

## SISTEMA DE BRIDGE – MARIA CADARSO Y MYRIAM AGUADO

### 2 sobre 1 / ST Forcing a mayores / SAYC

#### SALIDAS

A palo	3º - 5º	Marcamos actitud al palo de salida
A Sin Triunfo	2º - 4º	Si no se ha marcado palo
	3º - 5º	Al palo marcado por el compañero
	10 Prometedor	Con honor superior (AKQ) y el 9 o J

A la salida marcamos actitud y en el segundo descarte residuo.

K a ST Salida de Rey pide desbloqueo de honores (sin honores cuenta)

#### APELES

- Baja me gusta - Alta no me gusta.
- Doubleton – Baja - Alta
- A Palo si tengo doubleton con honor (10-J-Q-K-A), primero honor y luego la otra carta.
- Al salir de Palo nuevo Baja tengo honores, alta no tengo interés
- Tras dar a fallar Alta pide el palo alto de los restantes, baja el palo bajo

#### APERTURA A 1 PALO MENOR – Menores invertidos

1♣	2♣ – 10+PH y 5+ Cartas de ♣ - Niega palos mayores cuartos 3♣ – de 6 a 10PH y 5+ Cartas de ♣ - Niega palos mayores cuartos
1♦	2♦ – 10+PH y 4+ Cartas de ♦ - Niega palos mayores cuartos 3♦ – de 6 a 10PH y 4+ Cartas de ♦ - Niega palos mayores cuartos

2♦	Parada en ♦. No hay parada a mayores, puesto que hubiera subastado 2ST.	Si para los mayores cantará ST Si no para los mayores se refugiará en 3♣
2♥	Parada en ♥. No hay parada en el otro mayor. No promete parada a diamante.	Si para el ♠ cantará ST Si no para el otro mayor se refugiará en 3♣
2♠	Parada en ♠. No hay parada en el otro mayor. No promete parada a diamante.	Si para el ♥ cantará ST Si no para el otro mayor se refugiará en 3♣
2ST	Mano de 12 – 13PH con parada en mayores.	Con 10 - 11PH – Pasamos Con +12PH – Cerramos manga
3♣	Mano mínima. Para jugar.	Paso
3♦ 3♥ 3♠	Mano de 12 – 14PH con fallo / semifallo.	Intento por jugar manga. Preferiblemente a ST si tuviéramos doble parada al palo de semifallo.
3ST	Mano de 14 – 15PH con parada en mayores.	Paso
4♦ 4♥ 4♠	Mano de +16PH con fallo / semifallo.	Forcing manga a palo menor.

#### APERTURA A 1 PALO MAYOR – Jacoby Invitativo, Drury Fit apertura en 3º o 4º y Splinter

1P – 2P	8-10 PH, 3 cartas de apoyo (jugamos 1ST forcing)
1P – 3P	Muy débil, menos de 6 PH, 4 cartas
1P – 4P	Débil, menos de 8, 5 cartas
1P – 2ST	JACOBY, apoyo (3 cartas mínimo) y 10/11 PH, sin semifallos. No FORCING manga. 3T – Mínima a Palo o semifallo – 3Di Rele 3 al fit para slam, 3 a palo fallo/semi a ese palo, 4 a otro palo es 2º palo fuerte 5-5 3ST 15-17 equilib, 4 al fit conclusiva
1P – 2TR	Drury Fit – Vuelta al palo mano mínima, otra voz fuerte.
1P – 1ST	Forcing por una vuelta (excepto apertura en 3º / 4º)
1P – 2X	Forcing Manga

## APERTURA A 1 ST – 15 – 17 PH – Podemos tener palo 5º pero no lo vamos a saber

- Transfer a palo mayor y palo menor – No jugamos desobediencia al Transfer.
- Stayman de 3 voces. 2Cz no niega Pic y 2 Pic niega Cz. 2ST invitativa
- Smolen tras stayman con 5 – 4 a mayores. Desde 0 puntos. El palo a nivel dos indica palo 5º, a nivel 3 se da el cuarto y es FM.
- 4ST – Cuantitativa.
- Dar palo con salto (excepto 3T) es intento de slam en ese palo.

