

Contenido

1	Resumen aperturas.....	3
2	Resumen respuestas y redeclaraciones.....	4
3	Apertura 1M.....	5
3.1	General.....	5
3.2	Apoyos.....	6
3.3	Después de una intervención.....	7
3.3.1	Después del doblo.....	7
3.3.2	Después de intervención a palo.....	9
3.4	Pasado de mano.....	9
3.5	Gazzilli.....	10
3.5.1	1♥ - 1♠.....	10
3.5.2	1♥ - 1NT.....	12
3.5.3	1♠ - 1NT.....	13
3.5.4	después de refugio del respondedor a 2M.....	15
4	Apertura 1♣.....	17
4.1	respuestas a 1♣.....	17
4.2	Redeclaración del abridor después de 1♣ - 1♦.....	18
4.2.1	Después de 1♣ - 1♦ - 1♥.....	19
4.2.1.a	Two way Stayman.....	19
4.2.2	Después de 1♣ - 1♦ - 1NT.....	21
4.2.3	Después de 1♣ - 1♦ - 2NT.....	21
4.2.4	Después de 1♣ - 1♦ - 3♦.....	22
4.3	Redeclaración después de 1♣ - 1♥ (igual que 1♣ - 1♦).....	23
4.4	Redeclaración después de 1♣ - 1♠.....	24
4.5	Después de 1♣ - 2♣.....	25
4.6	Después de 1♣ - 1NT.....	25
5	Desarrollo 1♣ después de una intervención.....	26
5.1	Después del doblo.....	26
5.2	Después de una intervención a palo/NT.....	27

5.2.1	Después de intervención 1♦.....	28
5.2.2	1♣ - 1♥ - X - P.....	28
5.2.3	1♣ - 1♠ - X - P.....	29
5.2.4	Después de un dos débil (lo mismo que sobre apertura de 1NT).	29
5.2.5	Después de 1NT (como si hubieran abierto de 1NT).....	29
5.3	Intervención después de transfer.....	30
5.3.1	Doblan.....	30
5.3.2	Intervienen a palo/NT.....	31
6	Apertura 1♦.....	33
6.1	Después del cambio de palo.....	34
6.1.1		34
6.2	Apoyo invertido.....	35
7	Apertura 1ST.....	36
7.1	Stayman.....	36
7.2	Transfer a M.....	37
7.2.1		37
7.3	Transfer a m.....	37
7.4		38
8	2♦ Multi.....	39
8.1		40
9	Apertura 2M (y después de la intervención 2M, sobre 1ST).....	41

1 Resumen aperturas

1	1♣	=	2+♣, 12-20
2	1♦	=	desequilibrada, 4+♦, 12-20
3	1M	=	5+ M, 12-20
4	1NT	=	15-17, equilibrada
5	2♣	=	Todas las Fuertes que entran en 2♦ ni 2ST
6	2♦	=	Multi, 2M débil (6-9; K109xxx+); 2m fuerte; equil 22-23
7	2M	=	Bicolor M-m; 6-10, 5-4+
8	2NT	=	20-21 equilibrada
9	3/4x	=	Barrage

2 Resumen respuestas y redeclaraciones

1	1♣ - 1x	=	Transfer
2	1m - 2m	=	Invertidos
3	2/1	=	FG
4	2/1 con salto	=	1♣ - 2♦ = FG, 6+♦; 1m-2M = 5♠-4♥, débil/inv
5	1M - 2NT	=	4+ cartas, 10+, cualquier distribución
6	1M - 3m	=	minisplinter (7-9), también 1♥-2♠ y 1♠-3♥
7	1M - 3M	=	barrage
8	1M - 4x(3♠)	=	splinter, 11-13
9	1M - 3NT	=	4+ cartas, 13-15, SIN SEMIFALLOS
10	1M - 1NT	=	semiforcing
11	1M - 2x		
	2NT	=	12-14 o 18-19
	3NT	=	15-17
12	1NT - 3M	=	semifallo en M, 5-4+ en menores, FG
13	1x - 2y (sin salto)		
	3y	=	4+ cartas, 15+
14	1NT - 2x	=	4 transfers, 2♠→♣; 3♣→♦; 2NT=invita
15	4NT - 5x	=	1430
16	P - 1M		
	2♣	=	Drury →
	3x	=	minisplinter (system ON)
17	1x - 2y (sin salto)		
	3x	=	natural, palo largo, MÍNIMA

3 Apertura 1M

3.1 General

1 1M - 1♠/1NT
 2♣ = Gazzilli

2 1M - 1NT = 6-11, semiforcing

3 1M - cambio palo

Cualquier voz nat (excepto 2♥ sobre 1♠) – 3M = intento slam

3.2 Apoyos

1M	-	2M	=	6-9, 3+ cartas
		2NT	=	10+, cualquier distribución → 3.2.1
		3m	=	7-9 miniplinter, 1♥-2♠ y 1♠-3♥ también
		1NT+3M=		10-11, 3 cartas
		3M	=	3-6, 4 cartas
		3NT	=	12-14, 4 cartas equilibrada
		4x	=	splinter 11-13, 1♠-4♥ también
		4M	=	débil

