

Sistema: Mayor 5º, 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 M5º.
- 2ST** => 20-22H. Equilibrada con palo M5º.
- 3ST** => Palo corrido menor (AKQxxxx(x) ♣/♦ sin puntos de apertura).
- 2♣*** => Fuerte Indeterminado (23-24H. equilibrada o monicolor fuerte).
- 2♦*** => Forcing a Manga (25⁺H. ó mano fuerte con 9+ bazas).
- 2♥/♠** => Palo 6º, 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: 3^a/5^a.

xx	AKx	KJ10x	Hx	KJxx(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: 2^a sin H. /4^a con H.

xx	AKx	KJ109	Hx	KJxx(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 baja a la salida y en el primer descarte a palo.

Damos la cuenta al revés, baja/alta = no 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♥**).

Jacoby transfers sobre **1ST** y **2ST**.

Smolen con la apertura de **1ST**.

Menores invertidos.

4º palo forcing.

Roudi.

Check-back.

Drury invertido solamente con las aperturas de **1♥/♠** y en 3^a/4^a posición.

Los saltos en respuesta a la apertura son barrage, doble salto splinter.

Subastas de competición

Michael's cue-bid sobre **1♦/♥/♠**.

Doblos negativos hasta **4♠** inclusive.

Doblo y redoblo de apoyo.

Negative free-bid a nivel 2.

Cue-bid de fuerza (a palo mayor con fit). Intervención a ST multi-landy

Subastas de slam

4ST petición de ases (**5♣** = 0/3, **5♦** = 1/4, **5♥** = 2, **5♠** = 2+Q triunfo).

5ST petición de reyes (0-1-2-3).

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).