## APERTURAS FUERTES

- **2T Fuerte Indeterminado** – 2 Di voz negativa (Menos de 7PH). Cualquier otra voz positiva. 2ST promete al menos A,K o A,A.
- **2 Diamantes - Manga en mano.** 2 corazones es mano por debajo de 8 PH.
- **2ST 20-22** (con mayor 5º), transfer solo a mayores. Puppet Stayman

## APERTURAS DÉBILES

- **2 débil Corazón, Pic** - 6 a 11 pts, 2 honores, sin 4 en el otro Mayor.  
Condiciones estrictas en 1ª/2ª posición. Respuesta 2 ST pregunta por la calidad del palo y por honores mayores Q/K/As. Todo lo que sea una respuesta diferente que repetir a nivel de 3 su mayor de apertura, es no estoy mínimo y tengo honor en el palo que subasto. 2 diamantes - Manga en mano. 2 corazones es mano por debajo de 8 PH.
- **3 a palo Barrage.** Palo 7º, 6-11 puntos, dos honores mayores y palo sólido. Sin 4 en un mayor. Prever la vulnerabilidad: Estando vulnerable 7 ó más bazas, no vulnerable 6 bazas.
- **Acol 3ST** Apertura a menor con 7-8 cartas y AKDxxxx mínimo. El compañero pasa con corte a todos los palos, o da 4 Treb para pasar o corregir a 4 Diam, o da 4 Diam Forcing para jugar manga al menor (el abridor da su palo a nivel 5).
- **4 a Palo** de 8 cartas con 8 ganadoras al menos. Solo juega a ese palo.

## CONVENCIONES

- **Roudi** – De 4 voces
- **Checkback**
- **Tercer Palo** Forcing por una vuelta
- **Cuarto Palo** Forcing a manga
- **2ST moderador**
  - o 1 ST del abridor (mi compañero) e intervención del contrario.
  - o Después del inversé del compañero
  - o Después del doblo del compañero a un palo apoyado por los contrarios
  - o Después de la apertura de un 2 débil y doblo de compañero
- **Blackwood 3041 de 5 ases.** Tras la respuesta dar la voz correlativa pregunta por la dama. Se preguntan reyes solo con todos los ases para jugar 7 (ST pide número, palo pide rey del palo)
- **Doblo informativo, doblo y redoblo de apoyo.**
- **Doblo tras ST del contrario (excepto apertura) es generalmente penal.**

## INTERVENCIONES Y DEFENSAS

- **En general los saltos son débiles, incluido el salto en el palo del abridor tras intervención**
- **Defensa a 1 ST:** Landy modificado X Monocolor menor, 2T Mayores, 2Di Monocolor Mayor, 2Cz y 2Pc (bicolor + menor), 2ST Menores, 3X Barrage

## CONVENCIÓN CHECK – BACK

1♣/♦ - 1♠ - 2ST - 3♣		1♣/♦ - 1♥ - 2ST - 3♣	
3♦	4♥ 3♠	3♦	3♥ 4♠
3♥	4♥ No 3♠	3♥	3♥ No 4♠
3♠	No 4♥ Si 3♠	3♠	No 3♥ Si 4♠
3ST	No 4♥ No 3♠	3ST	No 3♥ No 4♠
4♠	4♠	4♥	4♥

1ST - 2♥ - 3♥	Paro ♥ y tengo 4♠
1ST - 2♥ - 3ST	Para jugar
1ST - 2♥ - 2ST - Paso 3♣ - Paso - 3♥	No paro ♥ y tengo 4♠
1ST - 2♥ - 2ST - Paso 3♣ - Paso - 3ST	No paro ♥ y no tengo 4♠

## DEFENSA DE DOSES DÉBILES

2♦/2♥/2♠	2X / 3X	Sin salto, Apertura + 5 cartas a palo	
2♦/2♥/2♠	2ST	Apertura 1 ST con corte	Se subasta 2ST
2♦	Cue-Bid	Bicolor mayores	Mejor mayor
2♦	Doblo	Apertura + 4 - 3 a Mayores	
2♥/2♠	Cue-Bid	Bicolor menores	Mejor menor
2♥/2♠	Doblo	Apertura y otro mayor 4º	
2♥/2♠	4♣/4♦	Bicolor otro mayor y ese menor	