3.2.1

1M	-	2NT
3M	=	mínima, pasable
4M	=	propuesta para jugar, máx 15 ph
3x	=	semifallo x
3NT	=	16, sin semifallo
4x	=	5M-5x, no mínima

3.3 Después de una intervención

3.3.1 Después del doblo

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
----------	----------	----------	----------

1M	X	XX = 10+, no niega 3 cartas de apoyo	→ 3M = 10-12
			→ 4M = 13-15
			→ cue = pide parada

Transfer **desde 1NT hasta 2M** → 3.3.1.a

Por encima de 2M → **System ON**

3.3.1.a

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
----------	----------	----------	----------

1M	X	1♠	=	natural, forcing
		1NT	=	♣*
		2♣	=	♦*
		2♦	=	♥* (buen apoyo si M = ♥, 8-9)
		2♥	=	apoyo débil si M = ♥, 4-7; buen apoyo si M = ♠
		2♠	=	apoyo débil si M = ♠; minisplinter si M = ♥

*observaciones

A Si el abridor subasta el palo del transfer, la voz es pasable. Si el abridor no está dispuesto a jugar el palo de transfer a nivel 2, subasta de forma natural.

B Si el respondedor apoya M después del transfer, es natural, 3 cartas de apoyo, invitativa si 3M.

C Si el respondedor tiene la mano de 1NT natural → pasa. Luego se apaña como puede.

3.3.2 Después de intervención a palo

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>	
1M	1/2x	X	=	T0
		2y	=	natural, F hasta 2NT
		Cuebid=		3 cartas de apoyo, 10+
		2M+	=	System ON

3.4 Pasado de mano

P	-	1M	
2♣	=	Drury o 6+♣, 10-11	→ 3.4.1

3.4.1

P	-	1M	
2♣	-	2♦	= Apertura+, F1
	-	2M	= Debajo de apertura
	-	2♥	= Natural (5♠-4+♥), apertura+ si M=♠, F1

P	-	1M	
2NT+	=	System ON	

3.5 Gazzilli

3.5.1 1♥ - 1♠

1♥ - 1♠

1NT = natural → 2 way Stayman

2♣ = 5♥-4♣ 12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.1.a

2♦ = natural, 5+4, 12-16

2♥ = natural, 6+ ♥, 12-14

2♠ = natural, 5♥-4♠, 12-14 → 2NT pide sf - a comentar

2NT = Bicolor 5-5 o 6-4, 17+ FG → 3♣ pregunta → 3♦=4♣; 3♥=4♦
3♠=5♣; 3NT=5♦

3m = 5-5, 15-16

3♥ = natural, 6+ ♥, 15-16

3♠ = natural, 15-16, → 3NT pide sf - a comentar

3NT = 5♥-4♠-2-2, 19-20

4m = Splinter

4M = para jugar

3.5.1.a Desarrollo Gazzilli 1♥ - 1♠

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦ = 8+, FG si abridor 17+ → 3.5.1.b

2♥ = 4-7, 2♥; si abridor 2♠ = 3 cartas, 17+, F1

2♠ = 4-7, 0-1♥, 5+♠

2NT = 4-7, 0-1♥, 4♠

3m = 4-7, 0-1♥, 6m-4♠

3♠ = natural, invita, 10-11, 6+♠

Magan system

3.5.1.b

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	
2♥	=	5♥-4♣, 12-16	
2♠	=	3♠, 5+♥, 17+; 2NT = relé → 3.5.1.c	
2NT	=	5♥-2♠-3-3, 16-17	
3m	=	5♥-4m, 0-2♠, 17+	
3♥	=	6+♥, 0-2♠, 17+	
3♠	=	5♥-4♠-2-2, 17-18	
3NT	=	5♥-2♠-3-3, 18-19 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	

3.5.1.c

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	
2♠	-	2NT = relé	
3m	=	5♥-4m-3♠, 17+ → 4m = impone m como triunfo	
3♥	=	6+♥-3♠, 17+	
3♠	=	5♥-3♠-3-2, 16-17 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	
3NT	=	5♥-3♠-3-2, 18-19 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	

3.5.2 1♥ - 1NT

1♥ - 1NT

2♣ = 5♥-3+♣, 12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.2.a

2♦ = natural, 5♥-3+♦, 12-16

2♥ = natural, 6+♥, 12-14

2♠ = 6♥-5♠, 10-14

2NT = bicolor 5-5 o 6-4, 17+ → 3♣ pregunta → 3♦=4♣/3♥=4♦
3♠=5♣/3NT=5♦

3m = 5-5, 15-16

3♥ = 6+♥, 15-16

3♠ = 6♥-5♠, FG

3.5.2.a

1♥ - 1NT

2♣ - 2♦ = 8-11 → 3.5.2.b

2♥ = 4-7, 2♥

2♠ = 4-7, 0-1♥, 5-4 menores

2NT = 4-7, 0-1♥, 5-5 menores

3m = 4-7, 0-1♥, 6+m

Magan system

3.5.2.b

1♥	-	1NT
2♣	-	2♦
2♥	=	5♥-3+♣, 12-16
2♠	=	5♥-4♠, 17+
2NT	=	5♥-3-3-2, 16-17
3m	=	5♥-4m, 17+
3♥	=	6+♥, 17+
3♠	=	6♥-4♠, 17+ (esta se puede obviar)
3NT	=	5-3-3-2, 18-19

