

SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA		SALIDAS Y SEÑALES				
SOBREDECLARACIÓN (Estilo; Rtas.; Nivel 1/2; Reapertura)		ESTILO DE SALIDAS INICIALES				
		Salida	Palo del Compañero			
Intervención sin salto = palo de calidad (KJxxx+)	Palo	Naturales y 3ª-5ª	Igual			
Respuestas a la intervención: palo a nivel de 1 es forcing; palo a nivel de 2 es pasable; apoyo a la intervención es pasable, apoyo con salto es barrage; cuebid a la apertura es forcing con tendencia a apoyo al palo de intervención						
Sobre apertura de 2 débil 2ST indica 16+ puntos y doble parada; Doble indica apertura y 3+ cartas de honor al otro rico y con max 7 puntos el compañero canta 2ST Lebensol	ST	2ª y 4ª	Naturales y 3ª-5ª	Jugador / Categ	Juan Mª Moregó Sala	
Intervención con salto a palo rico es débil en NV	Siguiente			Jugador / Categ	Felipe Lirón Casas	
Doble es apertura no mínima; sobre palo rico indica 3+ cartas de honor en el otro rico	Otra:			Fecha:		
Sobre 1T/1D Michels a 2T/2D es 5 corazones y 4 pics ya que al revés se avanza la voz de 1P ricos,				Campeonato:		
Sobre 1C/1P cuebid es 5+ cartas en el otro rico y 5+ cartas en un menor con mano mas bien fuerte y con apertura obligada si se está vulnerable						
SOBREDECLARACIÓN 1ST (2da/4ta vivo; Rtas.; Reapertura)		SALIDAS			RESUMEN DEL SISTEMA	
Sobre palo menor es natural	Salida	Vs. Palo	Vs. ST	APROXIMACIÓN GENERAL Y ESTILO		
Sobre palo rico es tendencia a menores	As	AK	AK	Mayor 5º		
En 4ª posición indica 9-12 PH y no promete parada	Rey	RD	KD	Aperturas en 3ª posición no garantizan puntos de apertura		
	Dama	DJ	DJ	Respuestas 2 SOBRE 1: no son forcing		
	Valet	J10	J10 sin honores superiores	Trialbid siempre es palo		
SOBREDECLARACIÓN EN SALTO (Estilo; Rtas.; ST Inusual)		10	109	Promete honor u honores por encima		
	9	Sin honores por encima	Sin honores por encima			
	Alto-x					
	Bajo-x					
SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD				VOCES ESPECIALES QUE PUEDEN REQUERIR DEFENSA		
CUEBID DIRECTO Y EN SALTO (Estilo; Rtas.; Reapertura)		Sale el	Compañero	Declarante	Descarte	
	Palo 1º	Alta/baja = interés		Alta = interés		
	2º					
	3º					
	ST 1º	Alta baja = interés		Alta = interés		
VS. ST (Vs. Fuerte / Débil; Reapertura; Mano Pasadora)		2º				
Capelletti en 2ª y en 4ª posición si el tercer jugador pasa	3º					
Señales (incluyendo Triunfos):						
DOBLOS						
	DBL DE SAQUE (Estilo; Respuestas; Reapertura)					
VS. PROHIBITIVAS (Doblo; Cuebid; Saltos; Cantos ST)	X negativo sobre intervención X de apoyo con tres cartas al palo de respondedor con mano no mínima					
	Si hay intervención, el paso del tercer jugador obliga al abridor a doblar excepto si el cuarto jugador habla					
	X de reveal indica apertura					
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING						
VS. APERTURAS ARTIFICIALES FUERTES	DBL/RDBL ESPECIAL, ARTIFICIAL Y COMPETITIVO					



	XX después de X indica 10+ puntos	
		NOTAS IMPORTANTES QUE NO ESTAN EN OTRO LUGAR
SOBRE DOBLO DE SAQUE CONTRARIO		2ST moderador sobre inversé del abridor 2T Drury como segunda voz del respondedor después de apertura en 3 ^a o 4 ^a posición Smolen sobre la respuesta de 2D al Stayman Psíquicas:

DESCRIPCIÓN DE APERTURAS							
Apertura	Art	Mín	D Neg	Descripción	Respuestas	Acciones Subsiguentes del abridor	Mano Pasadora
1 ♠				2+ cartas 12+PH y es voz pasable	2C/2P palo 6º y max 4/5 PH		
1 ♦				4+ cartas 12+PH	2C/2P palo 6º y max 4/5 PH		
1 ♥				5+ cartas 12+PH	3T= 4+ cartas 8/9 PH con semifallo; 3D= 4+ cartas 8/9 PH sin semifallo; 2ST= 4+ cartas 10/11 PH; 3C= barrage pero apoyo bastante fuerte si hay intervención; 3ST= 4+ cartas y apertura	Nuevo palo es palo	
1 ♠				5 + cartas 12+PH	3T= 4+ cartas 8/9 PH con semifallo; 3D= 4+ cartas 8/9 PH sin semifallo; 2ST= 4+ cartas 10/11 PH; 3C= barrage pero apoyo bastante fuerte si hay intervención; 3ST= 4+ cartas y apertura	Nuevo palo es palo	
1 ST				15-17 PH mano regular, admite 5 ^a menor	Stayman, transfer, 2ST= 8/9 PH, Lebenshol, 3T/3D= 6 cartas con 2 honores mayores no AK, 3C/3P= semifallo y 5/5 menores		
2 ♠				20+ fuerte indeterminado	2D= relais, otras voces son positivas con 3 o mas controles	2ST= 22-23 PH con posible 5º rico 3*= palo 6º bueno	
2 ♦				Forcing manga	2C= negativo, posible 1K 2P= 1 As ningú K; 2ST= 2K o juego sin As 3T= 1 As y juego; 3D= 2Ases		
2 ♥				6 cartas por debajo apertura	Solo 2 ST es fuerte	Sobre 2ST repetir palo es voz mínima y un nuevo palo indica honor en el palo y mano máxima	
2 ♠				6 cartas por debajo apertura	Solo 2 ST es fuerte		
2 ST				20-21 PH con posible palo 5º rico	Puppet Stayman, transfer con palo 5º con honor	2C/2P palo 5º; 3D interés a rico(s)	
3 ♠				Barrage			

3 ♦			Barrage			
3 ♥			Barrage			
3 ♠			Barrage			
3 ST			Acol = menor corrido 7+ cartas			
4 ♣			Barrage			
4 ♦			Barrage			
4 ♥			Barrage 5 perdedoras			
4 ♠			Barrage 5 perdedoras			
4º Nivel						
5ª Nivel						
DECLARACIONES A NIVEL ELEVADO						
4ST pregunta de ases respuestas - 5 claves 5T 0-3, 5D 1-4, 5C 2, 5p 2 + Q de triunfo y sobre 5T/5D, la voz inmediata pide la Q de triunfo pero con palo C 5C es pasable y la Q se pide con 6T						
5ST pregunta de K respuestas por escalerillas 0,1,2,3,4						