

Rosa Sanz Pérez
 Nuria Romaguera
 Alan Maddock
 Ignacio Jiménez
 María Panadero
 Andrzej Knap



1♣/♦ 3+ cartas (11) 12-22

1♥/♠ 5+ cartas (11) 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+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+ph. Con manos monocolores 6+ y bicolores 5+-5+ y 11ph abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5+-5+ 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 3ª 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

3ª - 5ª contra palo

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJxxX(x)
----	-----	-------	----	----------

XXX	KQx	K109x	HxX	QJx(x)
-----	-----	-------	-----	--------

XXX	QJx	AKJ10	Hxx	109x(x)
-----	-----	-------	-----	---------

XXXX	J10x	109x	Hxxxx	AKx(x)
------	------	------	-------	--------

AK, KQ, QJ, J10, 109 secos

2ª - 4ª contra ST

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJxxX(x)
----	-----	-------	----	----------

XXX	KQx	K109x	HxX	QJxX(x)
-----	-----	-------	-----	---------

XXX	QJx	AKJ10	Hxx	1097x(x)
-----	-----	-------	-----	----------

XXXX	J10x	109x	Hxx	109xx(x)
------	------	------	-----	----------

La salida de K pide desbloqueo o cuenta. A la salida de A o la Q se debe apelar en contados 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 contados de ST. Salimos de 4^a con buen y mal en contados 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 1º 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 está 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 redoblo de 3 cartas de apoyo, Doblo Lightner, Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♦ en 3^a posición.

Respuestas a las aperturas

1 ♣/♦

- 1♦/♥/♠ - Natural 4⁺ cartas, forcing
- 1ST / 2ST / 3ST 6 -10 / 10-12 / 12-15^{HCP} sin 4⁺ cartas en mayores
- 2♦/♥/♠ - Simple salto con palo nuevo 13⁺ HCP 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^{+HCP}
- 2♦/♥ - 5⁺♦/♥ cartas 10^{+HCP}
- 2ST - Invitación a manga 3⁺ cartas de apoyo, 9-11^{HCP}
- Simple salto con palo nuevo 13⁺ HCP 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⁺ cartas
- 3♠ - Menores 5-4⁺
- 4♣ /♦/♥/♠ - Transfer a ♦/♥/♠/♣ 6⁺ cartas

2♣

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

2♦/♥/♠

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

3♣/♦/♥/♠

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

Subastas de competición

Defensa contra 1ST_(cualquier fuerza) en 2^a y en 4^a

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

Intervenciones

- A nivel de 1 son de 7-17^{HCP} 5⁺cartas
- A nivel de 2 son de 12-17^{HCP} 6⁺cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10^{HCP} 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10^{HCP} 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10^{HCP} 8 cartas (excepcionalmente 7)
- Intervención de 1ST es 15-18^{HCP}. 1ST de re-apertura es de 12-14^{HCP}.
2ST de re-apertura con salto es de 18-20^{HCP}. 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
- Doble petición de palo hasta 4♠ inclusive
- Losdoblos son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contarios apoyan en directo. Es igual en subastas de competición
- Contra 2♦ Multi el doble es petición de palo sobre ♠, resto es natural 5⁺, 12⁺^{HCP}

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⁺^{HCP} o
 - cualquier mano fuerte 17⁺^{HCP}

- 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⁺ cartas 14-16^{HCP}

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1m	Paso/1♦/♥/♠/Dbl.	3m*	Paso

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

OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1M	Paso/1♠/2♣/♦/♥/Dbl.	3M*	Paso

**barrage, 4 cartas de apoyo a M*