3.5.3 1♠ - 1NT

1♠	-	1NT
2♣	=	5♠-3+♣, 12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.3.a
2♦	=	natural, 5♠-3+♦, 12-16
2♥	=	natural, 5♠-4♥, 12-16
2♠	=	natural, 6+♠, 12-14
2NT	=	bicolor 5-5 o 6-4, 17+ → 3♣ pregunta → 3♦=4♣/3♥=4♦ → 3♠=5♠/3NT=5♦
3x	=	5♠-5x, 15-16
3♠	=	6+♠, 15-16
3NT	=	6♠-4♥, 17+ → 4♣/4♦ impone triunfo ♥/♠

Magan system

3.5.3.a

1♠	-	1NT	
2♣	-	2♦ = 8-11	→ 3.5.3.b
		2♥ = 4-7, 5+♥	
		2♠ = 4-7, 2♠	
		2NT = 4-7, 0-1♠, bicolor o tricolor	→ 3m = P/C
		3m = 4-7, -0-1♠, 6+m	

3.5.3.b

1♠	-	1NT	
2♣	-	2♦	
2♥	=	5♠-3+♥, 17+	→ 2♠ = relé → 3.5.3.c
2♠	=	5♠-3+♣, 12-16	
2NT	=	5♠-2♥-3-3, 16-17	
3m	=	5♠-4m, 0-2♥, 17+	
3♥	=	5♠-5♥, 17+	
3♠	=	6+♠, 0-2♥, 17+	
3NT	=	5♠-2♥-3-3, 18-19	

Magan system

3.5.3.c

1♠	-	1NT
2♣	-	2♦
2♥	-	2♠
2NT	=	5♠-3♥-3-2, 16-17
3m	=	5♠-4m-3♥, 17+
3♥	=	5♠-4♥, 17+
3♠	=	6♠-3♥, 17+ → 4♣/♦ impone triunfo ♥/♠
3NT	=	5♠-3♥-3-2, 18-19

3.5.4 después del refugio del respondedor a 2M

1M	-	1NT
2♣	-	2M = 4-7 ph, 2 cartas de apoyo
3M	=	FG, 6+M
3m	=	FG, bicolor, 20+

Después de una intervención la subasta se vuelve natural.

Si intervienen después de 2♣ Gazzilli:

Paso = 4-7

X = 8+

La continuación lógica dentro del contexto

Si doblan Gazzilli → System ON

Magan system

Después de la mínima del abridor

1M - 1X

2♣ - 2♦

2M - 2♠ (si cabe) = F1, 5+♠

2NT/3♣ = invita 9-11.

3♦ = FG, 4º palo forcing (después de 1♥-1♠)

3♥ = intento slam después de 1♥-1♠

3♠ (si posible)= FG, 6+♠

4♣ = intento slam a ♣

4♦ = splinter, apoyo a M, después del inicio 1♥-1♠

1M - 1ST

2♣ - 3M = 10-11 PH con 3 cartas de apoyo

4 Apertura 1♣

4.1 respuestas a 1♣

1♣	-	1♦	=	4+♥ →	4.2
		1♥	=	4+♠ →	4.3
		1♠	=	♦ o transfer a 1NT →	4.4
				(para jugar/ para invitar con ♦ o ♣ o equili / natural FM Con 4M y 5+♦)	
		1NT	=	natural, 8-10 →	4.6
		2♣	=	natural, 5+♣, FM, PUEDE TENER M4º; →	4.5
				pasado de mano 9-11	
		2♦	=	13+, 6+♦; pasado de mano = fit showing 5♦-4♣	
		2M	=	5♠-4♥, 6-9 (2♥)/10-11 (2♠)	
		2NT	=	natural →	3♣ = para jugar
				→	3x = semifallo, 5+♣
		3♣	=	6+♣, barrage	
		3x	=	barrage constructivo	
		3NT	=	natural	

4.2 Redeclaración del abridor después de 1♣ - 1♦

1♣ - 1♦

1♥ = 2-3♥, equilibrada, mínima → [4.2.1](#)

1♠ = natural DESEQUILIBRADA 4+♣-4♠, max 16 ph

sin apoyo ♥, puede tener 3♥;

→ 1NT/2♣ = natural; 2♦ = F1

1NT = 2-3♥, equilibrada máxima → [4.2.2](#)

2♣ = natural, 5+♣, desequilibrada → 2♦ = F2NT

2♥ = natural, apoyo mínimo de 4 cartas → 2♠ = relé

2♠ = natural, inversé, 17+

2NT = apoyo de 4 cartas, 17+ desequilibrada → [4.2.3](#)

3♣ = natural, 6+♣, 16-18; → 3♥ = 5+ cartas

3♦ = minisplinter, 4♥, 14-16 desequilibrada; puede 5-4-2-2 → [4.2.4](#)

