



1 ♣/♦ 3<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22

1 ♥/♠ 5<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22

- 1ST - 15-17 Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK
- 2ST - 20-22 Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK
- 3ST - Gambling, AKQxxx(x) ♣/♦ sin puntos de apertura
- 2♣ - Forcing a manga basado en 22<sup>+</sup>ph aproximadamente

2 ♦/♥/♠ - (5) 6 cartas 6-10

3 ♣/♦/♥/♠ - (6) 7 cartas 6-10

4 ♣/♦/♥/♠ - (7) 8 cartas 6-10

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12<sup>+</sup>ph. Con manos monocolores 6<sup>+</sup>, bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> con 11<sup>+</sup>ph abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> y fuerza de 10ph o menos, primero pasamos y después intentamos intervenir. Las manos que tienen muy pocas perdedoras, pero no muchos puntos de honor abriremos de 1 a palo, no de 2♣. Cuando abrimos de 2♣ estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3<sup>a</sup> posición, las aperturas de 1♥/♠ y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

### Primeras salidas

5<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> contra palo

<b>xx</b>	<b>AKx</b>	<b>KJ10x</b>	<b>Hx</b>	<b>KJxxx(x)</b>
<b>xxx</b>	<b>KQx</b>	<b>K109x</b>	<b>Hxx</b>	<b>QJx(x)</b>
<b>xxxx</b>	<b>QJx</b>	<b>AKJ10</b>	<b>Hxxx</b>	<b>109x(x)</b>
<b>xxxxx</b>	<b>J10x</b>	<b>109x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>AKx(x)</b>

**AK, KQ, QJ, J10, 109** secos

4<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> contra ST salimos de la cuarta carta con o sin honor

<b>xx</b>	<b>AKx</b>	<b>KJ10x</b>	<b>Hx</b>	<b>KJxxx(x)</b>
<b>xxx</b>	<b>KQx</b>	<b>K109x</b>	<b>Hxx</b>	<b>QJxx(x)</b>
<b>xxxx</b>	<b>QJx</b>	<b>AKJ10</b>	<b>Hxxx</b>	<b>1097x(x)</b>
<b>xxxxx</b>	<b>J10x</b>	<b>109x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>109xx(x)</b>

Contra ST, la salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contratos de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas. La salida de **10** promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contratos de ST. Salimos de 4<sup>a</sup> con buen y mal palo en contratos de ST. Contra ST, con KQx al palo del compañero salimos de la **K** y con KQx al palo no-nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos de la carta pequeña con interés. Contra un slam la salida del **A** pide apelar y la de **K** pide cuenta. Una vez jugado el palo y cuando hace falta dar número de cartas hay que marcar las cartas que quedan

## Señales en la defensa

1. *Carta alta* anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. *Alta/baja* es número par de cartas 2, 4, 6...
3. Señal de *preferencia* con semifallo en la mesa y cuando se da a fallar
4. *Preferencia* descartando las cartas de los palos de conocida largura

## Convenciones de subasta

Stayman de 3 respuestas sobre 1ST. Stayman de 4 respuestas sobre 2ST. Jacoby transfer sobre 1ST y 2ST. Smolen con la apertura de 1ST y 2ST. 3<sup>er</sup> *palo forcing* sobre la apertura de 1♣/♦. 4º palo es forcing a manga, excepto a nivel 1. Roudi. Check-back. Michaels cue-bid sobre ♣/♦/♥/♠. Leaping Michaels sobre 2♥/♠. Lebensohl con apertura de 1ST del compañero y sobre 2 débil del contrario y el doble del compañero. 4ST petición de ases 30 - 41+Q. 5ST petición de reyes 0-1-2-3.

Pequeño Slam Josefina 5♥/♠. Gran Slam Josefina 5ST con respuestas 0-1-2-3. Blackwood de exclusión 30 - 41+Q. PODI. PODE. Splinter. Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo. Doblos negativos hasta 4♠ inclusive. Doble y re-doble de 3 cartas de apoyo. Doble Lightner. Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♠ y en 3ª posición.

## Respuestas a las aperturas

### 1♣/♦

- 1♦/♥/♠ - Cambio de palo es natural 4<sup>+</sup> cartas, forcing
- 2♣/♦ - Apoyo simple a ♣/♦, 5<sup>+</sup> cartas de apoyo, 6-10ph
- 1ST/2ST/3ST - 6-10; 11-12; 12-15ph sin 4<sup>+</sup> cartas en mayores
- 2♦/♥/♠, 3♣ - Palo nuevo con simple salto 13<sup>+</sup>ph, muy buen monocolor
- 3♣/♦ - Apoyo con salto a ♣/♦, 5<sup>+</sup> cartas de apoyo, 10-11ph
- 3♦/♥/♠ - Palo nuevo con doble salto es un ultra barrage de 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

