

SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA		SALIDAS Y SEÑALES			 Asociación Española de Bridge	
LA INTERVENCION A PALO SIN SALTO		ESTILO DE SALIDAS INICIALES				
A NIVEL 1: 8-16 5+ cartas		Salida	Palo del Compañero			
A NIVEL 2: 11+, 6+ cartas (5 cartas muy buenas)	Palo	3/5	3/5			
EN REVEIL (o despues de pasar) 8+	ST	4º/2º mejor	3/5			
LA INTERVENCION A PALO CON SALTO - DEBIL		SUBSIGUIENTES SALIDAS				
LA INTERVENCION POR 1ST/2ST		SALIDAS			RESUMEN DEL SISTEMA	
1ST 15-18 HCP SISTEMA ON	Salida	Vs. Palo	Vs. ST		ESQUEMA GENREAL	
EN REVEIL : 1ST 11-14 HCP	A	AK(x) A(x)	AK(x)		SAYC	
2ST 18-19 HCP	K	AK(x) KQ(x) Kx	AKJ(x)	KQJ(x) KQ109(x)	2♦ : artificial fuerte, no GF	
Sobre 2 Debil : 2ST 16-18 HCP	Q	QJ(x) Qx	QJ(x)	Qx AQJ(x) KQ(x)	3ST: Gambling, AKQxxx menor sin parada lateral	
1T/D/C/P – 2ST Unusual - 2 palos indefinidos.	J	J10(x) KJ10(x)	J10(x)	HJ10(x)	2♦: 24+ GF	
LA INTERVENCION EN CUEBID	10	109(x) H109(x)	H109(x)	109(x)	2♥/♦ débil	
		XXX(X)	XXX(X)		1ST 15-17	
	Salida A	pide	Interes		Blackwood RKC14-30	
	Salida K	desbloqueo	O Cuenta		CONVENCIONES EMPEADAS	
SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD						
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICION ADVERSARIO		Sale el	Compañero	Declarante	Descarte	Roidi
XX con 10+ HCP y no fit.		Palo 1º	Cuenta	Cuenta	Preferencia	Drury 2 Way
		2º	Cuenta	Cuenta		Splinter (no se permite hacer con A o K)
		3º				Unusual 2NT
		ST 1º	Cuenta	Cuenta	Preferencia	Smolen
DEFENSA CONTRA LA APERTURA 1ST		2º				Tercer palo Forcing
En 2 posicion:	4 posicion	3º				Cuarto palo Forcing
X – M+m 4-5		Para Apelar: ALTA			Lebensohl (Fast shows)	
2♦ – 4-5 o 5-5 Mayores		Para Cuenta: Alta-Baja : Par			Gerber	
2♦ transfer a ♥ natural		1º descarte				
2♥ transfer a Pic natural		Italiano en palo				
2ST – 5-5 Menores		Italiano – en ST				
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIF. Y COMPETITIVOS						
X y XX de Apoyo						
Doblo Responsivo						BLACKWOOD
Doblo de Ensayo						14-30
VS. APERTURA de 2 DEBIL						
Lebensohl despues de Doblo (Fast shows)						4♦ Gerber despues de ST
						TRIAL BID
2ST – Apertura 1ST con Parada						En competencia : segundo palo Fuerte
TODOS LOS SALTOS en competencia SON DEBILES						
EXCEPTO SPLINTERS						

DESCRIPCIÓN DE APERTURAS