

SUBASTA DEFENSIVA	
<b>INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>	
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas I	
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)	
EN REVEIL (o pasador): Puede ser más débil (7+ H.)	
<b>INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>	
A NIVEL DE 2: Débil, 6-10 H y 6 cartas	
A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas	
<b>INTERVENCIÓN POR 1 SIN TRIUNFO</b>	
15-17; Desarrollos igual que la apertura de 1ST	
<b>REVEIL A 1ST: 11-13 H.; REVEIL A 2ST: 18-19 H.;</b>	
<b>INTERVENCIONES POR CUEBID</b>	
(1♣) 2♣: Natural; (1♣/♦) 2♦: Bicolor de Mayores	
OTROS CUE-BIDS: MICHAELS NO PRECISOS	
CUE-BID CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST	
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>	
Natural, Saltos indican fuerza	
CUE-BID A partir de 12 H (10+ H con los 2 Mayores 4º)	
<b>DEFENSA CONTRA ST (FUERTE O DEBIL)</b>	
{MULTI-LANDY} Doblo= Monocolor en un palo menor	
2♣= Bicolor Mayores, al menos 5+4 →→ 2♦= Igualdad	
2♦= Monocolor en un palo Mayor	
2♥/♠= Bicolor de ♥/♠ + menor	
2ST: Bicolor ♦ + ♣	
<b>CONTRA 1ST DÉBIL:</b>	
IGUAL salvo Doblo= Pide palo, 13+H.	
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE</b>	
DOBLO T/O	
<b>2ST LEBENSOHL</b> en respuesta al Doblo de un 2 Débil	
<b>BICOLORES LEAPING MICHAELS:</b>	
4♣= ♣+OM   4♦= ♦+OM	
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS FUERTES</b>	
NATURAL	

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo					
A	AKx+, Ax(+)					
K	KQ(+); Kx; AK					
Q	QJ(+); Qx					
J	J10(+); Jx; KJ10(+)					
10	109(+); 10x; H109(+)					
9	9x; KJ9(+)					
Alta	1ª-3ª					
Baja	5ª-3ª-1ª					
SALIDA INICIAL EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo:	5ª-3ª-1ª					
A ST:	5ª-3ª-1ª					
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Actitud, pequeña muestra interés						
En palo ya abierto: Cuenta, 1ª-3ª						
SEÑALES Y SU PRIORIDAD						
	Sobre la salida del compañero	Sobre la salida del declarante	En descartes			
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª	Actitud	Actitud	Nada	Nada	Actitud	Actitud
2ª	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta		
3ª						
Señal de Smith: No						
Eco en triunfo: Preferencia o capacidad de fallo						
Doblos direccionales: Si Doblo Lightner: Si						
Para apelar: Alta						
Para dar la cuenta: Alta-Baja = Par, Baja-Alta: Impar						
Señal de preferencia: Estandar; Alta para palo alto						
Otras: En contratos a palo, con AK secos salimos de K						
SUBASTA COMPETITIVA						
DESPUÉS DEL DOBLO TAKE DEL ADVERSARIO						
REDOBLO: 10+ H.						
Cambio de palo= A Nivel 1 Forcing;						
A nivel de 2: No Forcing						
TRUSCOTT= 2ST sobre palo Mayor: Invitación con Fit						
DOBLOS Y REDOBLOS COMPETITIVOS						
Doblo Negativo, Doblo Responsivo y Doblo competitivo						
Doblo de la intervención más alta: Invitación a manga						
Doblo de Apoyo por debajo de 2 al palo de fit						
Redoblo de Apoyo por debajo de 2 al palo de fit						



Jugador: LOLA MINGOT  
Jugador: LUIS LANTARÓN

SISTEMA BASE  
MAYOR 5º | Mejor menor  
1ST Fuerte (15-17 H.) | Cambio 2/1: 12+ H. FM

ESQUEMA GENERAL
1♣/♦ = Mejor menor, Respuestas WALSH
1♥/♠ = Respuesta 2/1 Forcing Manga (12+ H)
1ST= 15-17 H. sin Mayor 5º
2♣= FUERTE INDETERMINADO o FORCING MANGA
2♦/♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6º
2ST= 20-22 H. Admite palo Mayor 5º
3♣/♦/♥/♠= Barrage. A palo menor mínimo 2 honores
3ST: ACOL // 4♥/♠= Barrage
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
Apertura de 3ST: GAMBLING
Contra la apertura de 1ST: MULTI-LANDY
Intervenciones Bicolor: MICHAELS NO PRECISOS
CONVENCIONES EMPLEADAS
SOBRE MENOR: WALSH // XYZ
3♣ CHECK-BACK // 3º PALO FORCING
SOBRE MAYOR: 2ST JACOBY (Invitativo ó más)
SPLINTER, DRURY-FIT,
SOBRE APERTURAS A ST:
TRF, SMOLEN, LEBENSOHL
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:
CACHALOTE, 2ST TRUSCOTT,
BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS
SUBASTAS DE PASO FORCING
Cuando nuestro bando es el bando fuerte
PSIQUICAS
QUIZAS. ¡¡Ya va siendo hora!!



<b>SUBASTA DE SLAM</b>
CONTROLES (1 <sup>a</sup> o 2 <sup>a</sup> vuelta indiferente) por orden
BLACKWOOD 5 ASES (1-4 / 3-0)
Pregunta Q de triunfo sobre 5♣/♦ con palo inmediato
PODI: Paso: 0, Doble: 1, Voz siguiente: 2, etc
BLACKWOOD DE EXCLISIÓN: 0-3, 1, 2, 2+Q
5 A PALO MAYOR
JOSEFINA (GSF)

<b>DOBLOS DIRECIONALES PARA PEDIR SALIDA</b>
<b>CONTRA 3ST:</b>
1º) (1ST) Paso (3ST) DOBLO: Pide un palo Mayor
2º) Si el muerto ha subastado un palo: DOBLO pide Salir al primer palo
<b>CONTRA SLAM:</b>
DOBLO LIGTHNER: Espabílate!! que fallo

<b>OTRAS ACUERDOS EN SITUACION COMPETITIVA</b>
1º) (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos (Débil)
2º) (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6°+, 12+ H.
3º) (1x) Paso (2Y) Doble= Los otros 2 palos (Apertura)
4º) (1x) Paso (1Y) 2ST= Los otros 2 palos (Muy distribucional)
5º) 1ST (2♣ Ms) 3♥/♠= Semifallo con Bic de menores
<b>DEFENSA CONTRA LA INTERVENCIÓN DE 2ST</b>
1♥ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Invitación o mejor)
3♦= Promete ♦ (Forcing)
1♠ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Forcing)
3♦= Promete ♦ (Invitación o mejor)