## BARRAGE

<b>Apertura 3 Débil</b>	X	Apertura con valores sin palo propio. Cualquier voz indica intención de jugar.
<b>Apertura 3♣/3♦</b>	Cue-Bid	Bicolor del otro menor y un mayor
<b>Apertura 3♥/3♠</b>	Cue-Bid	Bicolor del otro mayor y un menor
<b>Apertura 4♣/4♦/4♥/4♠</b>	4ST	Bicolor indeterminado a dos palos por debajo del subastado. El compañero marca el primer palo que acepta como triunfo teniendo tres cartas.

## APERTURA 2♦ MULTI - DEFENSA

X	Petición de palo como si fuera apertura de 2♠
2♥/2♠/3♣/3♦	Sin salto - 12 <sup>PH</sup> con 5 <sup>+</sup> cartas
3♥/3♠	Con salto - 16 - 18 <sup>PH</sup> con 6 <sup>+</sup> cartas
4♥/4♠	Con doble salto - 15 - 17 <sup>PH</sup> con 7 <sup>+</sup> cartas
4♣/4♦	Bicolor - 15 <sup>PH</sup> Ese menor y un mayor - Leaping Michaels - Interroga con voz superior
2ST	Apertura de ST - 15 - 18 <sup>PH</sup> mano equilibrada - Para mayores
3ST	Palo menor corrido con parada en mayores
4ST	Bicolor 5/5 a menores ♣/♦

## INTERVENCIÓN

- A nivel de 1 son de 7-17<sup>HCP</sup> 5<sup>+</sup> cartas
- A nivel de 2 son de 12-17<sup>HCP</sup> 6<sup>+</sup> cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10<sup>HCP</sup> 8 cartas (excepcionalmente 7)
- Intervención de 1ST es 15-18<sup>HCP</sup>
- 1ST de re-apertura es de 12-14<sup>HCP</sup>
- 2ST de re-apertura con salto es de 18-20<sup>HCP</sup>. En todos los casos system-on.
- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
- Michaels Cue-Bid

X → 4,4

1ST → 5,5 (menos puntos que X)

<p>1♣</p> <p>2♣ – Bicolor ♠/♣</p> <p>2ST – Bicolor ♦/♥ – El ♠ se da en directo</p>	<p>1♥</p> <p>2♥ – Bicolor ♠ y menor – Interrogar menor con 2 ST</p> <p>2ST – Bicolor ♣/♦</p>
<p>1♦</p> <p>2♦ – Bicolor ♠/♣</p> <p>2ST – Bicolor ♣/♥ – El ♠ se da en directo</p>	<p>1♠</p> <p>2♠ – Bicolor ♥ y menor – Interrogar menor con 2 ST</p> <p>2ST – Bicolor ♣/♦</p>

## RESPUESTAS A UNA INTERVENCIÓN

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
  - apoyo con 10<sup>+</sup> HCP o
  - cualquier mano fuerte 17<sup>+</sup> HCP
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 – pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención 1♦/♥/♠ es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención 1♦/♥/♠ es 6<sup>+</sup> cartas 14-16<sup>HCP</sup>

## TERCER PALO FORCING

Se da en los casos en los que el abridor de 1♣/♦, sobre respuesta de 1♥/♠ repite su palo de ♣/♦. El respondedor dispone entonces de la voz a nivel de 2 inmediata, para poner la secuencia en forcing, después de lo cual el abridor sólo tiene que redefinir su mano. Cualquier otra voz del respondedor a nivel de 2 es descriptiva pero no forcing.