3♥ = apoyo de 4 cartas, equilibrada 18-19

4.2.1 Después de 1♣ - 1♦ - 1♥

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠ = 4♠, max 10 ph, no forcing

1NT = natural

2♣/2♦/2NT = 2 way Stayman → [4.2.1.a](#)

2♥ = para jugar, 5+♥

2♠ = 4♥-4♠, invitativa, pasable

3m = 5♥-5m, invitativa "débil"; posible manga a palo

3♥ = transfer a 3NT (para que cartee el abridor)

3♠/4m = autosplinter, 6+♥; intento de slam si el semifallo encaja bien

3NT = natural, sin 5♥

4.2.1.a Two way Stayman

1♣ - 1♦

1♥/1NT - 2♣ = transfer a 2♦ para pasar o invitar → 4.2.1.b

2♦ = FG → 2♥ = 3 cartas; 2♠ = 4♠; 3m = buen m

2NT = transfer a 3♠, para pasar o FG con 5-5 → 4.2.1.c

3♥ = transfer a 3NT (solo sobre 1♥)

Magan system

4.2.1.b

1♣	-	1♦	
1♥/1NT	-	2♣	
2♦	-	2♥	= 5♥, invita
		2♠	= 5♥-4♠, invita
		2NT	= 4♥, invita
		3m	= 4♥-5+m, invita
		3♥	= 6+♥, invita
		3NT	= 5♥, equilibrada; P/C a 4♥

4.2.1.c

1♣	-	1♦	
1♥/1NT	-	2NT	
3♣	-	Paso	= 6+♣-4♥, débil
		3♦	= 5♥-5♠ FG → 3♥ = triunfo ♥; 3♠ = triunfo ♠
		3♥	= 5♥-5♦ FG → 3♠ = triunfo ♥; 4♠ = triunfo ♦
		3♠	= 6♥-5♠ FG → 4♣/♦ imponte triunfo ♥/♠

4.2.2 Después de 1♣ - 1♦ - 1NT

1♣ - 1♦

1NT - 2♣♦NT = 2 way Stayman → 4.2.1 (arriba)

2♥ = stop

2♠ = 4♥-4♠, invitativa

3m = 5♥-5m, invitativa "débil"; posible manga a palo

3♥ = no existe

3♠/4m = autosplinter, 6+♥; intento de slam si el
semifallo encaja bien

4.2.3 Después de 1♣ - 1♦ - 2NT

1♣ - 1♦

2NT - 3♣ = pregunta sf → 4.2.3.a

3♦ = invita a manga; no tiene nada que ver con ♦. Con 17-
18 → 3♥, con las demás 4♥. No hay controles - slam
Imposible

3♥ = para jugar, muy débil

Magan system

4.2.3.a

1♣	-	1♦
2NT	-	3♣
3♦	=	sf ♦
3♥	=	5-4-2-2, 17-18 → 3NT = sugerencia
3♠	=	sf ♠
3NT	=	5-4-2-2, paradas en dobleton
4♣	=	5-4-2-2, buen ♣

4.2.4 Después de 1♣ - 1♦ - 3♦

1♣	-	1♦
3♦	-	3♥ = para jugar
		3♠ = pregunta sf → 4.2.4.a

4.2.4.a

1♣	-	1♦
3♦	-	3♠
3NT	=	5-4-2-2 con paradas
4♣/♦	=	sf ♦/♠
4♥	=	5-4-2-2 sin paradas (buenos palos)

4.3 Redeclaración después de 1♣ - 1♥ (igual que 1♣ - 1♦)

1♣	-	1♥	
1♠	=	2-3♠, mínima equilibrada	→ 2 way Stayman (4.2.1.a)
			→ 3♠ = transfer a 3ST (solo 4♠)
1NT	=	2-3♠, máxima equilibrada	→ 2 way Stayman (4.2.1.a)
2♣	=	natural, sin apoyo, desequilibrada	
2♦/♥	=	natural, inversé	
2♠	=	4♠, mínima, tendencia equilibrada	→ 2NT = relé
2NT	=	4♠, 17+, desequilibrada	
3♣	=	natural, sin apoyo, 16-18	
3♦	=	minisplinter, 4♠, 14-16	→ 3♥ pregunta
			→ 3♠ = sf ♦
			→ 3NT = 5-4-2-2, paradas
			→ 4♠ = 5-4-2-2, buenos palos
3♥	=	minisplinter, 14-16, sf ♥	
3♠	=	4♠, 18-19, equilibrada	

Después de

1♣	-	1♥	
1♠/1NT-	2♥	=	natural 5♠-4♥, 12+ (sino 1♣ - 2M)
	2♠	=	para jugar

4.4 Redeclaración después de 1♣ - 1♠

1♣ - 1♠ = transfer a 1NT; abridor redeclara 1NT solo com equilibrada mínima o tricolor y sf ♦, máx 15 ph

1♣ - 1♠

1NT = equilibrada mínima → 4.4.1

2♣ = natural, desequilibrada

2X = natural inversé

2NT = equilibrada 18-19 → 4.4.2

4.4.1 Después de

1♣ - 1♠

1NT - 2♣ = invitativa, 5+♣

2♦ = 6-9, 5+♦

2M = natural, FG, 5+♦-4M

2NT = invitativa (incluso con 5-4 en menores, sin sf)

