

A APERTURAS

- 1) $1\clubsuit, 1\heartsuit = \heartsuit 4^o$
- 2) $1ST = 15-17$
- 3) $2\clubsuit = FM$
- 4) $2\heartsuit = \text{Multi : Débil a M o fuerte equilibrada (23-24) o fuerte}$
 $a \clubsuit o \heartsuit (19-20)$
- 5) $2M = \text{Multi : 6-10 5M-4m (2H y 3T pass or correct ; 2NT}$
 $\text{pregunta : 3m mínima, 3M/OM máxima)}$
 $\text{en } 4^a = 9-11 \text{ monocolor mayor pero más constructivo, 11-14}$
- 6) $2ST = 20-21 \text{ puede tener } 5^o \text{ rico}$
- 7) $3x, \text{ en } 1^a \text{ y } 2^a = \text{Barrage (6) 7 cartas}$
- 8) $3ST = ACOL$
- 9) $4x, \text{ en } 1^a \text{ y } 2^a = \text{Barrage 8 cartas}$

B RESPUESTAS Y DESARROLLOS POSTERIORES

1) $1\clubsuit - 1\diamond$ = $1\clubsuit - 1M$ puede tener $4\diamond$ y menos de apertura

2) $1\clubsuit - 1\diamond$
 $1M$ = walsh ($5\clubsuit - 4M$)

$1\clubsuit - 1\diamond$
 $1ST - 2\diamond$
 $2M = 4$ cartas

3) $1m - 2m$ = Menores invertidos: 10 +.
 $1m - 2m - 2NT$ y 3m las débiles.
 Las otras, dan parada a nivel de 2 y control a nivel de 3

4) $1x - 2y$ sin salto = 2/1 FM

5) $1m - 2\heartsuit = 6-9 PH$ }
 $- 2\spadesuit = 10-11 PH$ } $5\spadesuit - 4\heartsuit \rightarrow 2ST$ pide más info;

6) $1M - 2ST$ = 4 cartas, 10+

7) $1M - 3m$ = minisplinter (7-9) (tambien $1H - 2\spadesuit$) - $1\spadesuit - 3\heartsuit$ igual

8) $1M - 3M$ = barrage

9) $1M - 3ST$ = 13-15 3/4 cartas

10) $1M - 4x(3\spadesuit) =$ splinter 11-14

11) $1M - 1ST$ = semiforcing, llega hasta 11 y puede tener apoyo

12) $1m - 1M$
 $1ST - 2\clubsuit =$ 2 way-checkback ($2\clubsuit$ obliga a 2 D; 2D FM; 2NT obliga a 3 trebol, etc)). Igual sobre $1\heartsuit - 1\spadesuit - 1NT$

13) $1m - 1M$
 $2ST =$ 18-19 equilibrada. $3\clubsuit$ pregunta: 3D = 3cartas M + 4 c en el OM). 3M 3 cartas (sin 4 al OM), 3OM (4 cartas sin 3 en el M), 3NT ninguno de los dos. 4X control con apoyo de 4 cartas en el M

$$14) \quad \begin{array}{l} 1x - 1M \\ 4y (3\spadesuit) \end{array} = \text{splinter}$$

$$\begin{array}{l} 1m - 1M \\ 4m = 5-4-2-2 \end{array}$$

$$15) \quad \begin{array}{l} 1m - 1x \\ 2ST - 3x \end{array} = \text{palo 6º y fuerte}$$

$$16) \quad \begin{array}{l} 1x - 2y \\ 3y \end{array} = 4 \text{ cartas, } 15+$$

$$17) \quad \begin{array}{l} 1x - 2y \\ 2ST \end{array} = \text{o 12-14 o 18-19 (comentemos)}$$

$$\begin{array}{l} 1M - 2y \\ 3NT = 15-17 \text{ equilibrada} \end{array}$$

$$18) \quad 1ST - 2x = 4 \text{ transfers: } 2D \rightarrow C, 2C \rightarrow P, 2P \rightarrow \text{Trebol}, 3T \rightarrow D.$$

Entonces 1NT-2NT es invitativa.

