

1	♣/♦	Mejor más largo. Si 3-3 Trébol. Si 4-4 o más Diamante
1	♥/♠	Quinto
1	ST	15-17H
2	ST	20-21H. <b>Admite Mayor quinto</b>
2	♣	Fuerte a palo (17H+), 4-5 perd. 22-23 equilibrados
2	♦	F. Manga. Fuerte a palo, <4 perd. 24H+ equilibrados
2	♥/♠	Débil. 6 cartas. Buen palo
3/4	a palo	Barrage
3	ST	Acol. Menor cerrado séptimo o más

1	♣/♦	
1	a palo	Natural
2	palo (salto)	4-5H. Palo sexto. Barrage
3/4	a palo	4-5H. Palo séptimo u octavo. Barrage
1	♦-2 ♣	11H+. <b>NO</b> Forcing Manga
	Menor invertido	<b>DEROGADO</b> si se ha pasado de mano
2	S	Barrage destructivo. 16-17 equilibrados
	Apoyo 3	11-12A. 5 cartas
	Apoyo 2	12H+. Forcing Manga
	Trébol Walsh	

1	♥/♠	
1	ST	Forcing Vuelta. <b>Incluso si se ha pasado de mano</b>
2/1		Forcing Manga. <b>Salvo que se haya pasado de mano</b>
2	ST Jacoby	Apoyo de 13-19H equilibrados. Forcing Manga
3	palo nuevo	Semifallo o fallo
3	Mayor apertura	18HD+. <b>SIN</b> corto
3	ST	16-17HD. <b>SIN</b> corto
4	Mayor apertura	13-15HD. <b>SIN</b> corto
	Bergen	
3	♣	4 triunfos 8-9H
3	♦	4 triunfos 10-11H
	Splinter	13-16HD. 4 cartas de apoyo

1	ST	15-18 equilibrados
2	♣	Stayman. Simple
2	♦	Transfer a Corazón
2	♥	Transfer a Pico
2	♠	Transfer a Trébol
2	ST	Natural
3	♣	Transfer a Diamante
3	♦	Bicolor Mayor
3	♥/♠	15-16H
4	♥/♠	17H
3	♥/♠	Bicolor menor. Corto. Fuerza al menos para Manga
3	ST	Natural
4	♣	Gerber (petición de Ases)
4	♦/♥/♠/ST	0-4/1/2/3 Ases

2 ST	20-21. Admite Mayor Quinto
3 ♣	Puppet
3 ♦	Algún Mayor cuarto
3 ♥/♠	Quinto
3 S	Ni cuarto ni quinto
3 ♦	Transfer a Corazón
3 ♥	Transfer a Pico
3 ♠	Transfer a 3 ST
3 ST	5-4 Pico-Corazón
4 ♦	Bicolor Mayor. Posible Slam
4 ♣	Gerber (petición de Ases)
4 ♦/♥/♠/ST	0-4/1/2/3 Ases

2 ♣	Fuerte indeterminado
2 ♦	Relé <b>OBLIGADO</b>
2 ST	Equilibrada <b>ADMITE</b> Mayor <b>QUINTO</b> . 22-23H
Palo	Palo sólido. 4-5 perdedoras. 3 bazas de defensa

2 ♦	Forcing Manga
2 ♥	Relé <b>OBLIGADO</b>
2 ST	Equilibrada <b>ADMITE</b> Mayor <b>QUINTO</b> . 24H+
Palo	Palo sólido. <4 perdedoras. 3 bazas de defensa

Int. de 1 ST	15-18H
Trsf todos palos	
Trsf apertura	Transfer "imposible" ( <b>Stayman</b> )
2/3 S	Natural

Bicolores	Michaels
Cue-bid	Si la apertura fue en MENOR. <b>MAYORES</b>
Cue-bid	Si la apertura fue en <b>MAYOR</b> . <b>EL OTRO MAYOR Y UN MENOR</b>
2 ST	Solo si la apertura fue en <b>MAYOR</b> . <b>MENORES</b>

Sobre 2 débil	
4 ♣	Bicolor Trébol y el otro Mayor
4 ♦	Bicolor Diamante y el otro Mayor
2 ST	16-18H equilibrados y <b>PARADA</b> en el palo
Palo	14H+ y palo <b>SEXTO</b> o quinto <b>SOLIDO</b>
Doblo	14H+ y <b>CUATRO</b> cartas al otro Mayor
Lebenshol	

Sobre 1 ST	
Doblo	Pico y otro
2 ♣	Trébol y Corazón
2 ♦	Diamante y Corazón
2 ♥/♠	Palo <b>SEXTO</b>
2 ST	Menores

Lebenshol	2 ST = <b>CON</b> parada
-----------	--------------------------

Doblo de apoyo	3 cartas
Redoblo de apoyo	3 cartas
Doblo negativo	
Doblo responsivo	

