

1.- APERTURAS.

1♣ : Corto (2 cartas) con Bal 12-14 o 18-19. Natural 11+ con mano desequilibrada.

1♦ : Nat (4) 5+ y 11+. Con 18-19 2♣ y 4♦

1♥/♠ : 5+, 11+ Nat.

1ST : 15-17 normalmente sin 5º Mayor.

2ST : 20-21 Equilibrada con cualquier 5º.

2♣ : FG.

2♦ :
· Débil a ♥
· FI a ♣/♦/♠
· Equilibrada 22-23 H.

2♥ : Fuerte a ♥.

2♠ : Débil.

3♣/♦/♥/♠: Barrage.

- En 1ª y 2ª ♣/♦ 7º 2H. En ♥/♠ 7º de 2H o juego por fuera. .
- En 3ª Vul y NoVul: Random (aleatorio, cualquier cosa...) obliga a pasar salvo apoyo 4º
- En 4ª puede ser 6º y mano intermedia. Nunca débil.

3ST : Palo corrido. Máximo Q lateral. En 3ª o 4ª puede haber más juego lateral. Ahora:

- 4♦ pide el semifallo (diremos 4ST con la 7-2-2-2).
- 4ST nº de cartas (5♣: 7 y 5♦: 8).

4♣/♦ : Barrage.

4♥/♠ : Para jugar.

4ST : Bicolor a menores. ➔ Es una apertura “defensiva”, con tendencia a una 6-5... o más.

Apertura manos equilibradas

- 18-19 : 1♣/1♦ + 2ST
- 20-21 : 2ST
- 22-23 : 2♦ + 2ST
- 24-25 : 2♣ + 2ST
- 26-27 : 2♣ + 3ST

2.- DESARROLLOS BÁSICOS.

2.1.- De las aperturas de 1ST (15 - 17,5 H)

Respuestas:

2♣⁽¹⁾

Stayman

2♦/♥⁽²⁾

Transfer a palo rico:

- Se canta el palo con 2 ó 3 cartas.
- Apoyo con salto es mínima y 4 cartas.
- 2ST es máxima con 4 cartas.

⁽¹⁾ 2♣ stayman 2♦ No M →

2♥: 5♥ y 4♠ Invitativo 8-9.

2♠: 5♠ y 4♥. Invitativo 8-9.

2ST: Invitativo. Con o sin mayores.

3♣/♦: FG 5-4M-3-1. (5º al cantado + 4º a un rico). Intento slam.

3♥/♠: Smolen.

3ST: 10-14

4♣/♦: Palo 6º con 4º Mayor → 4ST sign off (para jugar).

4ST: 16-17 (cuantitativa)

5ST: 18 (cuantitativa)

2♥: 4♥ y quiz 4♠

2♠: F1.

2ST: 8-9 sin mayores

3♣/♦: FG 5-4♣-3-1 (5º al cantado + 4 pics + 3 + 1).

3♥: Invitativa.

3♠: Intento de Slam con ♥ ligado. No implica control a ♠.

3ST: 10-14 con 4♠.

4♣/♦: Splinter. OJO!! 3♠ NO ES SPLINTER!

4ST: 16-17 (cuantitativa con 4♠).

5ST: 18 (cuantitativa con 4♠).

2♠: 4♠

2ST: 8-9 con o sin 4♥.

3♣/♦: FG 5-4♥-3-1 (5º al cantado + 4♥ + 3 + 1)

3♥: Intento de Slam con ♠ ligado. Sin semifallo.

3♠: Invitativa.

3ST: Para jugar con 4♥.

4♣/♦/♥: Splinter.

4ST: 16-17 (cuantitativa).

5ST: 18 (cuantitativa).

(2) Desarrollo del transfer a ricos:

1ST-2♦-2♥: · 2♠: 5-5 a ricos y 0-7 H.

· 2ST: Natural 8-9 con 5-3-3-2 ó 5-4-2-2. Incluso 5-4-3-1.

· 3♣/♦: 5-4 F.G.

· 3♥: apoyo de 3 cartas y máxima / 4♥: apoyo de 3 cartas y mínima.

· 3♦/3♠ (el otro mayor): apoyo al menor y buena mano para intentar el slam.

· 3ST negativa (para jugar).

· 4♣/♦: ligan los 2 palos.

· 3♥: Invitativa.

· 3♠/4♣/4♦: Splinter.

· 3ST: 5-3-3-2 ó 5-4-2-2.

· 4♥: Para jugar.

· 4ST: Cuantitativa 16-17 / · 5ST: Cuantitativa 18

1ST-2♥-2♠: Igual excepto:

· 3♥: 5-5 e intento de Slam.

