcing 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.  En 3ª o 4ª 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	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.  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 desobediencias 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 desobediencias 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 propositivo 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 puppet stayman. 3D,3C,3P,4Tr transfer al palo inmediato. 3St conclusivo 4D bicolor a mayor 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 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.	