

**BCM**Bridge
Comunidad
de Madrid

SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA		SALIDAS Y SEÑALES						
INTERVENCIÓN A PALO		ESTILO DE SALIDAS INICIALES						
Nivel de 1: Natural 8-16 H (con 17+ doble y canto palo)		Salida	Palo del Compañero					
Respuestas: Apoyos en salto en palo Mayor son débiles; cue bid:	Palo	1 ^a , 3 ^a , 5 ^a	1 ^a , 3 ^a , 5 ^a					
Invitativa con fit o mano muy fuerte; Cambio de palo a nivel de 1 es forcing, a nivel de 2 no es forcing excepto 2♥ sobre 1 ♠	ST	2 ^a , 4 ^a	1 ^a , 3 ^a , 5 ^a		Jugador / Categ	ANA MARTÍNEZ-REBOREDO / 1 ^a ♥		
Nivel de 2: Natural 11-16 H y buen palo		Siguiente Palo nuevo: pequeña muestra interés Palo ya abierto: cuenta			Jugador / Categ	DAVID DE PARTEARROYO / 1 ^o ♠		
Respuestas: cambio de palo es forcing					Fecha:	ENERO 2023		
INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO	SALIDAS			RESUMEN DEL SISTEMA				
Natural y débil, A nivel de 2, palo 6 ^o ; a nivel de 3, palo 7 ^o	Salida	Vs. Palo	Vs. ST	APROXIMACIÓN GENERAL Y ESTILO				
	As	Pide actitud	Pide actitud	MAYOR QUINTO, MEJOR MENOR				
INTERVENCIÓN POR 1 ST	Rey	Pide cuenta	Pide desbloqueo/cuenta	1ST: 15-17 (18), stayman 3 voces (incluso con manos débiles), Trf.				
En 2 ^a : 15-17. Respuestas: sobre ap. Menor, el sistema continúa;	Dama	QJ	QJ; KQ	2ST = 20-21, Puppet Stayman, Transfer a todos los palos				
Sobre ap. Mayor, transfer; transfer imposible = stayman	Valet	J10	J10	2 ♠ = 20+, cualquier distribución.				
En 4 ^a : 10-14. Respuestas: igual	10	109	HJ10; 109	2♥ = Mayores (débil) 2♦ = ♠ + 1 m (débil)				
INTERVENCIÓN EN CUEBID	9	1 ^a , 3 ^a	H109; 98; 2 ^a	2♦ = Multicolor: Débil M, Fuerte m o 22-23 (24) balanceados				
MICHAELS: Débiles (menos de apertura) o fuertes (17+)	Alto-x	1 ^a , 3 ^a , 5 ^a	2 ^a , 4 ^a	3ST = Acol (menor corrido)				
1♣ -2♣ = Mayores; 1M - 2M = El otro M + 1m	Bajo-x	1 ^a , 3 ^a , 5 ^a	2 ^a , 4 ^a					
Cue bid en salto: pide parada para jugar 3ST	SEÑALES EN ORDEN DE PRIORIDAD			CONVENCIONES EMPLEADAS				
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSO	Sale el	Compañero	Declarante	Descarte	2ST Jacoby, Roudi, Check Back			
Palo a nivel de 1: forcing; palo a nivel de 2: pasable	Palo 1 ^o	Actitud (baja)	Cuenta	baja llama	Drury, Splinters y mini Splinters,			
Sobre 1M, apoyo en salto: débil, 2ST apoyo invitativo (TRUSCOTT)	2 ^o	Cuenta	Preferencia	Cuenta	2ST Moderador, Good Bad, Doblo y Redoblo de apoyo			
Sobre 1m, apoyo en salto: invitativo; 2ST: apoyo débil (TRUSCOTT Invertido). REDOBLO = 10+	3 ^o	Preferencia			Menores Invertidos			
ST 1 ^o	Actitud (baja)	Cuenta	baja llama		Stayman, Transfers, Smolen			
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO	2 ^o	Cuenta	Preferencia	Cuenta	Puppet Stayman			
Palo con salto = 9-11; Cue bid = interés de manga	3 ^o	Preferencia			2 carro multicolor			
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DÉBIL	Señales: UDCA			3 ST Acol				
CAPELETTI: Doblo = monocolor menor; 2♦ = Mayores; 2♦ = monocolor Mayor; 2♥/♣ = Bicolor M y un menor;	Sobre la salida: baja = interés			Cappelletti modificado				
ST = Bicolor menores;	En descarte: baja = interés			Blackwood				
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE BARRAGE	Eco en triunfo: preferencia o interés en fallar			Lebensohl				
Vs 2♦ Multi: Doblo = apertura equilibrada; 2♥/♣ = Corto y petición de palo	Cuenta: Alta / Baja = número impar de cartas			Michaels				
2ST = 16-18 (Puppet y transfer); 3x = Monocolor y buena mano;				Negative Free Bid				
Doblo + 2ST = 18-19 (Puppet); Doblo + 3ST = 20-21 (Puppet); Doblo + cue bid = 22+	DOBLOS Y REDOBLOS			VOCES ESPECIALES QUE PUEDEN REQUERIR DEFENSA				
Vs 2 DÉBIL: 2ST = 16-18 (Todo transfer; transfer imposible = stayman); Cue bid = pide corte (si no se tiene, se da el mejor menor. Si	Doblo y Redoblo de apoyo			2♦ = Multicolor				
Después de 3ST viene 4♦ = bicolor muy fuerte ♠/♦. Se para con 4ST); 4♣/4♦ (sobre 2M o 3M) = Bicolor m + OM; Doblo = Informativo (Respuesta Lebensohl. Vs 3M: Cue bid = Bicolor menores	Doblo Negativo y Doblo Responsivo hasta 4♥							
OTRAS SUBASTAS	Doblo y Redoblo Competitivo para mostrar fuerza							
4ST: RKCW (Blackwood de 5 Ases) = 41/30; 5ST = 2 Ases y un fallo;	Doblo Direccional			NOTAS IMPORTANTES QUE NO ESTAN EN OTRO LUGAR				
	Doblo Lightner			Psíquicas: Rarísimo				
	6x = 1 As y fallo dado en el palo dado (6 palo triunfo = fallo palo superior)			5ST = Petición de Reyes = Escalones				