· 4♣/♦/♥: Splinter.

- 2♠** : Transfer a ♣. Respuestas:
- 3♣ mín o máx sin apoyo. Ahora 3 a palo es semifallo al subastado (intento de manga).
 - 2ST máxima con apoyo. Ahora, 3 a palo es semifallo al subastado (intento de manga).
- 2ST** : Transfer a ♦. Respuestas:
- 3♦ mín o máx sin apoyo. Ahora, 3♥/3♠ es semifallo y 3ST es semifallo a ♣ (i. de m.).
 - 3♣ máx con apoyo. Ahora, 3♥/3♠ es semifallo y 3ST es semifallo a ♣ (intento de manga).
- 3♣/♦** : Fuerte. Con apoyo subastamos 1r control a nivel de 3.
- 3♥/3♠⁽³⁾** : Semifallo o fallo al cantado y 5/4 mínimo a menores.
- 3ST** : Para jugar. Incluye un 6º menor (9-13) sin semifallos.
- 4♣** : Bicolor a ♥ y ♠. Sólo para jugar manga, no intento de slam.
- 4♦/♥** : Transfer (pequeño intento de slam sin semifallos). El abridor valora la mano.
- 4♠** : Bicolor a menores solo manga.
- 4ST** : Cuantitativo 16-17 H.
- 5ST** : Cuantitativo 18 H.

Si los contrarios intervienen sobre 1ST:

Si intervienen por DOBLO, NO hay transfers.

- 2 a palo : Natural. NO TRANSFERS.
- 3 a palo : Natural y forcing.
- Doblo : Puntos. Doblar y doblar es castigo.
- Doblo + cuebid: Es Stayman con parada (sólo cuando no se conoce el palo a la primera ocasión).
- 2ST : Lebensohl → Todas las débiles. Luego cuebid es Stayman sin parada.
- Cuebid : Stayman con parada.

⁽³⁾ Desarrollo 1ST-3♥/♠.

- 3♠/4♥** Proposición de jugar con la 4-3 (buen palo 4º).
- 3ST** Normalmente con doble parada al semifallo.
- 4♣** Fuerte, prefiero el ♣
- 4♦** Fuerte, prefiero el ♦
- 4ST** Blackwood de 6 ases: 0-3 / 1-4 / 2-5.
- 5♣/♦** Para jugar.

2.2.- De las aperturas fuertes a **ST** (dar voz es FG).

- 3♣ (Puppet Stay.) · 3♦: no mayor 5º pero si 4º.
 · Ahora subastamos invertidas.
 · 4♣ con los dos.
 · 3♥: 5♥
 · 3♠: 5♠.
 · 3**ST**: Sin mayores.
- 3♦ Transfer a ♥. · 3♥: 3 cartas con mínima o máxima. Subastar ahora 3♠ son 5♥ + 4♠.
 · 3♠: 2 cartas y 5♠.
 · 3**ST**: 2 cartas a ♥.
 · 4♣/♦: máx. con 4♥.
 · 4♥: con 4♥ y control en todos los palos.
- 3♥ Transfer a ♠. · 3♠: 3 cartas con mínima o máxima.
 · 3**ST**: 2 cartas de apoyo a ♠.
 · 4♣/♦/♥: máx. con 4♠.
 · 4♠: con 4♠ y control en todos los palos.
- 3♠ · 5♠ y 4♥.
- 4♣/♦ · Palo 5º intento de Slam. Respuestas:
 · 4ST: 2 cartas de apoyo.
 · Palo: apoyo y control.

(Nota) Los mismos desarrollos para:

- 2♦-2♥-2**ST** (22-23)
- 2♣-2♦-2**ST** (24-25)
- 2♣-2♦-3**ST** (26-27) ➔ · 4♣: Baron normalmente los dos mayores.
 · 4♦/♥: Texas

2.3.- De las aperturas a un menor.

2.3.1- Sobre 1♣:

- 1♦ : Natural. Puede ser voz relais con solo ♣.
- 1♥/♠ : Natural. Ahora, 3ST del abridor es para jugar (robadilla) y 2ST puede ser con apoyo (Check-back).
- 1ST : Natural.
- 2♣ : 6-9 con 5+♣.
- 2♦ : 16+.
- 2♥ : 16+.
- 2♠ : 16+.
- 2ST : 11-12 con 4♣ y equilibrada. Redeclaración: · 3♣: para jugar.
· 3 a palo: splinter.
· 4♣: intento slam.
· 4 a palo: blackwood de exclusión.
- 3♣ : 10-11 con 5+♣. Si los contrarios han intervenido, es barrage.
- 3♦/♥/♠ : Splinter.
- 3ST : 13-15 equilibrada y con 4+♣.
- 4♥/♠ : Palo cerrado máximo una Q por fuera (AKQxxxx).

