

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

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo				A ST	
A	AKx+, Ax(+)				AKx(+)	
K	KQ(+); Kx; AK				Pide Desbloqueo o Cuenta	
Q	QJ(+); Qx				QJ(+); (KQxx+)	
J	J10(+); Jx; KJ10(+)				J10(+)	
10	109(+); 10x; H109(+)				Prometedor= HJ10; H109	
9	9x; KJ9(+)				109+, 98+, 9x	
Alta	1ª-3ª				4ª (2ª)	
Baja	5ª-3ª-1ª				4ª (2ª)	
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 5°   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 5°
2♣= FUERTE INDETERMINADO o FORCING MANGA
2♦/♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6°
2ST= 20-22 H. Admite palo Mayor 5°
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
<b>SOBRE MENOR:</b> WALSH // XYZ
3♣ CHECK-BACK // 3° PALO FORCING
<b>SOBRE MAYOR:</b> 2ST JACOBY (Invitativo ó más)
SPLINTER, DRURY-FIT,
<b>SOBRE APERTURAS A ST:</b>
TRF, SMOLEN, LEBENSÖHL
<b>EN SITUACIONES COMPETITIVAS:</b>
CACHALOTE, 2ST TRUSCOTT,
BICOLORS MICHAELS y LEAPING MICHAELS
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING</b>
Cuando nuestro bando es el bando fuerte
PSIQUICAS
QUIZAS. ¡¡Ya va siendo hora!!

APER- TURA	ART	CAR- TAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Mejor menor 12-22 H.	WALSH; 1M prioridad sobre 1♦ si mano débil Apoyos: 1♣ 2♣: 6-10 HD   1♣ 3♣: 11-12 HD 1ST= 8-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12)13-15 P.H. Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.) 2♦/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H. 3♦/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	1♣ 1♦; 1ST= 12-14 H, No niega Mayores 4º 1♣ 1♦; 1M= Mano desequilibrada Después 1♣ 1Y, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales    3♣ es Parón Después 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam Después 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing; 2♥: Nat. No F Después 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil) 3♣ CHECK-BACK	
1♦		3	4♥	Mejor menor, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ buenos y 5♣ muy malos 12-22 H.	1ST= 6-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H. Apoyos: 2♦= 6-10 HD.    3♦= 11-12 HD. 2♣= 10+ H. F1R   2♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H. 3♣/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	Después 1♦ 1M, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales   3♣ es Parón Después 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1ST: 5-11 H. Forcing 1 vuelta   2/1 Forcing manga 1M 2M: 8-10 HD   1M 3M= 3-6 H. 5-8 HD, 4 cartas 2ST JACOBY LIMITE+   SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ /1♠ 4♥)	Después 1♥ 1♠, 1ST: 2♣ y 2♦ artificiales   3♣ es Parón Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo 2ST JACOBY: 3♣= Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣ 3x= Semifallo    4x= Bicolor 5+5 4♥/♠: 13-14 H Sin semifallo   3ST: 15-17 H. Sin semifallo 3♥/♠: 18+ H Sin semifallo	Drury Fit En 3ª/4ª
1ST			No	15-17 H. Puede tener un mal palo menor 6º 5422 con fuerza en los doubletons	STAYMAN 5 Respuestas   TRF a Mayores TRF a menores (2♠= TRF ♣; 3♠= TRF ♦) 3♦/♥/♠: Natural, palo 6º, intento de Slam 4♣= Bicolor de Mayores   4♦/♥: TRF 4♥/♠	Después de 1ST 2♣, 2♦: SMOLEN Después de 1ST 2♣, 2ST/3♣: elección en Transfer Después de TRF a menor: 3♥/♠ semifallo 3ST semifallo en el otro menor	
2♣	X	0	No	<b>FUERTE INDETERMINADO o FORCING MANGA</b>	2♦= 0-7 H Respuesta Negativa Otras respuestas: Naturales, palo 5º+ y 8+ H. Con 1A y 1K se responde positivo	2♣ 2♦, 2ST(23-24) Desarrollo igual que apertura de 2ST 2♣ 2♦, 2♥ 2♠, 2ST(25+) 2♣ 2♦, 2♠ 3♣= Segunda negativa	
2♦ 2♥ 2♠		6	No	6-10 H. Buen palo: 6 cartas (2 de 4) (En 3ª puede ser más débil, en 4ª más fuerte 11-13 H.)	2ST: Pregunta (15+ HD.)→→→→→→→→→→→→ 3♦/♥/♠= Barrage Cambio de palo: Forcing	Vuelta al palo: Mano mínima, 6-8 H. 3x: Un H (A o K) en el palo nombrado y 9-10 H. 3ST: Mano máxima con AKQ en el palo 4x: SPLINTER con mano máxima.	
2ST				20-22 H. Puede tener palo Mayor 5º	3♣ PUPPET   3♦/♥= TRF   3♠ = TRF a 3ST 3ST= 5♠ + 4♥   4♣: Bicolor Mayores   4♦/♥= TRF	2ST 3♠; 3ST 4♣= Monocolor ♦ (Slam) 2ST 3♠; 3ST 4♦= Monocolor ♣ (Slam)	
3♣/3♦		7		BARRAGE CLÁSICO Muy buen palo en 1ª y 2ª	Cambio de palo forcing		
3♥/3♠		7		BARRAGE CLÁSICO 6 Bazas No Vul. 7 Vul.	3♠ (sobre 3♥)= Natural, Forcing. 4 m= Fit y Control 5♥/♠= Prolongación de barrage.		
3ST	X			<b>GAMBLING</b> Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5♣= P/C 4♦= Pregunta por semifallo →→→→→→→→→→→→ 4♥/♠= Natural, para jugar	4♥/♠= Semifallo ♥/♠ 4ST= Sin Semifallo 5m: Palo propio con semifallo en el otro menor	
4♣/4♦	X			NAMYATS 4♣=♥; 4♦=♠	4♥/♠= Para jugar, Otras: Control		
4♥/4♠		7		BARRAGE CLÁSICO 7 Bazas No Vul. 8 Vul.	Cambio de palo: Control		

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

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

OTRAS ACUERDOS EN SITUACION COMPETITIVA
1º) (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos (Débil)
2º) (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6º+, 12+ H.
3º) (1x) Paso (2Y) Doblo= 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
DEFENSA CONTRA LA INTERVENCIÓN DE 2ST
1♥ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Invitación o mejor)
3♦= Promete ♠ (Forcing)
1♠ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Forcing)
3♦= Promete ♠ (Invitación o mejor)