3♣ = natural, FG con 5+♦-4+♣

→ 3♦=triunfo ♦/3M=triunfo♣

3♦ = natural, invitativa, 6+♦

3M = sf M, 5-5 en menores, 12-16

4.4.2 Después de

1♣ - 1♠

2NT - 3♣ = algo en ♣ }

3♦ = 5+♦ } intento slam

3M = 4M J

4.5 Después de 1♣ - 2♣

1♣ - 2♣

2♦ = 3+♣, equilibrada min o max → 3x = splinter

→ 3♣ = no apetece ST

2M = natural, (tri)bicolor 5♣-4M → 3x = splinter

2NT = 2♣, equilibrada min o max → 3x = nat 5♣-4x

3♣ = mínima, desequilibrada, 5♣-4♦ sin sf o 6+♣ sin sf

3x = splinter

Pasado de mano

P - 1♣

2♣ = 9-11, 5+♣

4.6 Después de 1♣ - 1NT

1♣ - 1NT → todo natural, pero intercambiamos 2♣ y 3♣

2♣ = 6+♣, 16-18

3♣ = 5+♣, mínima

2♦♥♠ = inversé

3♦♥♠ = splinter

5 Desarrollo 1♣ después de una intervención

5.1 Después del doble

N	E	S	O
---	---	---	---

1♣	X	XX	=	10+ equilibrada, o FG con ♣ o ♦; F1NT
			→	Todos los X penal a nivel 1 (nivel 2 sin salto)
			→	X = T0 si saltan
		1♦	=	4+♥ → System ON
		1♥	=	4+♠ → System ON
		1♠	=	transfer a 1NT → 2♣ = ♣ y ♦
				2♦ = ♦, min
				2NT = 5♦ inv
				3m = 6+m, inv
		1NT	=	natural, para jugar
		2♣	=	6-9, 5+♣
		2♦	=	débil
		2M	=	débil; pasado de mano = ¿?
		3♣	=	5-5 menores, 7-10

N	E	S	O
---	---	---	---

1♣	X	1(M-1) P
----	---	----------

System ON

Si Oeste subasta → System OFF → X/XX = 3 cartas de apoyo

→ Paso = mínima

→ Resto natural

5.2 Después de una intervención a palo/NT

N	E	S	O
1♣	1x	X	= 4+ cartas en el M más cercano
		1♥(x=♦)=	4+♠
		1♠	= T0, no 4M o 5+♦-4M FG; No es transfer a 1NT
		NT	= natural
		2♣	= natural excepto sobre 1♠ → = T0 < 10 ph, muestra ♣ o ♦ o los dos
		2x	= 5+♣, 10+ ph
		2y	= a) sin salto = natural, 5+ cartas, F b) con salto = débil
		3♣	= débil, 6+♣
		3x	= transfer a 3NT (con algo como A10xx, Kxx... en x)

5.2.1 Después de intervención 1♦

N	E	S	O
1♣	1♦	transfer a M	P
1M	=	2-3 cartas en M, generalmente equilibrada mínima → System ON	
1NT	=	2-3 cartas en M, equilibrada 18-19, CON PARADA → System ON	
2♣	=	natural	
2♦	=	equil 18-19 sin parada ♦	
2OM	=	natural, inversé	
2M	=	4 cartas a M, mínima	
2NT	=	4 cartas a M, 17+ desequilibrada → System ON	
3♣	=	natural	
Minisplinter= 4 cartas a M, 14-16 desequilibrada → System ON			
3M	=	4 cartas a M, 18-19, equilibrada	

5.2.2 1♣ - 1♥ - X - P

N	E	S	O
1♣	1♥	X	P

System ON

5.2.3 1♣ - 1♠ - X - P

N	E	S	O
1♣	1♠	X	P
1NT	=	12-14; →	2 way Stayman
2♣	=	natural	
2♦	=	5-4, 14-15	
2♠	=	equilibrada máxima sin parada	
Resto	=	System ON	

5.2.4 Después de un dos débil (lo mismo que sobre apertura de 1NT)

N	E	S	O
1♣	2M	X	= 8+, T0; X posterior = castigo
		2M	= natural, débil
		2NT3♣♦♥	= Rubensohl: transfer invitativa+
		3♠	= 5-4 menores, FG

5.2.5 Después de 1NT (como si hubieran abierto de 1NT)

N	E	S	O
1♣	1NT	X	= castigo
		2♣	= mayores
		2♦	= monocolor mayor

2M = bicolor M-m

5.3 Intervención después de transfer

5.3.1 Doblan

N	E	S	O
1♣	P	1(M-1)	X = tengo 1(M-1)
P	=	2 cartas en M, generalmente equilibrada	→ System ON
1M	=	3 cartas en M, generalmente equilibrada	→ System ON
XX	=	3 cartas en M, generalmente desequilibrada, 15+→	Natural
2(M-1)	=	cuebid, 18-19 equilibrada sin parada	
Resto	=	System ON	

N	E	S	O
1♣	P	1♠	X = ♠
P	=	mínima, sin ganas de jugar 1NT	
1NT	=	mínima con parada ♠	
XX	=	para jugar, 4♠ y extras	

Con una mano fuerte, sin parada ♠ subastamos 2♠o pasamos y 2♠ después

5.3.2 Intervienen a palo/NT

N E S O

1♣ P 1(M-1) intervención debajo de 2M

X = 3 cartas apoyo o/y mano fuerte

2M y voces superiores = System ON

N E S O

1♣ P 1(M-1) intervención por encima de 2M

X = 3 cartas de apoyo y no mínima

Resto = natural

Magan system

No hay checó-back

No hay splinter del abridor?