2.3.2.- Sobre 1♦:

- 1♥/♠ : Natural. Ahora 3ST del abridor es para jugar (robadilla) y 2ST puede ser con apoyo (Check-back).
- 1ST : Natural 6-9.
- 2♣ : Natural 11+. Redeclaración: · 2ST: tricolor 12-14.
· 3ST: tricolor 15-16. Con más puntos, hacemos inversèe.
· Con mano equilibrada, redeclaramos 2♦.
- 2♦ : 6-9 con 4+♦ (Sin palo 4º rico).
- 2♥ : 16+
- 2♠ : 16+
- 2ST : Equilibrada 11-12 con 4 cartas a ♣. Ahora, 3♣/3♦ del abridor es para pasar.
- 3♣ : 16+.
- 3♦ : 10-11 con 4+♦. Si los contrarios han intervenido, es barrage.
- 3♥/3♠/4♣ : Splinter.
- 3ST : Para jugar. 13-15 equilibrada con 4♦.
- 4♥/♠ : Palo cerrado máximo una Q por fuera (AKQxxxx).

2.4.- De las aperturas a palo mayor.

2.4.1.- Apoyos directos.

- 2♥/♠ : (6-9) Con 3 cartas o también 5-6 con 4 cartas.
2ST : (10-12 HD) Con 4+ cartas ó 16+. Acepta semifallos.
⇒ Redeclarar 3ST son 19-21 HD y obliga a dar controles.
⇒ 3♣/4♣/4♦/4♥: splinters.
⇒ Redeclarar 3♣ es relais/trial-bid. Respuestas:
○ 3ST es la mano de 16+.
○ 3 de apoyo: mínima.
○ 4 de apoyo: máxima sin semifallos.
○ Otro palo: splinter con máxima.
3♣ : (7-9 HD) Con 4+ cartas y un semifallo (tb si dobla el contrario).
3♦ : (7-9 HD) Con 4+ cartas sin semifallos (tb si dobla el contrario).
3♥/♠ : (2-5) Con 4+ cartas.
2x y 4 de apoyo : (12-15) Con 3 cartas.
3ST : (13-15) Con 4 cartas, sin semifallo.
3♣/4♣/4♦/4♥ : (11-14) Splinter.

2.4.2.- Apoyos siendo pasador.

- 2♥/♠ : (6-9) Con 3+ cartas.
2♣/3♥ (otro rico con salto): (10-12) Con 4+ cartas.
2ST : (10-12) Con 3 cartas. 3 Palo es sign-off (para pasar).
3♣ : (7-9) Con 4+ cartas y un semifallo.
3♦ : (7-9) Con 4+ cartas sin semifallos.
3 de apoyo : (3-5) con 4+ cartas.

2.4.3.- Apoyos con intervención.

A - Si la intervención es a palo:

- 2♥/♠ : (6-9) con 3 ó 4 cartas de apoyo.
Cue-bid : 10+ con 4+ cartas de apoyo.
Con apoyo de 3 cartas : · Doblar + apoyo: 10-11 equilibrada.
· Doblar + apoyo con salto: 12+ equilibrada.
· 2X + apoyo: 10-11 con palo propio.
· 2X + apoyo con salto: 12+ con palo propio.
2X y cue-bid : Pide una parada.
2ST : Natural.
3♥/♠ : Barrage con 4 cartas de apoyo.
Cue-bid con salto : Splinter. (Sólo interesa dar splinter al palo de la intervención).
4X : Buen palo subastado y 4 de apoyo (Fit showing).

B - Si la intervención es por Doble:

- Redoblo y apoyo : 3 cartas apoyo. Siguiente voz:
· 10-11 si apoyo a nivel.
· 12-14 si apoyo a nivel de 4.
- 2♥/♠ : (6-9) con 3+ cartas.
2ST : (10-12) con 4 cartas.
3♣ : (7-9) Con 4+ cartas y un semifallo.
3♦ : (7-9) Con 4+ cartas sin semifallos.
3♥/♠ : Barrage. 3-5 con 4 cartas.
3ST : (13-15) con 4 cartas.
3♠/4♣/4♦/4♥ : (11-14) Splinter.

2.5.- De la apertura de 2♣ (F.G.)

- 2♦ : Relé. En principio, sin 3 controles, pero no siempre...
2♥ : 3+ Controles 5+ ♥ de H.
2♠ : 3+ Controles. 5+ ♠ de H.
2ST : 3+ controles sin palo 5º de H.
3♣/♦ : Buen palo 6º y 3+ controles.

