



1 / 3<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22

1 / 5<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22

1ST - 15-17 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK

2ST - 20-22 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK

2 - Forcing a manga basado en 22<sup>+</sup>HCP

2 / / - (5) 6 cartas 6-10

3 / / / - (6) 7 cartas 6-10

4 / / / - (7) 8 cartas 6-10

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12<sup>+</sup>ph. Con manos monocolores 6<sup>+</sup> y bicolores 5<sup>+</sup>-5<sup>+</sup> y 11ph abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> y fuerza entre 9-10ph primero pasamos y después intentamos intervenir. Las manos que tienen muy pocas perdedoras pero no muchos puntos de honor abriremos de 1 a palo, no de 2 . Cuando abrimos de 2 estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3<sup>a</sup> posición las aperturas de 1 / y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

## *Primeras salidas*

3<sup>a</sup> - 5<sup>a</sup> contra palo

<b>xx</b>	<b>AKx</b>	<b>KJ</b> 10x	<b>Hx</b>	<b>KJxx</b> <b>x</b> (x)
<b>xxx</b>	<b>KQx</b>	<b>K</b> 109x	<b>Hxx</b>	<b>QJx</b> (x)
<b>xxxx</b>	<b>QJx</b>	<b>AKJ</b> 10	<b>Hxxx</b>	<b>109x</b> (x)
<b>xxxxx</b>	<b>J</b> 10x	<b>109x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>AKx</b> (x)

**AK, KQ, QJ, J**10, **109** secos

2<sup>a</sup> - 4<sup>a</sup> contra ST

<b>xx</b>	<b>AKx</b>	<b>KJ</b> 10x	<b>Hx</b>	<b>KJxx</b> <b>x</b> (x)
<b>xx</b> <b>x</b>	<b>KQx</b>	<b>K</b> 109x	<b>Hxx</b>	<b>QJxx</b> (x)
<b>xxxx</b>	<b>QJx</b>	<b>AKJ</b> 10	<b>Hxxx</b>	<b>1097x</b> (x)
<b>xxxxx</b>	<b>J</b> 10x	<b>109x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>109xx</b> (x)

La salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contrarios de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas. La salida de **10**

promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contoros de ST. Salimos de 4ª con buen y mal en contoros de ST. Con KQx al palo del compañero salimos de la **K**. Con KQx al palo no-nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos con pequeña con interés. Contra un slam la salida del **A** pide apelar y la de **K** pide cuenta. Una vez jugado el palo y cuando hace falta dar número de cartas hay que marcar las cartas que quedan

## Señales en defensa

1. Carta alta anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. *Alta – baja* es número par de cartas 2, 4, 6...
3. Señal de *preferencia* con semifallo en la mesa y cuando se da a fallar
4. *Preferencia* descartando las cartas de los palos de conocida largura

*En la 1ª salida se marca señal de cuenta cuando la posición de los honores es conocida, sin embargo cuando no se conocen donde están los honores se hace señal de actitud. En el momento de 1º descarte (no servir a palo que se esta jugando) se hace señal de actitud.*

## Convenciones de subasta usadas

Stayman de 3 voces sobre 1ST, Jacoby transfer, Smolen, 4º palo es forcing a manga excepto a nivel 1, Roudi, Check-back, Michaels cue-bid, Leaping Michaels, Lebensohl, 4ST RKCB 30-41+ Q, 5ST Hoyt 0-1-2-3, Josefina, Gran Slam Josefina 0-1-2-3, PODI, Splinter, los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo, Doblos negativos hasta 4♠ inclusive, Doblo y re-doblo de 3 cartas de apoyo, Doblo Lightner, Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♠ en 3ª posición.