### 1♥/♠

- 1ST - No es forcing, sin apoyo, 6-11ph
- 2♣ - 2<sup>+</sup>♣ cartas 10<sup>+</sup>ph
- 2♦/♥ - 5<sup>+</sup>♦/♥ cartas 10<sup>+</sup>ph
- 2♥/♠ - Apoyo simple a ♥/♠, 3<sup>+</sup> cartas de apoyo, 6-10ph
- 2ST - Invitación a manga 3<sup>+</sup> cartas de apoyo, 9-11ph
  - 3♣/♦/♥/♠ - palo nuevo, splinter, 16<sup>+</sup>ph, interés slam
  - 3♥/♠ - sin interés de manga
  - 3ST - interés de slam, sin semifallo
- Simple salto con palo nuevo 13<sup>+</sup>ph muy buen monocolor
- 3♥/♠ - Apoyo con salto a ♥/♠, 4<sup>+</sup> cartas de apoyo, 2-6ph
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3♠, 4♣/♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo
- Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph)

### 1ST

- 2♣ - Stayman de 3 respuestas
  - 2♦ - sin mayores cuartos
    - 3♥ Smolen, 4 cartas de corazones y 5 cartas de picas
    - 3♠ Smolen, 4 cartas de picas y 5 cartas de corazones

- 2♥ - con 4/5 cartas de corazones, puede tener 4 cartas de picas
- 2♠ - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
- 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦
- 2ST - Invitación a 3ST
- 3♦ - Bicolor 5+♥ - 5+♠ invitación a manga
- 3♥/♠ - Bicolor ♣+♦, 5 - 4+, corto en ♥/♠
- 4♣ - Bicolor 5+♥ - 5+♠
- 4♦/♥ - Gran transfer a ♥/♠ 6+ cartas

## 2ST

- 3♣ - Stayman de 4 respuestas
  - 3♦ - sin mayores cuartos
    - 3♥ Smolen, 4 cartas de corazones y 5 cartas de picas
    - 3♠ Smolen, 4 cartas de picas y 5 cartas de corazones
  - 3♥ - con 4/5 cartas de corazones, sin 4 picas
  - 3♠ - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
  - 3ST - con 4 corazones y 4 picas (después se hace el transfer)
- 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 5+ cartas
- 3♠ - Bicolor ♣+♦; 5 - 4+
- 3ST - Para jugar
- 4♣/♦/♥/♠ - Gran transfer a ♦/♥/♠/♣ 6+ cartas

## 2♣

- 2♦ - Respuesta negativa 0-6(7) ph, cualquier distribución
- 2♥/♠, 3♣/♦ - Palo natural de 5+ cartas, 7+ph
- 2ST - Mano equilibrada, 7+ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

## 2♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo natural 6+(5), forcing una vuelta
- 2ST - Pregunta, apoyo 2+ cartas, al menos invitación a manga
- 3♦/♥/♠ - Prolongación de barrage
- 3ST - Para jugar

## 3♣/♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo a nivel 3, natural 6+(5), forcing una vuelta
- 3ST - Para jugar

## *Subastas de competición*

### **Defensa contra 1ST (cualquier fuerza) en 2ª y en 4ª**

- Doble - Bicolor ♥+♠, 5 - 4+; después 2♦ pregunta por el palo más largo
- 2♣/♦/♥/♠ - Natural 6+
- 2ST - Bicolor ♣+♦, 5 - 5+
- 3♣/♦/♥/♠ - Barrage

## Intervenciones

- A nivel de 1 son de 7-17ph con 5<sup>+</sup>cartas
  - A nivel de 2 son de 12-17ph con 6<sup>+</sup>cartas (excepcionalmente 5 cartas)
  - A nivel de 2 con salto son de 6-10ph con 6 cartas (excepcionalmente 5)
  - A nivel de 3 con salto son de 6-10ph con 7 cartas (excepcionalmente 6)
  - A nivel de 4 con salto son de 6-10ph con 8 cartas (excepcionalmente 7)
  - La intervención de:
    - 1ST la intervención directa en segunda posición es (15)16-18ph.
    - 1ST de re-apertura es de 12-14ph.
    - 2ST de re-apertura con salto es de 18-20ph.
- En todos los casos de ST: system-on, jugamos Staman 2♣ y el transfer normal*
- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
  - Michaels cue-bid sobre 1♣/♦/♥/♠
    - Nuestro Michaels cue-bid está limitado de 6-10ph o 17<sup>+</sup>ph, mínimo 5<sup>+</sup>-5<sup>+</sup>
  - Leaping Michaels sobre la apertura de 2♦/♥/♠ débil
  - Doblo petición de palo hasta 4♠ inclusive
  - Los dobles son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contrarios apoyan en directo. Es igual en las subastas de competición
  - Contra 2♦ Multi:
    - Doblo; petición de palo sobre palo de picas
    - Palo sin salto; natural 5<sup>+</sup> cartas, 12<sup>+</sup>ph
    - 2ST; equilibrada, 15-18ph *sistem-on*

## Respuestas a una intervención

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
  - apoyo con 10<sup>+</sup>ph
  - cualquier mano fuerte 17<sup>+</sup>ph
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 sin salto, pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención 1♦/♥/♠ es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención 1♦/♥/♠ es 6<sup>+</sup> cartas 14 -16ph