



SALIDAS

Salida inicial – Palo y ST 2ª- 4ª a palo y ST
 KA Con doubleton
 10 prometedor / K con Honor por encima y secuencia (J10 / 109) / Salida de Rey pide desbloqueo

APELES

A Palo y ST Baja me gusta. **DESCARTE** - Baja me gusta, alta no me gusta.

APERTURAS

1ST 15-17 sin palo 5ºM, **Transfer** a los 4 palos (P para T y 2ST para K). 2Treb + 2ST es ST natural
 Tras stayman 2ST son los dos mayores mínimo y 3tréb son los dos mayores máximo
Desobediencia a transfer a mayor
 Con 5-4 a mayores → **Smolen**.
 Con 5-5 a mayores → 4T solo juego manga, Transfer a pic y luego Paso es con mano débil de 0 a 6.
 Transfer a corazón y luego pic con 6+ H e invitativa . Transfer a pic y luego corazón es invitación a slam

- Tras 1ST – 2♣ – 2♦ (stayman con respuesta negativa) dar 4♣ es 6♥ y 4♠, y dar 4♦ es 6♠ y 4♥

2 diamantes Multicolor
2 Coraz / Pics Bicolor 5-5/5-4 de mayor y otro. Con Pic y corazón se abre del que tengamos 5º. Con 5-5 abrir de 2 cor
2ST Con posible mayor 5º. Puppet Stayman. Respuesta 3ST son 5 pics y 4 corazones. 3Pic es transfer a 4 tréb
 4♣ Slam a diamante, 4♦ bicolor mayores, 4♥♠ bicolor menores con fallo al palo (4ST es para pasar**)

Los saltos son débiles tras voces fuertes, para jugar, del adversario.

1ST FORCING

1C/P – 2ST JACOBY , apoyo 3-4 cartas y 12+PH, Forcing Manga, posible slam.
 respuestas: 3 a otro palo es fallo/semi, 4 a otro palo es bicolor fuerte, 3 al fit intento slam
 3ST: 15-16 equilibrada, 4 al fit conclusiva
 Tras las primeras respuestas los palos nuevos son controles para slam

2T Kokish

Acol 3ST Apertura a menor con 7-8 cartas y AKDxxxx mínimo. Paso con corte a todos los palos, Ver desarrollo

1x

1x 3ST Acol con corte a la apertura

CONVENCIONES

Roudi, Drury , Trebol Walsh, Checkback., **2ST Truscott**, **4º palo forcing manga** . Namyats, Unusual sobre 2ST, **Menores invertidos**, **Blackwood 14-30**-- 5 ases (*5ST son dos ases y un fallo*). Al pedir la dama se incluye en la respuesta los reyes (5 al fit sin la dama, 5ST con dama y sin reyes, 5 o 6 a palo es la dama con el rey de ese palo negando los saltados) .

Michaels cuebid ; (1T- 1D/2D Mayores), 1T - 2ST = los dos menores en rango (Diam y corazón), con Dia y pic dar 1 pic

2ST moderador a Bicolor fuerte. **2 ST Lebensohl** tras doblo a apertura contraria de dos débil..

2 ST Lebensohl tras intervención por palo a apertura de 1ST. **Especial** tras ser intervenido por doblo a apertura de 1 ST

Doblo informativo, doblo y redoblo de apoyo. Doblo tras ST del contrario tiende a ser penal

Subasta de tanteo . la voz de un palo nuevo indica el palo corto. 2ST es subasta de tanteo invitativa

Josefina Salto a 5ST con palo fitado juega slam y pide 2 honores mayores en triunfo para jugar 7

Salto a 5 en el palo fitado de triunfo pide AK, KQ o AQ para jugar slam.

Salto a 5 en el **palo de triunfo**, si intervino el contrario, pide control en ese palo para jugar slam.

Tras apertura de 4 corazones de los contrarios | 4ST pide que de su mejor menor

INTERVENCIONES a apertura contraria

1 a palo Apertura de 1ST con corte a la apertura. Tras 1ST | - cuebid es stayman
| - voz a nivel de 2 es palo 5° para pasar
| - 2ST invitativa equilibrada
| - voz a nivel de 3 es invitativa
| - 3ST es conclusiva para pasar

1ST **Capelletti modificado.** En segunda y en cuarta posición

A 2 Débil Tiene desarrollo separado

A 2♦ multi Tiene desarrollo separado

A 3 débil Tiene desarrollo separado

Tras Apertura contraria, intervención nuestra y otro palo contrario.

Cuebid al palo inferior contrario es apoyo débil y cuebid al superior es apoyo fuerte

Tras ser intervenido a 1ST Cuebid Stayman +corte, palo natural, 2ST Lebensohl (7PH) para parcial.
Doblo es penal de manera general. Palo a nivel 3 intento de manga

Tras ser intervenido a Palo Cuebid = apoyo y más de 10 PH, Cuebid con salto = minisplinter.
Apoyo al palo con salto es competitiva

Tras ser intervenida la apertura la voz del compañero a nivel 1 es palo 4°, **2 sobre 1 es 5° o 6° y débil**
Negative Free Bid X = fuerza indeterminada y Cuebid.= Forcing manga

Secuencia tras intervención contraria por doblo a nuestro Stayman:

Doblo ^{1ST}
|  Pas Tras el doblo lo primero a decidir por el abridor es quien de los dos carteará la mano
2 

Las voces del abridor de 1ST son las siguientes :

Paso - Sin palos mayores

XX - Redoblo. Tengo trébol. Tendente a ser penal. El compañero decide si lo deja y juegan

2♦ - Tengo 1 o los dos mayores, pero quiero que los juegues tú. **NO ES PASABLE**