Aceptar transfer a m es mínima

Después, la 2ª voz de respondedor es sf

$$\begin{array}{l} 1ST - 2\spadesuit \\ 3\clubsuit - 3\heartsuit \end{array} = sf \heartsuit$$

$$\begin{array}{l} 1ST - 2\clubsuit \\ 2\diamond - 2M = 5M-4OM, 8-9, \text{ invita} \\ 3M = 4M-5OM, 10+, \text{ Smolen} \end{array}$$

$$19) \quad \begin{array}{l} 1ST - 3M = 5-4 \text{ menores y semifallo a M} \\ 3ST = \text{sin interés en menores} \\ 4m = 4-5 \text{ cartas} \\ 4M = 2M-3OM-4\diamond-4\clubsuit \end{array}$$

$$20) \quad \dots 4ST - 5x = [1-4 / 0-3 / 2-5 / 2+Q / 1+fallo / 2+fallo]$$

$$21) \quad \begin{array}{l} P - 1M \\ 2\clubsuit \end{array} = \text{Drury (3-4 cartas)}$$

$$22) \quad \begin{array}{l} P - 1M \\ 3x \end{array} = \text{minisplinter}$$

23) 2ST - 3♣ = Stayman
 3♦♥ = Transfer
 3♠ = Menores → igual que 1ST – 3M
 4m = natural, 6+ cartas, intento slam

2ST - 3♣
 3♦ = M4º o los dos → 3M = 4OM; 4♣ = los dos M4os
 3♥ = no M4º, ni 5º
 3♠ = 5♠
 3ST = 5♥ → 4♣ = apoyo ♥, intento slam general; 4♦ = transfer a 4♥

2ST - 3♣
 3♥ - 3♠ = transfer a 3ST
 - 3ST = 5♠-4♥

2ST - 3♦
 3♥ - 3♠ = transfer a 3ST
 - 3ST = 5♥-4♠

C INTERVENCIONES Y SUBASTAS COMPETITIVAS

- 1)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1ST			

 - MultiLandy (X = fuerte, 2♣ = Landy; 2♦ = monocolor mayor; 2M = bicolor M-m)

Valido en 2ª y 4ª

- 2)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1m	p	1M	interviene

X (XX) = 3 cartas o fuerte, obligado hasta la intervención de 2♥
- 3)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1x	2x	=	mayores
	2ST	=	palos menores
- 4)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
2M	2ST	=	natural, system ON
	X	p	2ST = lebenshol → 3 Trebol (0-7)
			3x = (8+)
- 5)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1ST	2X	X	= castigo
		2ST	= lebenshol (sin parada). 3X stayman com parada
- 6)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1x	p	p	1ST = 11-14
			2ST = palos menores

D DEFENSA

- 1) Salidas con secuencia A= pide actitud, K= pide cuenta (o desbloqueo). El resto, natural.
- 2) Salidas sin secuencia
 - a) con triunfo: 3a-5a
 - b) sin triunfo: 2a/4a
 - c) palo del partner: 3a
- 3) Salidas a medio carreo –igual que en salidas
- 4) Señales: pequeña= me gusta y cuenta alta=par; Lavintal a NT
 - a) Sobre la salida: invertida
 - b) Primer descarte: Palo invertida/ST Lavintal

Otras cositas:

- 1)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1x	1♥	X = negativo, SIN 4 cartas a ♠	
		1♠ = 4+ cartas	
- 2)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1x	1♦	X = negativo, sin 4 cartas a ♥ ni ♠	
		1M = 4+ cartas	
- 3)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1x	1NT	pass	ALL SYSTEM ON
- 4) 1M – 2M – 3x(2P)= trial bid a la larga

1 Desarrollo 2♦ Multi:

2♦	-	2♥	=	P/C
		2♠	=	apoyo a ♥ → (1.1)
		2ST	=	apoyo a los dos, interés en manga o más → (1.2)
		3m	=	Natural, forcing
		3♥	=	P/C – apoyo 3+ cartas a los dos mayores, obstructivo

1.1

2♦	-	2♠
2ST, 3m = natural		
3♥	=	mínima con ♥
3♠	=	máxima con ♥

1.2

2♦	-	2ST
3♣/♦	=	♥/♠, mínima
3M	=	OM, máxima
3ST, 4m	=	Natural, fuerte

2 Desarrollo 2♣

2♣	-	2♦	=	0-7 o sin buen palo
		Resto	=	Natural, 8+, HHxxx o más

3	1M	-	2ST = 10+
	3M	=	mínima pasable
	4M	=	para jugar
	3x	=	corta, 15+
	3ST	=	16+ sin semifallo
	4x	=	5-5, no mínima