2.6.- Apertura de 2♦ (Débil a ♥, fuerte a ♠/♣/♦ ó equilibrada 22-23).

- 2♥⁽¹⁰⁾ : Para jugar si débil.
2♠ : Natural y Forcing.
2ST⁽¹²⁾ : Relais.
3♣/♦ : Forcing y natural.
3♥ : Barrage.
3ST : Para jugar.
4♦ : Para que cantes tú el ♥ si débil.
4♥ : Para jugar yo si débil.

A - Cuando los contrarios intervienen por doble:

- Paso : Ambigua, en principio mano débil, puede ser interés en doblarles.
Redoblo : ♦ (Pide salida al palo)
2♥ : Para jugar.
2ST : Invitativa el abridor responde como si no existiera el doble.
3♣/3♦ : Palo. No forcing.
3♥/4♥ : Apoyo.

B - Cuando intervienen a palo o a ST:

- Paso : Mínima
Doblo : Negativo, para competir a ♥ con mínima y manga con máxima.
3♥/4♥ : Competitiva.

-
- ⁽¹⁰⁾ 2♦-2♥: Paso: Con ♥.
2♠: F.I. a ♠ Pasable.
2ST: 22-23 Equilibrada.
3♣: F. I. pasable.
3♦: F. I. pasable.

- ⁽¹²⁾ 2♦-2ST: 3♣: Fuerte a ♣, o débil a ♥ y máx (8-9). Ahora, 3♦ pregunta cuál es.
3♦: Fuerte a ♦.
3♥: Mínima 6-7.
3♠: Fuerte a ♠.
3ST : 22-23 equilibrada. Ahora:
· 4♣ : Baron
· 4♦/♥ : Transfer
· 4♠ : Texas a menor.

3.- CONVENCIONES Y ACUERDOS.

3.1.- Petición de ASES ➔ RKCB : 0-3 / 1-4 / 2-5 / 2+Q / Reyes: 0-1-2-3

- **DOPI** : cuando la voz contraria no impide jugar a tu palo a nivel de 5: Doblo es 0, Paso es 1, siguiente voz 2, etc.
- **DEPO**: cuando la voz contraria impide jugar a tu palo a nivel de 5 (ej: hemos ligado el **♥** e intervienen a **5♠**).
 - Doblo (even) : nº par de claves.
 - Paso (odd) : nº impar de claves.

- **EXCLUSIÓN:** incluso **4♠** (1 cor – 4 pic: sería exclusión a pic).

Después del apoyo, otro palo con salto a nivel de 5 pide Ases (4 claves: 3 Ases + Rey de triunfo) sin contar el del palo subastado. Las respuestas son, por escalera, tal como siguen: 0-3 / 1-4 / 2 sin Q / 2 con Q.

Ejemplo => 1♦ - 1♠
 3♠ - 5♥ (pregunta los Ases excluyendo el de ♥)
 5♠: 0 ó 3 / 5ST: 1 ó 4 / 6♣: 2 sin Q / 6♦: 2 con Q de triunfo

- **“Q” DE TRIUNFO:** Se emplea tras respuesta de **5♣/5♦** y utilizando la 1ª voz libre que no sea el palo de triunfo.

Ejemplo => con el **♠** ligado: 4ST - 5♣
 5♦ ---> 5♥ : Q♠ + K♥ (no niega otro K).
 5♣ : no Q♣.
 5ST : Q♠ sin K lateral.
 6♣ : Q♠ + K♣ (no niega el K♦ pero sí el de ♥).
 6♦ : Q♠ + K♦ (niega los otros 2K).

3.2.- 1XYZ - Two Way Checkback

m: un menor / **M:** un mayor / **OM:** el otro mayor / **om:** el otro menor.

GENERAL: 1x-1y-1z: [3 voces a nivel de 1 que no tienen pq ser correlativas]

2♣¹⁴ : Relais a 2♦. INVITATIVAS.
2♦¹⁵ : F.G.
2ST¹⁶ : Relé a 3♣ para jugar o para indicar una bicolor fuerte (16+).
3X : (8-10) con apoyo. Distribucional. Más floja que las invitativas pasando por 2♣.
3Y : (8-10) Monocolor 6º. Distribucional. Más floja que las invitativas pasando por 2♣.
3Z : (8-10) con apoyo. Distribucional. Más floja que las invitativas pasando por 2♣.
3m : (8-10) con una 5-5. Distribucional. Más floja que las invitativas pasando por 2♣.
3ST : Para jugar sin palo 5º.