## Respuestas a las aperturas

### 1♣/♦

- 1♦/♥/♠ - Natural 4+ cartas, forcing
- 1ST / 2ST / 3ST 6-10 / 10-12 / 12-15<sup>HCP</sup> sin 4+ cartas en mayores
- 2♦/♥/♠ - Simple salto con palo nuevo 13+<sup>HCP</sup> muy buen monocolor
- 3♦/♥/♠ - Doble salto con palo nuevo barrage 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

### 1♥/♠

- 1ST - No es forcing, sin apoyo
- 2♣ - 2+♣ cartas 10+<sup>HCP</sup>
- 2♦/♥ - 5+♦/♥ cartas 10+<sup>HCP</sup>
- 2ST - Invitación a manga 3+ cartas de apoyo, 9-11<sup>HCP</sup>
- Simple salto con palo nuevo 13+<sup>HCP</sup> muy buen monocolor
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3♠, 4♣/♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo
- Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph)

### 1ST

- 2♣ - Stayman de 3 respuestas
- 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦
- 2ST - Invitación a 3ST
- 3♦ - Bicolor 5+♥ - 5+♠ invitación a manga
- 3♥/♠ - Bicolor ♣ + ♦, 5-4+, corto en ♥/♠
- 4♣ - Bicolor 5+♥ - 5+♠
- 4♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 6+ cartas

## 2ST

- 3♣ - Stayman de 4 respuestas
- 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 5<sup>+</sup> cartas
- 3♠ - Menores 5-4<sup>+</sup>
- 4♣/♦/♥/♠ - Transfer a ♦/♥/♠/♣ 6<sup>+</sup> cartas

## 2♣

- 2♦ - Respuesta negativa 0-6(7)ph, cualquier distribución
- 2♥/♠, 3♣/♦ - Palo natural 5<sup>+</sup> cartas, 7<sup>+</sup>ph
- 2ST - Mano equilibrada, 7<sup>+</sup>ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

## 2♦/♥/♠

- cambio de palo- Palo natural 6<sup>+</sup>(5) , forcing una vuelta
- 2ST - Al menos invitación a manga con apoyo 2<sup>+</sup>
- 3♦/♥/♠ - Prolongación de barrage

## 3♣/♦/♥/♠

- cambio de palo- Palo natural 6<sup>+</sup>(5) , forcing una vuelta
- 3ST - Para jugar

## *Subastas de competición*

**Defensa contra 1ST<sub>(cualquier fuerza)</sub> en 2<sup>a</sup> y en 4<sup>a</sup>**







- Doblo - Bicolor ♥+♠, 5-4<sup>+</sup>; después 2♦ pregunta por el palo más largo
- 2♣/♦/♥/♠ - Natural 6<sup>+</sup>
- 2ST - Bicolor ♣+♦, 5-5<sup>+</sup>
- 3♣/♦/♥/♠ - Barrage

### **Intervenciones**

- A nivel de 1 son de 7-17<sup>HCP</sup> 5<sup>+</sup>cartas
- A nivel de 2 son de 12-17<sup>HCP</sup> 6<sup>+</sup>cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 8 cartas (excepcionalmente 7)
- Intervención de 1ST es 15-18<sup>HCP</sup>. 1ST de re-apertura es de 12-14<sup>HCP</sup>. 2ST de re-apertura con salto es de 18-20<sup>HCP</sup>. En todos los casos system-on
- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
- Micael's cue-bid sobre 1♣/♦/♥/♠, Leaping Micael's sobre 2♦/♥/♠ débil
- Doblo petición de palo hasta 4♠ inclusive
- Los dobls son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contrarios apoyan en directo. Es igual en subastas de competición
- Contra 2♦ Multi el doblo es petición de palo sobre ♠, resto es natural 5<sup>+</sup>, 12<sup>+</sup><sup>HCP</sup>

### **Respuestas a una intervención**

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
  - apoyo con 10<sup>+</sup><sup>HCP</sup> o
  - cualquier mano fuerte 17<sup>+</sup><sup>HCP</sup>

- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 – pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención 1 // es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención 1 // es 6<sup>+</sup> cartas 14-16<sup>HCP</sup>

**OESTE**

1m

**NORTE**

Paso/1 ///Dbl.

*\*invitación a manga 5 cartas de apoyo a m*

**ESTE**

3m\*

**SUR**

Paso

**OESTE**

1M

**NORTE**

Paso/1 /2 ////Dbl.

*\*barrage, 4 cartas de apoyo a M*

**ESTE**

3M\*

**SUR**

Paso