

SUBASTA DEFENSIVA

INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO

A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas I

A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)

EN REVEIL (o pasador): Puede ser más débil (7+ H.)

INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO

A NIVEL DE 2: Débil, 6-10 H y 6 cartas

A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas

INTERVENCIÓN POR 1 SIN TRIUNFO

15-17: Natural. Nivel 2 pasar. Nivel 3 FM. CB Stayman

REVEIL A 1ST: 11-13 H.: Si apt. 1♣/♦: System ON.

Si apt. 1♥/♠: Todo transfer y el imposible palo superior.

CB Stayman

REVEIL A 2ST: 18-19 H

Si apt. 1♣/♦: System ON (PUPPET). Si apt. 1♥/♠:

transfer y el imposible palo superior. CB Stayman

INTERVENCIONES POR CUEBID: MICHAELS

1♦ - 2♦ y 1♣-2♦: bicolor mayores. 2♣ natural.

CUE-BID CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST

1♥/♠-2♥/♣ (bicolor M+m) 1X-2ST: menores

SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO

Natural., Saltos indican fuerza

CUE-BID A partir de 12 H (10+ H con los 2 Mayores 4º)

DEFENSA CONTRA ST (FUERTE O DEBIL)

MULTI-LANDY CONTRA 1ST FUERTE

Doblo= Monocolor menor

2♣= Bicolor Mayores, al menos 5+4 →→ 2♦= Igualdad

2♦= Monocolor Mayor

2♥/♠= Bicolor ♥/♠ + menor (5+5)

2ST: Bicolor ♦ + ♣ (5+5)

MULTI-LANDY CONTRA 1ST DÉBIL

IGUAL salvo Doblo= Pide palo, 13+H.

DEFENSA CONTRA APERTURAS DE 2 DEBIL

DOBLO T/O

2ST LEBENSOHL en respuesta al Doblo de un 2 Débil

Desarrollo 2ST: si apt. 1♣/♦: SYSTEM ON. (Puppet)

Si apt. ♥/♣ CB Stayman. Transfer e imposible superior

BICOLORES MICHAELS 4♣= ♣+OM | 4♦= ♦+OM

SALIDAS Y SEÑALES

SALIDAS INICIALES

Carta	A Palo	A ST
A	AKx+, Ax(+)	AKx(+)
K	KQ(+); Kx; AK	Pide Desbloqueo o Cuenta
Q	QJ(+); Qx	QJ(+); (KQxx+)
J	J10(+); Jx; KJ10(+)	J10(+)
10	109(+); 10x; H109(+)	Prometedor= HJ10; H109
9	9x; KJ9(+)	109+, 98+, 9x
Alta	1a-3a	4a (2a)
Baja	5a-3a-1a	4a (2a)

SALIDA INICIAL EN EL PALO DEL COMPAÑERO

A Palo: 5a-3a-1a

A ST: 5a-3a-1a

SUBSIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo: Actitud, pequeña muestra interés

En palo ya abierto: Cuenta, 1a-3a

SEÑALES Y SU PRIORIDAD

Sobre la salida del compañero		Sobre la salida del declarante		En descartes	
A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª Actitud	Actitud	Cuenta	Cuenta	Actitud	Actitud
2ª Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta		
3ª					

Señal de Smith: No

Eco en triunfo: Preferencia o capacidad de fallo

Doblos direccionales: Si **Doblo Lightner:** Si

Para apelar: Alta

Para dar la cuenta: Alta-Baja: Par. Baja-Alta: Impar

Señal de preferencia: Estándar; Alta para palo alto

Otras: En contratos a palo, con AK secos salimos de K

SUBASTA COMPETITIVA

DESPUÉS DEL DOBLO TAKE DEL ADVERSARIO

REDOBLO: 10+ H. Cambio de palo= A Nivel 1 Forcing;

