

## SISTEMA TOÑO- JUAN 2024

**1♣/1♦ --- 11/19 --- 3+ cartas**

**1♥/♠ --- 11/19 --- 5+ cartas**

**1ST -- 15/17 H**

**2♣ - 20+ (Rele Kokish)**

**2♦ -- 7/10 --- 4/4+ mayor (EN EQUIPOS 5/5+)**

**2♥/♠ - 7/10 5+ cartas (6 en rojo) EN EQUIPOS SIEMPRE SEXTO**

**1♣/♦ y salto a 2ST --- 18/19H**

**2ST --- 20/21 honor (puede mayor quinto)**

**3X – Barrage 7/10 con 7 cartas**

**3ST – Gambling**

**4X - Barrage 7/10 con 8 cartas**

**4ST – Bicolor menor 5/5 con 9 bazas en verde y 10 en rojo.**

## CONVENCIONES QUE USAMOS

- 2♣ Stayman de 3 respuestas sobre 1ST
- 3♣ Stayman de 4 respuestas sobre 2ST
- Transfer sobre ST
- 2 ST Jacoby con 10/11 o más y 4 cartas de apoyo Con 3 solo se cambia de palo.
- Smolen con 5/4 mayor
- Freebid (8/11 y palo quinto. Con + se dobla primero)  
Ojo con la subasta:  
1♣--1♥-- 1♠ (el pic es cuarto, no quinto)
- Tercer palo forcing (sobre apertura de menores)
- 4 palo forcing (salvo a nivel 1)
- MINORWOOD a menores (6 claves)

- BLACKWOOD a mayores (5 claves)
- Roudi –  
1♣/♦ - Paso -- 1♠ --- Paso  
1ST ----- Paso --- 2♣ (Roudi)
- Check back
- Michels
- Lebenshol (Tras apertura contraria de 2 débil, doblo del compañero y 2ST lebenshol y tras intervención contraria a nuestro 1ST)
- Doblo negativo
- Splinter. A nivel 3 (o 2♠ sobre 1♥) es propuesta o mas con semifallo. A nivel 4 (o 3♠) es FG (con fallo )
- Doblo y redoblo de apoyo
- Drury en tercera tras apertura de 1♥♠  

N	E	S	O
<hr/>			
Paso	---	Paso	----
1♥/♠ -- Paso			
2♣ (Drury: 10/11 y apoyo al mayor. Propuesta de manga)			
- MENORES INVERTIDOS (Cualquiera)  
1 menor paso 2 menor son menores invertidos incluso  
1 ♣ paso 2♦

### **NIVELES DE FUERZA**

Los niveles de fuerza se distribuyen en 4:

- 11/14 (el 15 depende si la mano es fea)
- 16/19
- 20/23 (2♣ sin rele Kokish)
- 24+ o 10 bazas (rele 2♥)

Obviamente, mientras no haya apoyo, no se pueden contar ni puntos de distribución ni perdedoras.

## **APERTURA DE MENORES**

- Con 3/3 abrimos de 1♣. Con 4/4 de 1♦
- No jugamos “menores invertidos” por lo que: LUCAS/JUAN SI LOS JUEGAN.  
1♣ paso 2♣ o 1♦ paso 2♦ es un apoyo débil de 6 a 9 y cinco cartas de apoyo (la apertura puede ser tercio)
- 1♣ paso 3♣ o 1♦ paso 3♦ es apoyo quinto natural con 10/11 honor
- Tras 1♣/♦ y posterior salto a 2ST (18/19), jugamos la convención CHECKBACK 3♣

## **APERTURA DE MAYORES**

Apoyos.

1♠ - 2♠ - 6 a 9 hd

1♠ - 2 ST - 10/11hd o más. Sin semifallo. Apoyo CUARTO normalmente.

1♠ - 3X - Mini splinter. Apoyo cuarto o más, SEMIFALLO en x y propuesta O MAS. 10/11 hd (1♥ - 2♠ también es splinter)

1♠ - 3 ♠ es barrage, 0/6 con cuatro cartas de apoyo y algo de distribución (ojo en rojo)

1♠ - 3 ST es natural. Sin apoyo

1♠ - 4X – Splinter. Corto en x. Apoyo cuarto o más. 12hd o más.

1♠ - 4 ♠ es barrage, 0/6 con cinco cartas de apoyo y algo de distribución (ojo también con la vulnerabilidad)

## **DESARROLLO APERTURA 1ST – 15/17H**

- 2♣ Stayman de 3 respuestas. Tras 2♦ jugamos Smolen.  
A nivel de 2 se da el palo quinto, para jugar y a nivel de 3 se da el palo cuarto, FG
- Transfers 2♦♥♠3♣ para 2♥♠3♣♦
- 2ST es invitación a manga
- 3♦ es bicolor mayor 5/5 propuesta de manga. No Forcing
- 3♥/♠ es semifallo al palo nombrado y sin mayores, por lo que al menos hay una 5/4 menor. Para jugar 3St si el abridor tiene buen corte al semifallo o 5 al menor. Sin corte se dice 4♣/♦ según que palo se apoya y el respondiente decide.
- 3ST para jugar
- 4♣ es bicolor mayor 5/5 y FG
- 4♦/♥ es GRAN TRANSFER. Palo al menos sexto.

