

SUBASTA DEFENSIVA
<b>INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>
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.)
<b>INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
A NIVEL DE 2: Débil, 6-10 H y 6 cartas
A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas
<b>INTERVENCIÓN POR 1 SIN TRIUNFO</b>
15-17; Desarrollos igual que la apertura de 1ST
<b>REVEIL A 1ST: 11-13 H.; REVEIL A 2ST: 18-19 H.;</b>
<b>INTERVENCIONES POR CUEBID</b>
(1♣) 2♣: Natural; (1♠/♦) 2♦: Bicolor de Mayores
<b>OTROS CUE-BIDS: MICHAELS NO PRECISOS</b>
CUE-BID CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
Natural, Saltos indican fuerza
CUE-BID A partir de 12 H (10+ H con los 2 Mayores 4°)
<b>DEFENSA CONTRA ST (FUERTE O DEBIL)</b>
{MULTI-LANDY} <b>Doblo</b> = 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 ♦ + ♣
<b>CONTRA 1ST DÉBIL:</b>
IGUAL salvo <b>Doblo</b> = Pide palo, 13+H.
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE</b>
DOBLO T/O
<b>2ST LEBENSOHL</b> en respuesta al Doblo de un 2 Débil
<b>BICOLORS LEAPING MICHAELS:</b>
4♣= ♣+OM   4♦= ♦+OM
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS FUERTES</b>
NATURAL

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo		A ST			
A	AKx+, Ax(+)		AKx(+)			
K	KQ(+); Kx; AK		<b>Pide Desbloqueo o Cuenta</b>			
Q	QJ(+); Qx		QJ(+); (KQxx+)			
J	J10(+); Jx; KJ10(+)		J10(+)			
10	109(+); 10x; H109(+)		<b>Prometedor= HJ10; H109</b>			
9	9x; KJ9(+)		109+, 98+, 9x			
Alta	1ª-3ª		4ª (2ª)			
Baja	5ª-3ª-1ª		4ª (2ª)			
SALIDA INICIAL EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
<b>A Palo:</b> 5ª-3ª-1ª						
<b>A ST:</b> 5ª-3ª-1ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
<b>En palo nuevo:</b> Actitud, pequeña muestra interés						
<b>En palo ya abierto:</b> 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						
<b>Señal de Smith:</b> No						
<b>Eco en triunfo:</b> Preferencia o capacidad de fallo						
<b>Doblos direccionales:</b> Si <b>Doblo Lightner:</b> Si						
<b>Para apelar:</b> Alta						
<b>Para dar la cuenta:</b> Alta-Baja = Par, Baja-Alta: Impar						
<b>Señal de preferencia:</b> Estandar; Alta para palo alto						
<b>Otras:</b> 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						
<b>TRUSCOTT</b> = 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: Antonio SACRISTAN**  
**Jugador: Juan Ignacio DE LA PEÑA**  
**Jugador: Luis LANTARÓN**

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

ESQUEMA GENERAL
<b>1♠/♦= Mejor menor, Respuestas WALSH</b>
<b>1♥/♠= Respuesta 2/1 forcing 1 vueta</b>
<b>1ST= 15-17 H.</b>
<b>2♠= FUERTE INDETERMINADO o FORCING MANGA</b>
<b>2♦/♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6°</b>
<b>2ST= 20-22 H. Admite palo Mayor 5°</b>
<b>3♣/♦/♥/♠= Barrage. A palo menor mínimo 2 honores</b>
<b>3ST: ACOL // 4♥/♠= Barrage</b>
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
<b>Apertura de 3ST: GAMBLING</b>
<b>Contra la apertura de 1ST: MULTI-LANDY</b>
<b>Intervenciones Bicolor: MICHAELS NO PRECISOS</b>
CONVENCIONES EMPLEADAS
<b>SOBRE MENOR: WALSH // ROUDI</b>
<b>3♣ CHECK-BACK // 3° PALO FORCING</b>
<b>SOBRE MAYOR:</b>
SPLINTER, DRURY-FIT,
<b>SOBRE APERTURAS A ST:</b>
TRF, SMOLEN, LEBENSOHL
<b>EN SITUACIONES COMPETITIVAS:</b>
2ST TRUSCOTT,
BICOLORS MICHAELS y LEAPING MICHAELS
SUBASTAS DE PASO FORCING
Quando nuestro bando es el bando fuerte
PSIQUICAS
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.	1♣ 1♦; 1ST= 12-14 H, No niega Mayores 4º 1♣ 1♦; 1M= Mano desequilibrada Después 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam Después 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing; 2♥: Nat. No F 3♣ CHECK-BACK	
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.	Después 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1ST: 6-10 H. No Forcing   2/1 Forcing 1 vuelta 1M 2M: 8-10 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	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♥/♠	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		