

SUBASTA DEFENSIVA	
INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO	
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas l	
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; Desarrollos naturales. Cue= Stayman	
REVEIL A 1ST: 11-13 H.; REVEIL A 2ST: 18-19 H.;	
INTERVENCIONES POR CUEBID	
(1♣) 2♣: Natural; (1♣/♦) 2♦: Bicolor de Mayores	
OTROS CUE-BIDS: MICHAELS NO PRECISOS	
CUE-BID CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST	
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} Doblo= Monocolor en un palo menor	
2♣= Bicolor Mayores, al menos 5+4 →→ 2♦= Igualdad	
2♦= Monocolor en un palo Mayor	
2♥/♠= Bicolor de ♥/♠ + menor	
2ST: Bicolor ♦ + ♣	
CONTRA 1ST DÉBIL:	
IGUAL salvo Doblo= Pide palo, 13+H.	
DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE	
DOBLO T/O	
2ST LEBENSÖHL en respuesta al Doblo de un 2 Débil	
BICOLORES LEAPING MICHAELS:	
4♣= ♣+OM   4♦= ♦+OM	
DEFENSA CONTRA APERTURAS FUERTES	
NATURAL	

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	Nada	Nada	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: Baja						
Para dar la cuenta: Alta-Baja = Impar, Baja-Alta: Par						
Señal de preferencia: Estandar; Alta para palo alto						
Otras: En contratos a palo, con AK secos salimos de K						
SUBASTA COMPETITIVA						
DESPUÉS DEL DOBLO DEL ADVERSARIO						
REDOBLO: 10+ H.						
Cambio de palo= A Nivel 1 Forcing;						
A nivel de 2: No Forcing						
TRUSCOTT= 2ST sobre palo Mayor: Invitación con Fit						
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						



Jugador: G. WICHMANN  
 Jugador: P. GUERRERO

SISTEMA BASE  
 MAYOR 5º | Mejor menor  
 1ST Fuerte (15-17 H.) | Cambio 2/1: 10+ H. F1V

ESQUEMA GENERAL	
1♣/♦= Mejor menor, Respuestas WALSH	
1♥/♠= Respuesta 2/1 Forcing 1 vuelta (10+ H)	
1ST= 15-17 H.	
2♣= ARTIFICIAL FUERTE	
2♦/2♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6º	
2ST= 20-22 H. Admite palo Mayor 5º	
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	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
SOBRE MENOR: WALSH // 2♣ ROUDI	
3♣ CHECK-BACK // 3º PALO FORCING	
SOBRE MAYOR:	
SPLINTER	
SOBRE APERTURAS A ST:	
TRF, SMOLEN, LEBENSÖHL	
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:	
Después de DOBLO sobre Mayor: 2ST TRUSCOTT	
BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS	
SUBASTAS DE PASO FORCING	
Cuando nuestro bando es el bando fuerte	
PSIQUICAS	
MUY RARO	

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.	WALSH; 1M prioridad sobre 1♦ si mano débil 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.) 2♦/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H.	1♣ 1♦; 1ST= 12-14 H, No niega Mayores 4º 1♣ 1♦; 1M= Mano desequilibrada Después 1♣ 1M, 1ST: 2♣ ROUDI   2ST es TRF a 3♣ Después 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam Después 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing; 2♥: Nat. No F Después 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil)	
1♦		3	4♥	Mejor menor, 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.	Después 1♦ 1M, 1ST: 2♣ ROUDI   2ST es TRF a 3♣ Después 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1ST: 5-10 H.No Forcing 1   2/1 Forcing 1 Vuelta 1M 2M: 6-10 HD   1M 3M= 3-6 H. 5-8 HD, 4 cartas 2ST Apoyo SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ /1♠ 4♥)	Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo	
1ST			No	15-17 H.	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♥/♠	Después de 1ST 2♣, 2♦: SMOLEN Después de 1ST 2♣, 2ST/3♣: elección en Transfer Después de TRF a menor: 3♥/♠ semifallo 3ST semifallo en el otro menor	
2♣	X	0	No	<b>ARTIFICIAL FUERTE</b>	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	2ST 3♠: 3ST 4♣= Monocolor ♦ (Slam) 2ST 3♠: 3ST 4♦= Monocolor ♣ (Slam)	
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. 4 m= Fit y Control 5♥/♠= Prolongación de barrage.		
3ST	X			<b>GAMBLING</b> 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		