## NOS INTEVIENEN A 1ST

### **1.- NOS INTERVIENEN POR PALO NATURAL**

- \* 1ST – 2♥ - Doblo es penal
- \* 1ST – 2♥ - 3♥ es petición de corte.
- \* 1ST – 2♥ - 2♠ es natural para jugar. No forcing
- \* 1ST - 2♥ - 3♣♦♠ es natural, quinto o más. FG
- \* 1ST – 2♥ - 2ST es lebenshol. Obliga a 3♣

1ST – 2♥ - 2ST – Paso

3♣- Paso- ¿?

- Paso, para jugar. Débil a trébol
- 3♦, para jugar- Débil a diamante
- 3♥ cue. Stayman a ♠ sin corte a ♥
- 3ST – Stayman a ♠ con corte a ♥

## **2.- NOS INTERVIENEN A PALO ARTIFICIAL**

1ST – 2♣♦ mayores (por ejemplo)

El doble sobre 2♣♦ artificial es ese palo y solo para competir.

Si tenemos puntos, lo normal es pasar y esperar a que el compañero elija entre uno de los mayores y ahora actuar como si fuese natural. (Arriba)

### **APERTURA DE 2♣ - 20+**

Tras 2♣, jugamos siempre relé 2♦

- 2♥ es Kokish, 23+ y obliga al relé 2♠

Y ahora, 2ST sería, 24/25 regular

Y 3X natural y FG

- Cualquier otra voz que no sea 2♥ es natural, 20+
- 2ST sin pasar por el relé es 22/23 honor

### **APERTURA DE 2♦ - 7/10 – 4/4+ MAYORES**

- Por sus características, no debemos abusar de esta apertura. Por tanto, se debe hacer, según el contexto.
- En primera y segunda posición (el compañero no ha pasado y no olvidemos que esta apertura tiene un fin de barrage)  
Y en función de la vulnerabilidad, debe hacerse con una 5/5 y 9/10. Ya en tercera podemos ser más laxos, sobre todo en verde.
- Cualquier respuesta que no sea 2ST, es para jugar

- TRAS 2ST FORCING, 15+, las respuestas son:

- 3♣ - 7/8 cualquier mano
- 3♦ - 9/10 y 5/5
- 3♥ - 9/10 y 5/4 con 5♥
- 3♠ - 9/10 y 5/4 con 5♠
- 3ST - 9/10 con 4/4 mayor
- 4♣ - 9/10 con 6/4 y 6♥
- 4♦ - 9/10 con 6/4 y 6♠
- 

### **APERTURA DE 2♥/♠ - 7/10 – 5+**

- El mismo concepto que arriba. En primera y segunda debe ser sexto, sobre todo en rojo. Ver contexto.
- En tercera, cualquier cosa
- El cambio de palo es forcing, palo quinto bueno o sexto y 15+
- 2ST también es forcing e interrogativa. Las respuestas son:
  - 3♣ - 7/8 y quinto
  - 3♦ - 9/10 y quinto
  - 3♥/♠ es sexto. Si se repite el palo es 7/8 y si se canta el otro mayor es 9/10
  - 3ST es AKQ sexto.

### **APERTURA DE 2ST – 20/21H**

Puede ser con mayor quinto, aunque no jugamos puppet (para investigar si lo tiene), sino stayman normal, transfer y smolen.

### **APERTURA DE 3♣/♦**

En equipos y en primera y segunda posición, son barrages constructivos. Es decir, con buenos palos séptimos y 9/10 puntos. En parejas y dado el contexto, lo jugamos destructivo.

### **APERTURA DE 3♥/♠**

Barrages obstructivos absolutamente.

### **APERTURA DE 3ST -GAMBLING**

AKQ séptimos menor y nada más. Si doblan nos refugiamos en el palo.

### **NUESTRA INTERVENCION**

- Contra 1ST jugamos DONT. En rojo debe ser 5/5, en verde 5/4 es suficiente. Deben ser manos destructivas en general y no con demasiados puntos.
- Jugamos lebensol tras apertura contraria de 2 débil y doblo del compañero. Tras el paso, ahora 2ST es lebensol, débil, 8 o menos, para que el compañero diga 3♣
- Jugamos los siguientes Michels:
  - 1♣ --- 2♦ son mayores 5/5 (1♣ --- 2♣ es natural)
  - 1♦ --- 2♦ son también mayores
  - 1♥ --- 2♥ son ♠ y menor
  - 1♠ --- 2♠ son ♥ y menor

Los Michels son: o menos de apertura, 8/11 o apertura fuerte, 15+. Con 12/14, cantamos primero un palo y luego el otro.

## **SEÑALIZACION**

- La señal de actitud se hace “impar gusta”, tanto sobre la salida del compañero, como en descartes.
- La paridad se da tradicional. Alta baja, par
- Jugamos lavintal cuando hay semifallo en el muerto (o AK, o AKQ, o A seco), alta pide palo alta y baja pide palo bajo
- Cuando en defensa, abrimos un palo nuevo, lo abrimos de PEQUEÑA con honor, si nos interesa que el compañero siga a ese palo o, de ALTA cuando solo queremos cruzar y que el compañero cambie de palo.