


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


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


1ST - 15-17 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK




2ST - 20-22 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK

2  - Forcing a manga basado en 22<sup>+</sup>HCP

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> y bicolores 5<sup>+</sup>-5<sup>+</sup> y 11ph abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> y fuerza entre 9-10ph 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*

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

<b>xx</b>	<b>A</b> Kx	K <b>J</b> 10x	<b>H</b> x	KJxx <b>x</b> (x)
xxx <b>x</b>	<b>K</b> Qx	K <b>10</b> 9x	Hxx <b>x</b>	<b>Q</b> Jx(x)
xxxx <b>x</b>	<b>Q</b> Jx	<b>A</b> KJ10	Hxx <b>xx</b>	<b>10</b> 9x(x)
xxxxx <b>x</b>	<b>J</b> 10x	<b>10</b> 9x	Hxxxx <b>x</b>	<b>A</b> Kx(x)

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

2<sup>a</sup> - 4<sup>a</sup> contra ST

<b>xx</b>	<b>A</b> Kx	K <b>J</b> 10x	<b>H</b> x	KJx <b>xx</b> (x)
x <b>xx</b>	<b>K</b> Qx	K <b>10</b> 9x	Hxx <b>x</b>	QJx <b>x</b> (x)
xxx <b>x</b>	<b>Q</b> Jx	<b>A</b> KJ10	Hxxx <b>x</b>	10 <b>9</b> 7x(x)
xxxx <b>x</b>	<b>J</b> 10x	<b>10</b> 9x	Hxxx <b>xx</b>	109xx <b>x</b> (x)

La salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contaros 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 contaros de ST. Salimos de 4<sup>a</sup> con buen y mal en contaros de ST. Con KQx al palo del compañero salimos de la **K**. Con KQx al palo no-nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos con 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 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

*En la 1º salida se marca señal de cuenta cuando la posición de los honores es conocida, sin embargo cuando no se conocen donde están los honores se hace señal de actitud. En el momento de 1º descarte (no servir a palo que se esta jugando) se hace señal de actitud.*

## ***Convenciones de subasta usadas***

Stayman de 3 voces sobre 1ST, Jacoby transfer, Smolen, 4º palo es forcing a manga excepto a nivel 1, Roudi, Check-back, Michaels cue-bid, Leaping Michaels, Lebensohl, 4ST RKCB 30-41+ Q, 5ST Hoyt 0-1-2-3, Josefina, Gran Slam Josefina 0-1-2-3, PODI, Splinter, los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo, Doblos negativos hasta 4♠ inclusive, Doblo y re-doblo de 3 cartas de apoyo, Doblo Lightner, Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♠ en 3ª posición.