<p>1♣ – 1♥</p> <p>2♣ – 2♦</p>	<p>1♣ – 1♠</p> <p>2♣ – 2♦</p>	<p>1♦ – 1♠</p> <p>2♦ – 2♥</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apoyo de al palo con 3 cartas.</li> <li>- Otro palo</li> <li>- ST</li> <li>- Palo + Palo = Pasable</li> <li>- Palo + Convención + Palo = Forcing Manga.</li> </ul>
<p>1♣ – 2♣ – Niega mayores.</p> <p>2♦ – Artificial forcing manga. No se puede dar con palo de ♦.</p> <p>3♦ – Palo de ♦ con puntos necesarios para manga – Al menos 5<sup>+</sup> ♦.</p> <p>2♠ – Palo de ♠. Tercer palo solo con 2 ♦.</p> <p>3♠ – Semifallo de acepto jugar el contrato que quieras</p> <p>2ST – Invitativa a manga.</p>	<p>2♦ – Forcing manga. Describe tu mano.</p>	<p>1♦ – 2♦ – Puede tener ♥.</p> <p>2♥ – Artificial forcing manga. No se puede dar con palo de ♥. Si la doy con ♥ y mi partner tiene 3♥ me dirá ♥.</p>	

PRIMERA VOZ DEL RESPONDEDOR	SEGUNDA VOZ DEL ABRIDOR			
	12-15 PH	16-18 PH	18 PH en adelante	Con una mano 6-4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1ST clásico</li> <li>• Con apoyo de 3 cartas al palo de apertura y con dos rangos de fuerza: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 – 7 PH (luego se apoya a nivel de 2)</li> <li>- 10 –12 PH (luego se apoya a nivel de 3)</li> </ul> </li> <li>• 5-10 PH con apoyo de 2 cartas (luego se apoya a nivel de 2).</li> <li>• 11–12 PH con mano regular o semiregular (luego se redeclara 2ST).</li> <li>• 13–15 PH con doubleton en el palo del abridor y sin palo quinto. Tras la segunda voz del abridor se redeclara 3 ST.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetir el palo mayor de apertura a la altura de 2, a partir de 6 cartas en el palo.</li> <li>• 2♥ (sobre apertura de 1♠) con palo cuarto en el palo de ♥.</li> <li>• 2♣ ó 2♦ con un mínimo de tres cartas en el palo nombrado, Muestra el palo menor más largo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetir el palo de apertura a la altura de 3 con un buen palo sexto o más. Esta subasta es invitativa y pasable</li> <li>• 2ST con mano regular o semi-regular de 16-17 PH. También invitativa a manga y pasable</li> <li>• Inversé a 2♠ (sobre apertura de 1♥) con cuatro cartas en el palo. Forcing por una vuelta</li> <li>• 2♣ ó 2♦ con un mínimo de tres cartas en el palo nombrado, que será el más largo de los menores. No forcing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3ST con mano regular o semiregular de 18-19 PH.</li> <li>• Inversé a 2♠ (sobre apertura de 1♥) con cuatro cartas en el palo. Forcing por una vuelta mínimo.</li> <li>• 3♣, 3♦ ó 3♥ con un mínimo de cuatro cartas en el palo nombrado. Forcing a manga.</li> </ul>	<p>Con una mano mínima, lo normal es repetir el palo sexto siempre que el palo cuarto sea menor. Con 6 cartas de ♠ y 4 en ♥, puede ser vital importancia el nombrar el otro mayor, con lo que la solución vendrá en función de la calidad de ambos palos. Con un palo de ♠ malo y un ♥ razonablemente bueno, como ♠K108654 ♥KQ93 ♦42 ♣A, lo correcto sería redeclarar 2♥.</p> <p>Con manos fuertes, 18+ PH, se puede hacer anunciar el segundo palo con salto para obligar a que al compañero hable de nuevo.</p>