¹⁴ 1x-1y-1z-2♣-2♦: Paso. Para jugar.
 2M: Invitativa 5-4.
 2ST: Invitativa.
 3x: Invitativa.
 3y: Invitativa 6º.
 3z: Invitativa.

¹⁵ 1x-1y-1z-2♦: 2y: 3 de apoyo mínima.
 2M: 4º.
 2ST: Equilibrada sin apoyo.
 3x: 6º+. Sin 3 de apoyo.
 3y: 3 de apoyo máxima.

¹⁶ 1x-1y-1z-2ST-3♣ 3♦: 5-5 intento de Slam. **Repetir el palo es bicolor con ♣.**
 3♥: 5-5 intento de Slam. **Si inversé 6-5**
 3♠: 5-5 intento de Slam.
 Paso. Para jugar.

Ejemplo pto. 14

1♣ - 1♥

1ST - 2♣

- 2♦ ➔
- Paso : para jugar.
 - 2♥ : palo 5º e invitativa.
 - 2♠ : 5♥ + 4♠ e invitativa.
 - 2ST : invitativa sin palo 5º rico.
 - 3♣ : apoyo a ♣ e invitativa.
 - 3♥ : palo 6º e invitativa.

Ejemplo pto. 15

1♣ - 1♥

1♣ - 2♦ (FG, no 4º palo)

- 2♥ : 3 de apoyo y mínima.
- 3♥ : 3 de apoyo y máxima.
- 2♠ : 5♠ + 5/6♠.
- 2ST : equilibrada sin apoyo y mínima.
- 3ST : equilibrada sin apoyo y máxima.
- 3♣ : palo 6º sin apoyo.

Ejemplo pto. 16

1♣ - 1♥

1ST - 2ST

- 3♣ ➔
- Paso : para jugar.
 - 3♦ : 5♦ + 5♥ (16 H⁺)
 - 3♥ : 5♣ + 5♥ (16 H⁺)
 - 3♠ : 6♥ + 5♠ (16 H⁺)

3.3.- 2ST Moderador.

Subastar 2ST obliga a repetir el palo de apertura excepto con apoyo, que se apoya a nivel (16-18) o se da el semifallo (19-20). Con (19-20) sin apoyo se canta ST con parada o el 4º palo sin parada. Repetir el 2º palo marca 6-5 y 16+.

Ejemplos según 1♦-1♠-2♥-2ST:

- 3♠ : (16-18) con 3 cartas.
- 4♣ : (19-20) con 3 cartas y semifallo al palo subastado.
- 3ST : (19-20) con parada a ♣.
- 3♣ : (19-20) sin parada a ♣.
- 3♥ : 16+ y una 6-5.
- 3♦ : en todos los demás casos.

Desarrollos según el ejemplo 1♦-1♠-2♥:

A → 1♦-1♠-2♥-2ST-3♦:

- Paso : Para jugar.
- 3♥ : Para jugar 6-7 y 4♥.
- 3♠ : 6♠ e invitativa.
- 3ST : 8-9 y parada a ♣.
- 4♥ : 8-9 y 4♥ sin interés de Slam.

B → 1♦-1♠-2♥:

- 2♠ : 5♠ Indeterminado. Forc. hasta 2ST.
- 3♣ : 4º palo, pide parada.
- 3♦ : Forcing a manga con apoyo a ♦.
- 3♥ : Forcing a manga con 4♥.
- 3♠ : Forcing a manga con 6♠.
- 3ST : 10-12 y parada a ♣.
- 4ST : Cuantitativa 13-14 y doble parada a ♣.

NOTA.- Cuando los contrarios intervienen, no existe el 2ST moderador.

3.4.- 2ST Lebensohl.

Tenemos las siguientes situaciones:

A - LEBENSÖHL SOBRE APERTURA NUESTRA DE 1ST

1ST - (2x) - ¿?

- Doblo : Negativo.
- 2 a palo : Débil, para jugar.
- 2ST : Obliga a 3♣ y sirve para marcar:
 - 1º las manos competitivas con palo 5º, pasando con el ♣ o cantando el palo con otro.
 - 2º Stayman sin parada, haciendo cue-bid, excepto sobre el ♣ que no se distingue.
 - 3º para jugar 3ST marcando que no se tiene parada.
- 3 a palo : 5º mínimo y forcing.
- Cue-bid : Si se conoce el palo, es stayman con parada.
- 3ST : Para jugar con parada.

B - LEBENSÖHL SOBRE APERTURA DE 2 DÉBIL DEL CONTRARIO

Ejemplo sobre la apertura de 2♥:

2♥ / Doblo / Paso / Casos

Caso A ⇒ | 2♠: 0 a 8H.
3♣/3♦/3♠ (5º): 9 a 11H.