A nivel de 2: No Forcing

Truscott: a apertura mayor, 2ST: 11PHD con Fit

Truscott invertido: a apertura menor, 2ST: fit débil
3 al palo Invitativa

DOBLOS Y REDOBLOS COMPETITIVOS

Doblo Negativo, Doblo Responsivo y Doblo competitivo

Doblo de la intervención más alta: Invitación a manga

Doblo de Apoyo por debajo de 2 al palo de fit

Redoblo de Apoyo por debajo de 2 al palo de fit



Asociación Española
de Bridge

Jugador: LOLA MINGOT

Jugador: MARINA MEDIERO

SISTEMA BASE

MAYOR 5º | Mejor menor

1ST Fuerte (15-17 H.) | Cambio 2/1: 12+ H. FM

ESQUEMA GENERAL

1♣/♦= Mejor menor. A 1♣ TRANSFER WALSH

1♥/♠= Respuesta 2/1 Forcing Manga (12+ H)

1ST= 15-17 H. sin Mayor 5º

2♣= KOKISH. Fuerte indeterminado o Forcing manga

2♦/♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6º

2ST= 20-22 H. Admite palo Mayor 5º. PUPPET

3♣/♦/♥/♠= Barrage. A palo menor mínimo 2 honores

3ST: ACOL

4♥/♠= Barrage

SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA

Apertura de 3ST: GAMBLING

Contra la apertura de 1ST: MULTI-LANDY

Intervenciones Bicolor: MICHAELS NO PRECISOS

Contra la apertura de 2ST: DONT

CONVENCIONES EMPLEADAS

TRANSFER WALSH

2ST JACOBY (Invitativa ó más)

XYZ / 3♣ CHECK-BACK / 3º palo FORCING (solo ♣)

SPLINTER, DRURY-FIT.

SOBRE APERTURAS A ST:

TRF, SMOLEN , LEBENSOHL

EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

CACHALOTE, 2ST Truscot mayor e invertidos menor

BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS

SUBASTAS DE PASO FORCING

Cuando nuestro bando es el bando fuerte

APER-TURA	ART	CAR-TAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Mejor menor 12-22 H.	Transfer walsh 1♦ → 4+♥. 1♥ → 4+♠. 1♠ → 4+♦ o equilib) XYZ Apoyos: 1♣ 2♣: 6-10 HD 1♣ 3♣: 11-12 HD 1ST= 8-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12) 13-15 P.H. Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.)	1♣ 1♦; 1ST= 12-14 H, No niega Mayores 4º 1♣ 1♦; 1M= Mano desequilibrada <u>Después 1♣ 1Y, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón</u> <u>Después 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam</u> <u>Después 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing; 2♥: Nat. No F</u> <u>Después 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil)</u> <u>3♣ CHECK-BACK</u>	
1♦		3	4♥	Mejor menor, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ buenos y 5♣ muy malos 12-22 H.	1ST= 6-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. Apoyos: 2♦= 6-10 HD. 3♦= 11-12 HD. 2♣= 10+ H. F1R 2♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H. 3♣/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	<u>Después 1♦ 1M, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón</u> <u>Después 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK</u>	
1♥/1♠		5	4♣	11-22 H.	1ST: 5-11 H. Forcing 1 vuelta 2/1 Forcing manga 1M 2M: 8-10 HD 1M 3M= 3-6 H. 5-8 HD, 4 cartas. 2ST JACOBY LIMITE+ SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ / 1♠ 4♥)	<u>Después 1♥ 1♠, 1ST: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón</u> Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo <u>2ST JACOBY: 3♣= Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣</u> 3x= Semifallo 4x= Bicolor 5+5 4♥/♠: 13-14 H Sin semifallo 3ST: 15-17 H. Sin semifallo 3♥/♠: 18+ H Sin semifallo	Drury Fit En 3ª/4ª
1ST			No	15-17 H. Puede tener un mal palo menor 6º ó 5422 con fuerza en los doubletons	STAYMAN 5 Respuestas TRF a Mayores TRF a menores (2♠= TRF ♣; 3♣= TRF ♦) 3♦/♥/♠: Natural, palo 6º, intento de Slam 4♣= Bicolor de Mayores 4♦/♥: TRF 4♥/♣	<u>Después de 1ST 2♣, 2♦: SMOLEN</u> <u>Después de 1ST 2♣, 2ST/3♣: elección en Transfer</u> <u>Después de TRF a menor: 3♥/♣ semifallo</u> 3ST semifallo en el otro menor	
2♣	X	0	No	KOKISH. FUERTE INDE-TERMINADO O FORCING MANGA	2♦= 0-7 H Respuesta Negativa Otras respuestas: Naturales, palo 5º+ y 8+ H. Con 1A y 1K se responde positivo	2♣ 2♦, 2ST(23-24) Desarrollo igual que apertura de 2ST 2♣ 2♦, 2♥ 2♣, 2ST (25+) 2♣ 2♦, 2♣ 3♣= Segunda negativa	
2♦ 2♥ 2♣		6	No	6-10 H. Buen palo: 6 cartas (2 de 4) (En 3ª puede ser más débil, en 4ª más fuerte 11-13 H)	2ST: Pregunta (15+ HD.)→→→→→→→→→→→→→→→→ 3♦/♥/♠= Barrage Cambio de palo: Forcing	Vuelta al palo: Mano mínima, 6-8 H. 3x: Un H (A o K) en el palo nombrado y 9-10 H. 3ST: Mano máxima con AKQ en el palo 4x: SPLINTER con mano máxima.	
2ST				20-22 H. Puede tener palo Mayor 5º	3♣ PUPPET 3♦/♥= TRF 3♠ = TRF a 3ST 3ST= 5♠ + 4♥ 4♣: Bicolor Mayores 4♦/♥= TRF	<u>2ST 3♣; 3ST 4♣= Monocolor ♦ (Slam)</u> <u>2ST 3♣; 3ST 4♦= Monocolor ♣ (Slam)</u>	
3♣/3♦		7		BARRAGE CLÁSICO Muy buen palo en 1ª y 2ª	Cambio de palo forcing		
3♥/3♣		7		BARRAGE CLÁSICO 6 Bazas No Vul. 7 Vul.	3♣ (sobre 3♥)= Natural, Forcing. 4m= Fit y Control 5♥/♠= Prolongación de barrage.		
3ST	X			GAMBLING Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5♣= P/C 4♦= Pregunta por semifallo →→→→→→→→→→→→→→→→ 4♥/♠= Natural, para jugar	4♥/♠= Semifallo ♥/♠ 4ST= Sin Semifallo 5m: Palo propio con semifallo en el otro menor	
4♣/4♦	X			NAMYATS 4♣=♥; 4♦=♣	4♥/♠= Para jugar, Otras: Control		
4♥/4♣		7		BARRAGE CLÁSICO 7 Bazas No Vul. 8 Vul.	Cambio de palo: Control		