SEGUNDA VOZ DEL RESPONDEDOR			2 SOBRE 1	
Con una mano débil (5-10P)	Mano invitativa (11-12 P)		Tras la apertura a palp	2/1 Forcing
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paso: muestra una preferencia clara para por el segundo palo.</li> <li>• Apoyo al mayor de apertura a nivel de 2 (p.e: 1♠ – 1ST – 2♣ – 2♠): muestra dos tipos de manos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preferencia: con dos cartas de apoyo al palo y 5-10 PH.</li> <li>- Apoyo no invitativo: 6-8 PH con apoyo real de tres cartas.</li> </ul> </li> <li>• Subastar un palo nuevo sin salto: palo largo tendencia a ser sextos, pero los palos marcados a nivel de 3 son siempre sextos o más.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2ST: paradas en los palos no nombrados.</li> <li>• Apoyo en el palo mayor de apertura del abridor: 3 cartas de apoyo.</li> <li>• Apoyo al palo mayor nuevo anunciado por el: apoyo de 4 cartas.</li> <li>• Salto en un palo nuevo (1♠-1ST-2♣-3♦ ó 3♥): buen palo de 6 o más cartas y mano invitativa (puede tener un mínimo de 8 P, dependiendo de la calidad del palo anunciado).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El "2♠ imposible" (1♥–1ST–2♣/2♦–2♠): similar a la voz de 2ST, pero con un buen apoyo al palo menor anunciado por el abridor. Esta subasta es "imposible" (y por tanto artificial) ya que el respondedor pudo subastar 1♠ en su primera voz, si hubiera tenido 4 o más cartas en el palo de ♠.</li> <li>• Subastar 3ST o 4 a cualquiera de los mayores anunciados por el abridor: fuerza máxima (11+ P), que se han revalorizado en función de la subasta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo simple: 8-10 PHD</li> <li>• 2ST (Jacoby)</li> <li>• 3 ST: natural</li> <li>• Cambio de palo 1 sobre 1: Natural.</li> <li>• Cambio de palo 2 sobre 1 sin salto: forcing a manga.</li> <li>• Cambio de palo 2 sobre 1 con salto: Barrage,</li> <li>• 3♣, 3♦ y 3 al palo mayor de apertura: apoyos Bergen.</li> <li>• Splinter</li> <li>• 4♥ y 4♠ directo en cambio de palo: Barrage con palo séptimo o más.</li> <li>• 2♣ Drury-fit sobre apertura en 3ª y 4ª posiciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 ST: 15-17 PH y mano regular.</li> <li>• 3 ST: 18-20 PH y mano regular.</li> <li>• Repetición del palo sin salto: 12-14 PHD y palo 5º o más</li> <li>• Repetición del palo con salto: 17-18 PHD y palo 6º o más.</li> <li>• Bicolor económica: 12-16 PHD y los dos palos nombrados.</li> <li>• Bicolor rica: 16 + y los dos palos nombrados</li> <li>• Bicolor con salto: 18+ PH y los dos palos nombrados</li> <li>• Inversé : (2♠ sobre apertura de 1♥) con cuatro cartas en el palo. 18+ PH.</li> </ul>

### DEFENSA DE DOSES DÉBILES (PACO)

2♦ / 2♥ / 2♣	Doblo	Mano fuerte pide palo	Levensohn / Palo
2♦ / 2♥ / 2♣	2X	5 cartas y 14 – 15 puntos	
2♦ / 2♥ / 2♣	Cue Bid	Bicolor rango contrario	
2♦ / 2♥ / 2♣	2ST	Paro el palo – Mano regular – 1ST	
2♦ / 2♥ / 2♣	3ST	Apertura de ST sin parada	
2♦ / 2♥ / 2♣	4♣ / 4♦	Bicolor otro mayor y ese menor	Manga

### JACOBY

1♥ / 1♠ - 2 ST → Apoyo de 3 cartas; +11Puntos; Sin semifallos			
3♣	Mínima o Semifallo	Mano mínima → 3 al palo mayor → Contrato parcial	
		3♦ → Definir mano	3 al palo → Mano Mínima 3 a otro palo → Semifallo de TR y Control
3 A palo	Semifallo y Puntos para manga		
3 AL palo	Mano fuerte	Controles	
3ST	No semifallos 15 – 17 puntos → Forcing		
4 AL fit	12 – 15 puntos sin semifallos → Conclusiva		
4 a otro	Bicolor 5/5		

### MODIFICACIONES DEL JACOBY

1♣ - 2♣	6 a 10 pto + 3 cartas	BERGEN	
1♣ - 2♣	- 6 pto + 4 cartas	1♣ - 3♣	
1♣ - 2♣	- 8 pto + 5 cartas	1♣ - 3♦	