Caso B ⇒ 2NT obliga a 3♣:
· Paso: palo a ♣ y de 0 a 8H.
· 3♦ : palo a ♦ y de 0 a 8H.
· 3♠ : (4º) y de 9 a 11H.

- a) Cuando el doblador tenga una mano fuerte (18+ desequilibrada / 20-21 equilibrada), sobre 2NT dará una voz distinta a 3♣.
- b) Si el doble ha sido realizado en 4ª posición, daremos positiva en la zona comprendida entre 9 y 12H.
- c) El 4º jugador hará un cuebid o cerrará a manga a partir de 12H.

C - LEBENSÖHL SOBRE REAPERTURA DEL ABRIDOR

Siempre en la secuencia: 1m – (2M) – pas – pas –
X – pas - ¿?

- Ahora subastar 2ST es Lebensöhl y obliga a 3♣. Marcamos las manos de 0-5 H.
- Dar cualquier otra voz indica palo y algún punto 6-8 H.

3.5.- Doblos de apoyo.

Jugamos siempre el *Doblo* y *Redoblo* de apoyo en las secuencias 1x - 1M e intervención contraria:

- Doblo o Redoblo son 3 cartas siempre a la altura de 2.
- Doblo, si se debe redeclarar a la altura de 3 es más fuerte, entonces el paso es 0-2 cartas o mínima.

4.- INTERVENCIONES Y COMPETITIVAS.

4.1.- Sobre 1ST.

· BROZEL (Intervención sobre la apertura contraria de 1ST)

En 2^a y en 4^a posición.

1NT ----->

Doblo	: monicolor (5º mínimo) indeterminado. 2♣ → relé.
2♥	: 5♥ + 4/5♣
2♦	: 5♦ + 4/5♦
2♥	: 5♥ + 5♣
2♠	: 5♠ + 5/6 a un menor.
2NT	: bicolor a menores.
3 a palo:	tricolor con fallo o semifallo al palo subastado.

· 1ST + Transfer del contrario

- Doblo : Pide salida.
- Cue-bid al palo del trf.: Bicolor M-m Ej: 1ST - (Pas) - 2♦ - (2♥)
- Paso + doblo : Take out (pide palo).

· Intervención nuestra de 1ST sobre apertura del contrario

Jugamos "Sistem On" (como si hubiéramos abierto nosotros de 1ST).

El transfer "imposible" son menores.

- Ejemplo: 1♥ - (1ST) - Pas →
- 2♣: Stayman.
 - 2♦: Menores (transfer imposible).
 - 2♥: Transfer a ♣.

4.2.- Bicolores (Michaels).

- Posicional →
- NV : Por debajo de apertura.
 - V : Con apertura... o algo menos.

- Sobre 1♣ 2♣ : 5-4 M posicional.
2♦ : 5-5 M posicional.
2♥/♣ : 6º Posicional.
2ST : ♦/♥

- Sobre 1♦ 2♦ : 5-4 M posicional.
2♥/♣ : 6º Posicional.
2ST : ♣/♥

- Sobre 1♥ 2♥ : ♣/♣
2♣ : 6º Posicional.
2ST : ♣/♦
3♣ : ♦/♣

- Sobre 1♠ 2♣ : ♣/♥
2ST : ♣/♦
3♣ : ♦/♥

4.3.- Sobre bicolor conocido de los contrarios

Se juega sobre un bicolor de los contrarios en el que se conocen los dos palos y cuando podemos subastar a la altura de 2 ó 3 como máximo.

- Ejemplo: 1♥-2ST (bicolor a menores):

Paso	: Débil o castigo si luego doblo.
Doblo	: 9-12 Equilibrada.
3♣	: FG parada a ♣.
3♦	: FG parada a ♦.
3♥	: (6-9) con apoyo.
Doblo + apoyo	: (10-11).
3♠	: 5+♠ F1.
3ST	: Para jugar.
4♣/♦	: Splinter.

- Ejemplo: 1♦-2♦ (bicolor a mayores):

Paso	: Débil o castigo si luego doblo.
Doblo	: 10+ Equilibrada. Puede ser castigo a un palo.
2♥	: F1 Parada a ♥.
2♠	: F1 Parada a ♠.
3♣	: 5+♣ F1.
3♦	: (6-9) con apoyo.
3♥/♠	: Splinter.
3ST	: Para jugar.

4.4.- Reaperturas en 4^a

Doblo	: 10+ con corta al palo o 15+ any.
1x	: Natural.
1ST	: 9-12 con o sin parada.
2x (sin salto)	: Natural.
Cue-bid	: Michaels (2♣: 5-4 / 2♦: 5-5).
Salto	: Débil y buen palo.