	A palo con salto	Débil
	Negative Free Bid	8-11H. Palo quinto decente

	Roudi	2 ♣
	2 ♦	Mínimo <b>SIN</b> apoyo
	2 ♥	Mínimo <b>CON</b> apoyo
	2 ♠	Máximo <b>CON</b> apoyo
	2 ST	Máximo <b>SIN</b> apoyo

	Tercer p. Forcing	Forcing vuelta
	Cuarto p. Forcing	Forcing Manga (salvo paso de mano)
	Blackwood 5 Ases	41/30/52/2+Q de triunfo

	Apertura o intervención
	Primera voz del respondedor
	Segunda voz del abridor o interventor

## SALIDAS

### CONTRATOS A PALO. NATURALES

**Primera, tercera quinta**

**Salidas de secuencia** Naturales (**K** Q 10, 6, **K** Q J 4, **Q** J 9, 2, **J** 10 9 3)

**Salida de As** Número par de cartas

**Salida del Rey**

Puede provenir de una secuencia (**K** Q 10, 6, **K** Q J 4) o de A **K** x

Si viene de A K x, indica número impar de cartas

### CONTRATOS A SIN TRIUNFO

**Palo del compañero**

**4 cartas** Cuarta

**Si se ha apoyado**

**3 cartas** Tercera si honor  
Primera si nada

**<3 cartas** Primera

**Si no se ha apoyado**

**3 cartas** Tercera

**<3 cartas** Primera

## SEÑALES

### CONTRATOS A SIN TRIUNFO

**Sobre salida del compañero** Alta/ baja (interés), baja/alta (no interés)

**Salida de A** Cuenta (Alta/baja par, baja/alta impar)

**Salida de K** Pide desbloqueo

**Sobre salida del contrario**

**Descartes Lavinthal** Descarta palo que no interesa. Alta pide palo más alto de los restantes, baja pide palo más bajo de los restantes.

### CONTRATOS A PALO

**Sobre salida del contrario** Paridad (alta/baja, nº par de cartas, baja/alta, nº impar de cartas)

**Sobre salida del compañero**

**Actitud** Alta Interés. Baja Rechazo

**Q de Q J** Sobre salida de A o K (**Q** J 5). O sea, la Q muestra la J o está en semifallo. **OJO**, con Q x **NO** se puede mostrar el doubletón.

**Preferencia** Sobre salida de A o K. Si el muerto falla o semifalla el palo de salida, carta baja pide palo bajo de los restantes, carta anormalmente alta pide palo alto de los restantes (en ambos casos, excluido triunfo). Carta intermedia, falta de interés especial. Carta alta pide seguir en el palo.

**Descartes** Alta de un palo pide ese palo. Baja, rechaza el palo

## PUNTUALIZACIONES

En el menor invertido fíjate en las 3 voces. 2 Sin triunfo es **BARRAGE DESTRUCTIVO** o **16-17 EQUILIBRADOS**. Abridor (salvo con 18H+, caso en que deroga) declara el relé **OBLIGADO** de 3 en el menor de apertura y el respondedor pasa con barrage o declara 3 Sin triunfo con 16-17H. La voz es utilísima porque así apoyo a nivel 2 es Forcing Manga con, como mínimo, 13H y 3 al menos de apertura es apoyo de 11-12H y delimita perfectamente las manos equilibradas del respondedor.

Creo muy útil mantener el 1 Sin triunfo Forcing **AUNQUE SE HAYA PASADO DE MANO**

Si se ha pasado de mano, un 2 sobre 1 **NO** es Forcing y muestra un palo largo con mis-fit a la apertura y **MENOS** de 11H. En cambio, un **NUEVO PALO** a nivel de 3 es **FORRESTIER (BUEN PALO)** y 11 puntos de apoyo) y 3 al palo de apertura es apoyo de 11 puntos sin palo lateral interesante.

Jugamos Bergen, me parece

**TOTALMENTE** conforme en que, tras un 2 sobre 1, la voz de miseria sea repetir el palo de apertura, que no tiene que ser necesariamente sexto. 2 Sin triunfo es mini-maxi (14-15 o 18-19). **CUALQUIER** voz a nivel de 3 es **FUERTE** (16H+).

**SIN EMBARGO**, tras 1 Mayor – 1 Sin triunfo, la repetición del Mayor implica **OBLIGADAMENTE PALO SEXTO**.

Tras **INVERSEE** del abridor, 2 Sin triunfo es **MODERADOR**, para jugar parcial (salvo 18H+ del abridor) y/o **EXCLUIR** Slam. Abridor vuelve al palo de apertura a nivel de 3 con 16-17H y declara un nuevo palo o Sin triunfo con 18H+.

Seguro que hay muchas más puntualizaciones que hacer, pero, de momento, estas parecen las más importantes. Si se te ocurre alguna, dímelo. Si se me ocurre a mí, te lo haré saber.