No hay trebolón 2ST

Por qué no hay inverse después de $1\spadesuit-2\clubsuit$?

Necesitamos $1\clubsuit-2\spadesuit = 13+, 6+\spadesuit$

6 Apertura 1♦

- 1♦ - 1M = natural, 4+ cartas, 6+PH
- 1NT = natural
- 2♣ = natural, FG
- 2♦ = apoyo 10+ (4+♦)
- 2M = igual que sobre 1♣; 4♥-5♠; 6-9/10-11; niega 3+♦
- 2NT = natural
- 3♣ = 6-9, apoyo 4+
- 3♦ = 3-5, apoyo 4+
- 3M = barrage

- 1♦ - 1♥
- 1ST = 4+♣, forcing → 6.1.1
- 2♣ = Muy mínima (11-12) con 6+♦
- 2♦ = 6+♦, 13-15

- 1♦ - 1♠
- 1ST = 4+♣, forcing → 6.1.1
- 2♣ = mínima con 6+♦
- 2♦ = 5+♦-4♥, 12-16
- 2♥ = natural, inversé

6.1 Después del cambio de palo

1♦	-	1M
1NT	=	4+♣, forcing → 6.1.1
2M	=	mínima, 4 cartas → 2(M+1) = pide sgl → 3M = no sgl
2ST	=	6+♦, 3 cartas en M, 16-18 → 3♣ = relais a 3♦ para pasar o corregir a 3M → 3♦, 3M = FG
3♣	=	5-5, 13-15
3♦	=	6+♦, sin 3 cartas de apoyo, 16-18
3M	=	nat, 5+♦-4M; 16-18
3OM,4♣=		splinter
3NT,4♦=		5-4-2-2, con/sin buenos doubletones

6.1.1

1♦	-	1M
1NT	-	2m (preferencia, mínima, pasable)
2NT	=	5-5, FG
3♣	=	5-5, 16-18
1♦	-	1M/2♣
3♦	-	4NT = cuantitative
		4♣ = control

6.2 Apoyo invertido

1♦ - 2♦

2♥/2♠ = parada GF

2NT, 3♦ = mínima, pasable

3x = corta

7 Apertura 1ST

1ST	-	2♣	=	Stayman	→	7.1
		2♦♥♠3♣	=	Transfers	→	7.2/7.3
		3m	=	Stayman con semifallo a m	→	7.4
		3M	=	Menores con semifallo M		
		4♣	=	5♠-5♥ para manga		
		4♦♥	=	Texas a 4♥♠ →	4ST = RKCB	

7.1 Stayman

1ST	-	2♣		
2♦	-	2M	=	Smolen inv
		3M	=	Smolen FG
		3m	=	4M-5+m, FG → 3M = 3 cartas, interés en m 3ST = sin interés en m, paradas 4m = muy buen apoyo, no 3ST

1ST	-	2♣		
2M	-	2/3ST	=	40M, Inv/Manga, P/C
		30M	=	4+M, intento slam
		4m	=	Splinter

1ST	-	2♣		
2M	-	3m	=	40M-5+m, FG → 3y = apoyo m 30M = apoyo 0M (3 cartas si ♥) 3ST = sin apoyo, con paradas

7.2 Transfer a M

1ST	-	2(M-1)	
2M	=	2-3 cartas de apoyo	→ 7.2.1
2ST	=	4 cartas de apoyo, máxima	→ 3(M-1) = retransfer
3M	=	4 cartas de apoyo, mínima	

7.2.1

1ST	-	2(M-1)	
2M	-	3m = Natural, 5M-4+m, FM	→ 3M = apoyo M
			3x = Control, apoyo m, sin apoyo M
			4m = apoyo a los dos
			3ST = sin apoyo, paradas
		OM (2♠/3♥)	= Intento slam sin sf, 6+M
		3♠/4x	= Autosplinter, 6+M
		4M	= Stop

7.3 Transfer a m

1ST	-	trf m	
3m	-	3x =	sf x (sobre 3♦ → 3ST = sf ♣)
		3ST/4♣ =	intento slam sin sf

7.4

1ST - 3m

3M = 4 cartas; con 4♥-4♠ empezamos con el ♥

3ST = no M4º, con buena parada a m

4om = 4+om, sin M4º, sin buena parada m

8 2♦ Multi

2♦	-	2♥	=	P/C;
		2♠	=	apoyo a ♥, invitativa o más
		2ST	=	relé, apoyo a los dos M, interés en manga;
		3m	=	natural fuerte, F1 en principio sin apoyo;
		3♥	=	P/C;
		3ST	=	para jugar si tienes un dos débil;