4.5.- Intervenciones sobre 2♦ multicolor y 2♥/♠ débil.

a) Sobre 2♦ multi:

Subastaremos de la misma forma que abriendo el contrario de 2♥ débil. Ojo, subastar 2♥ es palo. En 4ª posición se juega natural. Doblo es negativo, ST 16-18 y palo natural.

b) Sobre 2♥/♠ débil:

- Doblo : Negativo, algo más fuerte que a nivel de 1. Se juega Lebensohl.
Doblo + ST : Equilibrada con parada y 19-20H
2ST : 15-18 con parada. Ahora se juega transfer, 3♣ es Stayman y 3♦ son menores.
3ST : para jugar.
Palo : Natural.
Cue-bid : 4 cartas al otro rico + 1 menor sexto.
4♣/♦ : Bicolor al cantado y al otro mayor.
Cuebid en salto : Bicolor a menores.

En 4ª posición se juega Natural, 2ST 14-16, con 17+ se dobla y ST.

4.6.- Defensas a slam.

Cuando los contrarios subastan slam y tenemos una posible defensa, se juega lo siguiente:

- El que 1º tiene voz: · Paso 0-1 bazas.
· Doblo 2 bazas.
· ¡Nunca defiende!
- El compañero: · Sobre el Doblo, pasa.
· Sobre el Paso: · Defiende con 0 bazas.
· Dobla con 1 baza.
· Con 2 bazas: Pasa y no se dobla.
- El 1º sobre paso - doblo: · Pasa con 1 baza.
· Defiende con 0 bazas.

4.7.- Intervenciones sobre Barrage

a) Apertura de 3♦

- i) 3♦/3♥/3♠/3ST: voces naturales.
- ii) 4♣: 5♦ + 5º rico (ahora 4♦ pregunta por el rico).
- iii) 4♦: bicolor a ricos.

b) Apertura de 3♦

- i) 3♥/3♠/3ST: voces naturales.
- ii) 4♣: 5♣ + 5º rico (ahora 4♦ pregunta por el rico).
- iii) 4♦: bicolor a ricos.

c) Apertura de 3♥

- i) 3♠/3ST/4♠: voces naturales.
- ii) 4♣: ♣ + ♠. No forcing.
- iii) 4♦: ♦ + ♠. No forcing.
- iv) 4♥: bicolor fuerte indeterminada.
- v) 4ST: monocolor muy fuerte a palo pobre.

d) Apertura de 3♠

- i) 3ST/4♥: voces naturales.
- ii) 4♣: ♣ + ♥. No forcing.
- iii) 4♦: ♦ + ♥. No forcing.
- iv) 4♠: bicolor fuerte indeterminada.
- v) 4ST: monocolor muy fuerte a palo pobre.

4.8.- Intervenciones sobre apertura de 1♣ fuerte

- Doble: mayores.
- 1ST: menores.
- 1♦/1♥/1♠/2♣: palo.
- 2♦/2♥/2♣: dos débil posicional.

5.- CARTEO

5.1.- Salidas.

Romanas (Rusinow).

3^a y 5^a a palo.

2^a y 4^a a **ST**.

Al palo del compañero, naturales y 3^a y 5^a siempre.

En mitad del juego, pequeña promete honor (attitude).

5.2.- Señales.

Todas las señales son naturales, con tendencia a dar la que interesa al compañero. (Interés, cuenta, preferencia).

La cuenta se da directa, con excepción del primer palo jugado por el declarante que, si la cuenta no es indispensable, se marca el interés al palo de salida a **ST**.

Si en el muerto hay semifallo o claramente hay que cambiar de palo, pequeña pide el palo menor, alta el mayor, e intermedia continuar.

En mitad de la contra, con AK, As pide interés y K pide la cuenta.

VARIOS

- ⊕ **1♦ - 1♥ - Pass -**
 - 2♦ : apertura con o sin apoyo.
 - 3♦ : 4 cartas de apoyo y 10-11 HD
 - 3♥ : barrage
 - 2ST : 13-15 H sin apoyo
 - 1♣ : F1
 - 2♣ : pasable

⊕ Two way Check-Back

- ✓ Si el contrario interviene doblando, la convención continúa de igual forma.
- ✓ Si el contrario interviene con palo o ST, la convención desaparece.
- ✓ **1♣ - 1♣**
1ST - 2♦
3♣ : son 5♣ + 3♣
- ✓ La secuencia 1x - 1y - **1ST** - 3 a palo: NO son 8-10 H. Es algo más fuerte, invitativa y no forcing (la voz de 1ST ha limitado la mano).

