

Sistema: Mayor 5°, mejor menor, ST (15-17H).

1♣/♦	=>	3 ⁺ cartas (11)12-21H. (mejor menor).
1♥/♠	=>	5 ⁺ cartas (11)12-21H.
1ST	=>	15-17H. Equilibrada sin palo M5°.
2ST	=>	20-22H. Equilibrada con palo M5°.
3ST	=>	Palo corrido menor (AKQxxxx(x) ♣/♦ sin puntos de apertura).
2♣*	=>	Fuerte Indeterminado (23-24H. equilibrada o monocolor fuerte).
2♦*	=>	Forcing a Manga (25 ⁺ H. ó mano fuerte con 9+ bazas).
2♥/♠	=>	Palo 6°, 6-10H.
3♣/♦	=>	Barrage (1ª/2ª posición 2GH).
3♥/♠	=>	Barrage. (6/7 bazas de juego).
4♣/♦*	=>	Barrage, (namyats para 4♥/♠).
4♥/♠	=>	Barrage. (7/8 bazas de juego).

Salidas a Palo: 3ª/5ª.

xx	AKx	KJ10x	Hx	KJxxx(x)	AK
xxx	KQx	K109x	Hxx	QJx(x)	KQ
xxxx	QJx	AKJ10	Hxxx	109x(x)	QJ
xxxxx	J10x	109x	Hxxxx	AKx(x)	J10

Salidas a ST: 2ª sin H /4ª con H.

xx	AKx	KJ109	Hx	KJxxx(x)
xxx	KQx	K1098	Hxx	QJxx(x)
xxxx	QJx	AKJ10	Hxxx	1097x(x)
xxxxx	J10x	109x	Hxxxx	108xx(x)

Contra ST: La salida de **K** pide desbloqueo o cuenta.
 La salida de **10** promete secuencia y honor superior.
 La salida de **A** ó **Q** pide actitud (gusta= carta pequeña).

Señales defensivas.

*Apelamos con carta alta a la salida y en el primer descarte a palo.
 Damos la cuenta alta/baja = n° par de cartas cuando asistimos al palo.
 A ST: Lavinthal, nos vamos de lo que no queremos y preferencial.
 Señal de preferencia con fallo o semifallo en el muerto o cuando se da a fallar.*

Convenciones de subasta

Stayman débil, de 3 respuestas sobre 1ST.
Puppet Stayman sobre 2ST. (3♠ transfer a 3ST, 3ST indica 5♠/4♥ limite).
Jacoby transfers sobre 1ST y 2ST.
Smolen con la apertura de 1ST.
4º palo forcing.
Menores invertidos.
Roudi.
Check-back.
Los saltos en respuesta a la apertura son barrage, doble salto splinter.

Subastas de competición

Michael's cue-bid sobre 1♦/♥/♠.
Intervenciones con salto débiles.
Doblos negativos hasta 4♠ inclusive.
Doblo y redoblo de apoyo.
Cue-bid de fuerza (a palo mayor con fit).
Intervención a ST multi-landy ó cappelletti modificado.
Lebensohl.

Subastas de slam

4ST petición de ases (5♣ = 0/3, 5♦ = 1/4, 5♥ = 2, 5♠ = 2+Q triunfo).
Splinter. (fit con fallo o semifallo al palo marcado y fuerza de manga ó +).
Controles (los damos por orden, independientemente si son de A, K, semifallo o fallo).
Pido (Paso = 1, Doblo = 0).
Blackwood de exclusión.