### CONVENCIÓN CHECK – BACK

1♦ / ♠ - 1♣ - 2ST - 3♣		1♦ / ♠ - 1♥ - 2ST - 3♣	
3♦	4♥ 3♣	3♦	3♥ 4♣
3♥	4♥ No 3♣	3♥	3♥ No 4♣
3♣	No 4♥ Si 3♣	3♣	No 3♥ Si 4♣
3ST	No 4♥ No 3♣	3ST	No 3♥ No 4♣
4♣	4♣	4♥	4♥

### 2 SIN TRIUNFO

2ST - 3♣	4♥ y 5♣	3ST
		4♣
		4♥
2ST - 3♦ - 3♥ - 3♣	5♥ y 4♣	
2ST - 3♥ - 3♣ - 4♥	5♥ y 5♣	

### 1 SIN TRIUNFO

5 – 4 a palos mayores		Stayman (Menos de 7 puntos)	
2♦	2♥ / 2♣	5 en ese palo y 4 en el otro. Voz pasable.	
	3♥	5♣ y 4♥. Voz forcing.	
	3♣	5♥ y 4♣. Voz forcing.	
2♥ / 2♣ / 2 ST / 4♣		Encontrar fit. Pasa o manga.	
5 – 5 a palos mayores			
No manga	Transfer a ♥	1ST - 2♦ - 2♥ - 2♣ - Pasa o corrige.	
Manga	1ST - 4♦ → Cierra manga a 4♥ ó 4♣		
Slam	Transfer a ♣	1ST - 2♥ - 2♣ - 3♥	

### 1 SIN TRIUNFO – DESOBEDIENCIA AL TRANSFER

1ST - 2♣ - 2♥ / 2♣	
2 ST	Máximo + 3 Cartas de apoyo
3 al palo	Máximo + 4 Cartas de apoyo
2♥ / 2♣	Palo a nivel de 3 → Fit + Intento de slam
	Palo a nivel de 4 → Splinter
1ST - 2♣ - 2♥ - 2♣	Intento de Slam → No semifallos y fit

### DRURY

1♥ / 1♠ - 2♣ → Tras la apertura de compañero en 3º ó 4º	
1♥ / 1♠ - 2♣ - 2♥ / 2♣	Apertura mínima → Paso
1♥ / 1♠ - 2♣ - 3♥ / 3♣	Invitación a manga
1♥ / 1♠ - 2♣ - 4♥ / 4♣	No quiero nada más
1♥ / 1♠ - 2♣ - 3ST	Mano balanceada 18 pto ó más
1♥ / 1♠ - 2♣ - 2♦	Apertura normal 13 puntos → Cerrar subasta
1♥ / 1♠ - 2♣ - 2♥	Apertura real y 4cz
1♥ / 1♠ - 2♣ - 4♥	Splinter → Intencion de Slam

### CAPELLETTI MODIFICADO

Doblo	Monocolor Menor	Interroga	2♣
2♣	Bicolor Mayor		Elige palo
2♦	Monocolor Mayor		2♥
2♥	Bicolor Corazón y Menor		2ST
2♣	Bicolor Pic y Menor		2ST
2ST	Bicolor Menor		Elige palo

**RUDY (1♣/♦ – 1♥/♠ – 1ST – 2♠) → Con 10 puntos**

2♦	No 3 cartas al palo mayor de intervención	12 – 13 puntos
2♥	3 cartas al palo mayor de intervención	12 – 13 puntos
2♣	3 cartas al palo mayor de intervención	14 – 15 puntos
2ST	No 3 cartas al palo mayor de intervención	14 – 15 puntos

**BLACKWOOD**

4ST (ASES)		5ST (REYES)		
			Con Fit	Sin Fit
5♣	0 ó 3 Ases			
5♦	4 ó 1 Ases	6♣	0	4 ó 0
5♥	2 ó 5 Ases sin la Q	6♦	1	1
5♠	2 ó 5 Ases con la Q	6♥	2	2
5ST	1 As y 1 fallo	6♠	3	3
6♣	2 Ases y fallo a ese palo. Diremos 6 al fit si el palo fallado es superior			