DESCRIPCIÓN DE APERTURAS

Apertura	Art	Mi n	D Neg	Descripción	Respuestas	Acciones Subsiguentes	Mano Pasadora
1 ♣		3	4♥	12-22 H	Menores invertidos: 1♣-2♣ = 10+ H; 1♣-3♣ = 6-9 H Cambio de palo con salto: Débil (2-6 H)	1♣-2♣: 2ST y 3♣ = pasables 2x = parada (FM); 3x = corto 3ST = 18-19 Bal. 1♣-1♥/4-2♣-2♦ = Tercer palo forcing	
1 ♦		3	4♥	12-22 H	Menores invertidos: 1♦-2♦ = 10+ H; 1♦-3♦ = 6-9 H Cambio de palo con salto: Débil (2-6 H)	1♦-2♦: 2ST y 3♦ = pasables 2x = parada (FM); 3M/4♣ = corto 3♣ = natural; 3ST = 18-19 Bal. 1♦-1♣-2♦-2♥ = Tercer palo forcing	
1 ♥ / ♣		5	4♥	12-22 H	1M-3M = 0-6 1M-2ST: Jacoby (3+ triunfos, 11+) 1♥-2♣ = Débil (2-6 H) 1M-4m: splinter	1M-2♣ = 2+ 1M-2ST-3♣ = Mínimo o semif. 3x = Semifallo 3M = Mano no mínima 3 ST = 15+ bal.	Drury: 2♣ apoyo y máximo. La vuelta al palo = sin interés de manga
1 ST			2♣	15-17 (18)	Stayman de 3 voces (incluso con manos débiles) 2♦-2♥-2♣-3♣ = Transfer 2ST = Invitativa 3♦/♥/♣ = Intento de slam. Pide primer control de AS 4♣ = Bicolor menores. Interés de slam 4♦ = Bicolor mayores (10-14) 4 ♥ / ♣ = Bicolor menores y corto 4ST = Cuantitativa	1ST-2♣-2♦-3M = Smolen (4/5+ en mayores) 1ST-2♦-2♥-2♣ = 5+/5+ Mayores invitativa 1ST-2♥-2♣-3♦ = 5+/5+ Mayores 15+ H 1ST- 4♣-4♦ = fija fit en ♦ 4x = fir trébol y control	
2 ♣	X	0		20+ cualquier distribución	2♦ = Negativo 2♥ = Nat. 8+ 2♣ = Nat. 8+ 2ST = 8+ H o 2 Reyes 3x = Palo al menos sexto de KQ	2♣-2♦- 2♥/2♣: 20-22. Palo 6ª+ pasable 3x: Nat. 23+ 2ST: 24+ bal. 2♣-2ST-3ST-4♣ = Baron 2♣-2x-2ST: Igual que apertura de 2ST	
2 ♦	X	0		MULTICOLOR - Débil palo Mayor - Fuerte palo menor - 22-23 (24) Bal.	2♥ / ♣ = Pasa o corrige 2ST = Pregunta	2♦-2ST: 3♣ = 6 corazones 6-8 H 3♦ = 6 pics 6-8 H 3♥ = 6 pics 9-10 H 3♣ = 6 corazones 9-10 4 m = Fuerte en el menor 3ST = Palo mayor cerrado. Si se quiere saber el palo, se pregunta con 4♣ y se da en trf. 4ST = 22-23 Bal. 2♦-2x-2ST: Igual que apertura de 2ST	
2 ♥		6		Bicolor Mayores débil			
2 ♣		5		Bicolor pic y un menor débil	3♣ = elige el menor		
2ST			3♣	Barrage (en 1ª y 2ª, 2 HM)	Puppet Stayman 3♦-3♥-3♣-4♣ = Transfer 4♦ = Bicolor Mayores 4♥ / 4♣ = Bicolor de menores y corto 4ST = cuantitativa		
3 ♣ / 3 ♦		7		Barrage (en 1ª y 2ª, 2 HM)	Natural		
3 ♥ / ♣		7		Barrage			
3 ST	X	0		ACOL (menor corrido)			
4♣/♦/♥/♣		7		Barrage			