2♦	-	2♥	
Paso	=	tengo corazón	
2♠	=	tengo pic	→ 2ST = invitativa con apoyo ♠ → 8.1
2NT	=	regular, 22-23 (luego desarrollos de 2ST)	
3m	=	mano fuerte con m	

2♦	-	2♠ (invitativa o más a ♥)	
Paso	=	tengo pic	
2ST	=	regular, 22-23 (luego desarrollos de 2ST)	
3m	=	mano fuerte con m	
3♥/4♦	=	mínima/máxima con corazón (4♦ = transfer)	
3ST	=	dos débil a ♥, palo corrido	

Magan system

2♦	-	2NT
3♣/♦	=	mínima con ♥/♠
3M	=	máxima con OM
3NT	=	equilibrada
4m	=	fuerte con m

8.1

2♦	-	2♥
2♠	-	2NT = apoyo a pic, mano revalorizada
3x	=	6-4x
3♠	=	mínima
3NT	=	palo corrido
4x	=	semifallo en x

9 Apertura 2M (y después de la intervención 2M, sobre 1ST)

2M - 2ST = pide el menor, o apoyo a M con inv+
3♣ = P/C
3♦ = natural, fuerte y forcing; el abridor marca su m,
parada en OM, apoya 4♦ con manos NO mínimas; repite 3M con mínima
3M = barrage
3NT/4M= para jugar

2M - 2ST
3m = M-m, mínima
3♥♠ = M-♣♦, máxima

Respuestas a la apertura de 2ST

2ST	-	3♣	=	Stayman
transfer)		3♦/♥	=	Transfer a ♥/♠ (obligado marcar el palo del
				Con cuatro cartas de apoyo contestar:
				-3ST= max y control en todos los palos → 4(M-1)
				= retransfer
				-4 ♥/♠= minima
				-4x = máxima y control
		3♠	=	Stayman a menores
		3ST	=	A jugar
		4m	=	Natural, palo, intento slam
		4♥	=	Bicolor mayor, solo para manga
		4♠	=	Bicolor menor, solo manga
acepta 5º)		4/5ST	=	cuantitativa (tras cualquier cuantitativa 5 ♣/♦ slam y propone palo cuarto. 6 ♣/♦ con palo

Para pedir ases - controles

Transfer y 4ST seria cuantitativa.

Desarrollo del Stayman de 2ST

2ST - 3♣ = stayman

3♦ = Tengo al menos un mayor cuarto (luego mayores invertidos, Smolen)

3♥ = No mayores (ni cuartos ni quintos)

3♠ = Tengo cinco ♠

3ST = Tengo cinco ♥

2ST - 3♣

3♦ - 3M = Tengo cuatro de OM (Smolen)

3ST = A jugar

4♣ = Tengo los dos mayores, intento slam.

4♦ = ligamos pic + control a ♦

4♥ = ligamos corazón

4♠ = ligamos pic sin control a ♦

4♦ = Tengo los dos mayores, solo manga

2ST - 3♣

3♥ - 3♠ = Transfer a 3ST

3ST = 5♠ + 4♥

4m = natural, 5+

2ST - 3♣

3♠ - 4x = control

2ST - 3♣

3ST - 4♦ = Transfer a 4♥

4♣ = apoyo a ♥, intento slam general (no promete control)

Desarrollo del transfer tras 2ST

2ST - 3♦

3♥ - 3♠ = Transfer a 3ST; 5-3-3-2 (abridor con apoyo no acepta)

3ST = 5♥ + 4♠

4m = Autocontrol, intento de slam a ♥

2ST - 3♦

3♥ - 3♠

3ST - 4m = Palo, intento slam (bicolor ♥-m)

4ST del abridor para jugar.

Primer control con apoyo del menor

2ST - 3♥

3♠ - 3ST = Para jugar (5-3-3-2), si no tiene apoyo

4m = Palo 5º, intento slam (bicolor ♠-m)

Magan system

RESUMEN 5-4M:

- 5♠ + 4♥:

2ST - **3♣**

3♥ - 3ST = 5♠ + 4♥

- 5♥ + 4♠:

2ST - **3♦**

3♥ - 3ST = 5♥ + 4♠

Desarrollo del Stayman a menores

2ST - **3♠**

3ST = no interesa (máx. tres cartas en cada m)

4m = 4+ cartas a m (sin otro menor 4º)

4M = al menos 4-4 en menores + dobleton a M; **4NT** = Blackwood de 6 claves

After double:

a) Puppet Staymen doubled

N	E	S	W
---	---	---	---

2NT	P	3♣	X
-----	---	----	---

Pass = no ♣ stopper, following by nat. 4+ suits → XX = restayman → 3M = 4OM

XX = 4+♣,

3x = System On with ♣ stopper

b) Transfer doubled

Magan system

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
2NT	P	3(M-1)	X
Pass	=	no 3 cards support	
XX	=	castigo	
3M	=	support	