2♥/♠ - Palo natural. Para jugar

3♥/♠ - Palo natural. Invitativa

2ST - Invitativa con los dos mayores. Dame tu palo en transfer

3♣ - Forcing Manga. Tengo los dos mayores. Dame tu palo en transfer

2♥/♠ - Palo natural. Voy a jugar yo y a ese palo

2ST - Tengo los dos mayores y estoy mínimo. Da tu palo en transfer para que juegue yo

3♣ - Tengo los dos mayores y estoy máximo. Da tu palo en transfer para que juegue yo

*** En estos casos tengo valores para contrarrestar la salida a trébol**

Secuencia tras intervención contraria por doblo a nuestro Transfer a Pic:

Doblo 1ST
| | Pas
2 ♥

Tras el doblo lo primero a decidir por el abridor es quien de los dos carteará la mano

Las voces del abridor de 1ST son las siguientes :

- Paso** - Dos cartas al palo del transfer
2♣ - Apoyo con tres cartas. Para jugar
Redoblo - Tengo fit de tres cartas pero es preferible que lo juegues tú
3♥ - Fit con 4 cartas, pero es mejor que juegues tú para recibir la salida
3♠ - Fit con 4 cartas y mano máxima.. Juego Yo. Valora si jugamos manga

Ultima versión de Junio 2018

1ST
X | | Pas
2 ♣

El abridor tiene las siguientes voces : (Jugará el respondedor)

- Paso** - NO tengo mayores
Redob - Con fuerza en trébol. Para jugar
2♦ - Notengo mayores pero tengo diamantes
2♥ - Tengo Pic
2♠ - Tengo corazón
2ST - Temgo los dos mayores (el respondedor da su palo mayor a nivel 2 para pasar, a nivel 3 es forcing manga)

1ST
X | | Pas
2 ♦

El abridor tiene las siguientes voces

- Paso** - NO tengo fit a corazón
2♥ - Tengo fit
Redob - Tengo fit **Y juegas tú**
3♦ - Tengo fit con 4 cartas y mano máxima **Y juegas tú**
3♥ - Tengo fit con 4 cartas y mano máxima
3ST - Temgo fit y también corte a diamante

Apertura de bicolores débiles 2♥ / 2♠ - *Lupamamael*

En 1ª, 2ª y 4ª posición son aperturas constructivas con 5-5. En 3ª posición puede ser 5-4 y más débil
Con 5-5 a los palos mayores se abre de 2 picos

Voz inicial de apertura 2♥

- Bicolor de corazón (al menos 5º) y otro palo que puede ser 4º (pic incluido)

Voz del respondedor

- 2♠ - Pasa si tu segundo palo es pic, en caso contrario da tu segundo palo
- Tras respuesta del abridor 3♣/♦, si el respondedor tiene un monocolor fuerte a pic dará 3♠. Pasable
- 2ST - Nombra tu segundo palo. Si es pic repite el corazón
- 3♣ - Voz natural fuerte a trébol. Es forcing
- 3♦ - **Apoyo forcing**. Puede ser invitativa o más fuerte
- 3♥ - Barrage
- 3♠ - Natural con palo de pic. Pasable.
- 3ST - Para jugar
- 4♣ - Splinter
- 4♦ - Splinter
- 4♥ - Para jugar. Puede ser débil o fuerte

2ª voz del abridor a la voz de 2ST del respondedor

Tras 2♥ - 2ST

- 3♣ - con 4 cartas a trébol, o 5-5 y mínimo
- 3♦ - apoyo forcing a trébol
- 3♦ - con 4 cartas a diamante, o 5-5 y mínimo
- 4♣ - apoyo forcing a diamante

Tras 3♣♦

- 3♥ - Invitativa
- 3♠ - Forcing
- 3ST - Para jugar
- 4♣♦ - Invitativa
- 3♥ - mínimo, con 4 cartas a pic (**)
- 3♠ - máximo, con 4 cartas a pic (**)
- 3ST - máximo, con 5-5 a corazón y un menor

Tras 2♥ - 2ST

(**) 3 corazones y tres pic son las dos respuestas a 2ST en las que el abridor indica que tiene palo de pic, como vemos en el cuadro de la izquierda

- 3♥♠ - con 4 cartas a pic. 3 corazones es mínimo y 3 pic es máximo

Tras 3♥♠

- Paso - Solamente a 3♥
- 3♠ - (a 3♥) Para pasar
- 3ST - Para jugar
- 4♣♦ - Control con fit a pic
- 4♥♠ - Para jugar

Voz inicial de apertura 2♠

- Bicolor de pic (al menos 5º) y otro palo que puede ser 4º (corazón incluido)

Voz del respondedor

- 2ST - Nombra tu segundo palo. Dar a continuación 4♣/♦ es 5 cartas a corazón y control en el palo dado
- 3♣ - Pasa o corrige
- 3♦ - **Apoyo forcing**. Invitativa o más fuerte con mínima 3♠, con máximo 1er control
- 3♥ - Voz natural. Pasable
- 3♠ - Barrage
- 3ST - Para jugar
- 4♣ - Splinter
- 4♦ - Splinter
- 4♠ - Para jugar. Puede ser débil o fuerte

Tras 2♠ - 2ST

- 3♣ - con 4 cartas a trébol, o 5-5 y mínimo
- 3♦ - con 4 cartas a diamante, o 5-5 y mínimo
- 3♥ - mínimo, con 4 ó más cartas a corazón
- 3♠ - máximo, con 4 ó más cartas a corazón
- 3ST - máximo, con 5-5 a pic y un menor
- 4♣♦ - palo corto, máximo con 5-5 a pic-corazón
- 4♥ - mínimo, con 5-5 pic-corazón. Pasar o corregir