⊕ **1♥ - DBL - • RDBL** : 10 H+ con o sin apoyo.

- 1♣ : forcing y mano no limitada.
- 2♣ : no forcing.

⊕ **Doblar un splinter:** pide salida al palo más rico de los 2 que quedan.

⊕ **Tercer palo forcing:** sólo con el palo a ♦

- 1♣ - 1M**
- 2♣ - 2♦**: F1
- Con la 5-3-4-1 y pocos puntos, se pasa a 2♣

⊕ **1♣ - 1♦** **1♥ - 1♣** son 4 cartas. El 4º palo sería subastar 2♣

⊕ **1♣ - (pas) - 1♥ - (2♦)**

2ST: es trebolón.

⊕ **(1x) - pas - (1y) -** - DBL : 4-4 - 1ST : 5-5 débil - 2ST : 5-5 mediana - 2x : 5-5 fuerte - 2y : palo 6º sólido.

⊕ **Bicolores Michael's**

- A partir de 17 H no se hacen Michael's, se dobla.
- Con 3-2 a ricos se pasa por 2♦. Mejor jugar con la 5-2 que con la 4-3.

SECUENCIAS DE DOBLOS

- a) **Doblar un splinter:** pide salida al palo más rico de los 2 que quedan.
 - b) **Doblar un cuebid a nuestro palo:** no pide salida. Sobre el ♣ sí.
 - c) N E S W
1A Doblo 1B **Doblo:** castigo (para protegernos de un falso).

- d) N E S W

1♣ 1♠ Doblo 2♠

 - **Doblo** : 4 cartas a \heartsuit y mano equilibrada.
 - **3** \heartsuit : 4 cartas a \heartsuit y palo a ♣.
 - **4** \heartsuit : 4 cartas a \heartsuit y palo a ♣. A partir de 17 H.

- | e) | <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> |
|----|----------|----------|----------------------------|----------|
| | 1♣/♦ Dbl | 2♣/♦ | Doblo: son mayores. | |
| | 1♥/♠ Dbl | 2♥/♠ | Doblo: son menores. | |

- | f) | <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>W</u> |
|----|----------|----------|----------|---|
| | 1♦ | - | 1♥ | - |
| | 1ST/2♦ | - | - | 2♥ : es para jugar con palo 6º mínimo y sólido. |

 SECUENCIAS DE SUBASTA

1♥ - 2♣ **1♥ - 2♦**
3♣ - 3♥ : forcing.
3♦ : forcing hasta 4♦ o manga.

<p>1♥ - 2♠/♦</p> <p>2♥ - 2ST</p> <ul style="list-style-type: none"> · 3♠ : FG con palo 6º a ♥ · 3ST : palo 5º a ♥ 	<p>1♠ - 2♠/♦</p> <p>2♠ - 2ST</p> <ul style="list-style-type: none"> · 3♥ : FG con palo 6º a ♠ · 3ST : palo 5º a ♠
---	---

1m - 1M
4m - 5m/4M/2/2 FG.

TREBOLÓN

Las manos flojas (sin interés de slam) las paso todas por 3♣.

✓ 1♣ - 1♥

2ST - 3ST: 4333. El abridor, con apoyo a ♥, puede pasar a 3ST y no apoyar a 4♥.

✓ 1♣ - 1♥

2ST - · 3♥: palo 6º e intento de slam.

· 3♠: 4♠ + 5♥ e intento de slam. Ahora 4♣/♦ es apoyo a ♠ y control.

· 3♦: I.S. Ahora: · 3♥: 3 cartas a ♥ sin apoyo a ♦.

· 4♥: 4 cartas a ♥.

· 3♣: 4 cartas a ♦ sin apoyo a ♥.

· 4♦: 4 cartas a ♦ + 3 cartas a ♥ (doble ligada).

✓ 1♣ - 1♠

2ST - · 3♠ palo 6º e intento de slam.

· 3♥: 5♠ + 4(5)♥ e intento de slam. Ahora 4♣/♦ es apoyo a ♥ y control.

· 3♦: I.S. Ahora: · 3♣: 3 cartas a ♠ sin apoyo a ♦.

· 4♣: 4 cartas a ♠.

· 3♥: 4 cartas a ♦ sin apoyo a ♠.

· 4♦: 4 cartas a ♦ + 3 cartas a ♠ (doble ligada).

SECUENCIA DE LA APERTURA DE 2♣

✓ 2♣ - 2♦

· 3♥/3♠ : 4 cartas al palo rico + 5/6 a ♦.

✓ 2♣ - 2♦

3♣ - 3♦ : pregunta por palo 4º rico.