INTERVENCIÓ SOBRE APERTURA DE 1NT

1NT → X fuerte (14+); x+ cantar a nivel 2 = buena apertura

2♣ Majors

2♦ 1 major

2M 5M-4+m

2NT Menores

3x Barrage

1NT 2♣ P 2♦ Demana el més llarg

2♥/♠ He escollit

3♥/♠ Barrage

3♣/3♦ Natural no forcing

2NT Relais molt fort

3♣ 5♥+4+♠ Dèbil

3♦ 5♠+4♥ Dèbil

3M 4M-5OM, fuerte

3NT 5-5, fuerte

1NT 2♦ P 2♥ Pass or correct

2♠ Pass o correct a 3 o 4♥

3♣/3♦ Natural no forcing

2NT Relais

3♣ 6♥ min

3♦ 6♠ min

3M 6OM, max

1NT 2M P 2♠ = Natural, pasable (si cabe)

3♣ = P/C

3♦(♥) = Natural, pasable

Magan system

3M = barrage

2NT = relais → 3m = 5M-4+m, mínima

3♥/♠ = 5M-4♣/♦, máxima

4m = 5M-5m, máxima

- Amb apoyo a M i bona mà es passa per 2NT i es diu 3M

DEFENSA CONTRA APERTURA DE 2♥/♠

2M	3m/OM	=	Natural, no forcing
	2NT	=	natural, 15,5-18, equilibrada
	3M	=	5-5 menores, fuerte
	3♠ (sobre 2♥)	=	6+ cartas, 13-15
	3NT	=	para jugar
	4m	=	5m-5OM, fuerte
	X	=	equilibrada o inversée

Amb obertura equilibrada i no 4 cartes de l'altre major el X ha de ser amb excés de punts

2M	2NT	P	Igual que sobre la apertura de 2NT
----	-----	---	------------------------------------

2M	X	P	3m/OM	=	natural, débil 0-8
			3M	=	FG con 9+ cartas a menores
			3♠ (sobre 2♥)	=	5♠, 7-8 PH;
			3NT	=	Natural
			4m	=	Natural, fuerte, forcing
			2NT	=	Relais, forcing; positivo o semipositivo, 9+

2M	X	P	2NT	
P	3♣	=	4OM, 12-14	→ (1)
	3♦	=	NO 4OM, equilibrada o ¿petita inversée?	→ (2)
	3M	=	4OM, 15+, sin parada a M	
	3OM	=	5+cartas a OM, inversée	
	3NT	=	4OM, 15+, parada a M	
	4m	=	¿Fuertissimo inversée?	

Magan system

(1)

2M	X	P	2NT	
P	3♣	P	3♦	= natural, 5+♦, pasable
			3M	= pide parada
			3/4OM=	para jugar
			3NT	= para jugar
			4m	= control con OM ligado

(2)

2M	X	P	2NT	
P	3♦	P	3♥	= relais
P	3♠	=		equilibrada sin parada
	3NT	=		equilibrada con parada
	4m	=		petita inversé

Blackwood 6 ases:

4ST 5♣ 1-4
 5♦ 0-3
 5♥ 2 sin Q
 5♠ 2 con Q inferior
 5ST 2 con Q superior
 6♣ 2 con las 2 Q

RESPOSTES A LA INTERVENCIÓ D'UN MAJOR

1♦	1♥	P	1♠	5♠+ 8+PH, Forcing
			1NT	8-11 PH. Tiende a tener parada
			2♣	5+♣ 8-12 PH, No forcing
			2♦	10+ amb apoio a ♥ o (12)13+ altra distribució
			2♥	3-4♥ 6-9 PH
			2♠	4♠ 16+PH amb parada al pal d'obertura
			2NT	13-15 amb parada
			3♣	5+♣ 16+PH (GF)
			3♦	16+ PH equilibrada sense parada sense 4♠
			3♥	4-5♥ 0-7 PH
			3NT	16+ natural sense 4♠
			3♠4♣/4♦	9-11 PH Splinter

1♦	1♥	P	2♦	
P	2♥	P	2♠	4♠ (12)13-15 PH
			2NT	13-15 sense parada
			3♣	5+♣ 13-15 invitativa

Magan system

3 ♦ Apoio a ♥ GF

3 ♥ Invitativa

Magan system

COSAS A PARTE:

N	E	S	W
1X	(2Y)	PASS	(2Z) = F

2deb/barrage (interv) X = penal

4º palo siempre GF

1♦ - 1♥
2♠ = 17+

1x (pass) 1y (1ST) = NATURAL

SITUACIONES QUE JUGAMOS TRANSFERS:

- Redeclaración de 1♦
- Después de abrir o intervenir a 1M y nos doblan
- 1♣ (2M) algo=transfers, inv+

-RUBENSOHL:

1ST (ALGO) X = T.O
2ST = tfer a ♣ inv+
3x = tfer inv+
Tfer al palo de interv= pide parada
3♠ = m+m GF 5-4+

-1ST - 2♠ = 8-9 o ♣. tfer a 2ST → 2ST = min
3♣ = max

Magan system

1♠	(2st)	3♣	=	♥ 10+
		3♦	=	♠ 10+
		3♥	=	♥ 6-9
		3♠	=	♠ 3-9; ♣♣♣3???,