SUBASTA DE SLAM

CONTROLES (1^a o 2^a vuelta indiferente) por orden

BLACKWOOD 5 ASES (1-4 / 3-0)

Pregunta Q de triunfo sobre 5♣/♦ con palo inmediato

PODI: Paso: 0, Doblo: 1, Voz siguiente: 2, etc

BLACKWOOD DE EXCLUSIÓN: (30-41) 0-3, 1, 2, 2+Q

5 A PALO MAYOR

JOSEFINA (GSF)

DOBLOS DIRECIONALES PARA PEDIR SALIDA

CONTRA 3ST:

1º) (1ST) Paso (3ST) DOBLO: Pide un palo Mayor

2º) Si el muerto ha subastado un palo: DOBLO pide
 Salir al primer palo

CONTRA SLAM:

DOBLO LIGTHNER: Espabílate!! que fallo

OTRAS ACUERDOS EN SITUACION COMPETITIVA	
1º) (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos (Débil)	
2º) (1x) Paso (1Y) 2ST= Los otros 2 palos (Débil muy distribucional)	
3º) (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6+, 12+ H.	
4º) (1x) Paso (2Y) Doblo= Los otros 2 palos (Apertura)	
5º) 1ST (2♣ Ms) 3♥/♠= Semifallo con Bicolor de menores	
DEFENSA CONTRA LA INTERVENCIÓN DE 2ST	
1♥ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Invitación o mejor)	
3♦= Promete ♠ (Forcing)	
3♥= Para jugar	
3♠= Para jugar	
1♠ (2ST menores) 3♣= Promete ♥ (Forcing)	
3♦= Promete ♠ (Invitación o mejor)	
3♠= Para jugar	
3♥= Para jugar	