

1 Bicolores Ghesteem:

Siempre con grandes posibilidades de jugar la mano (salvo en 3^a y 4^a cuando el partner ha pasado y NV)

Normalmente fuerza de apertura.

Voces (cue-bid, 2ST y 3♣)

Sobre 1M → 2ST (menores)

Cue-bid (OM+♣)

3♣ (OM+♦)

Sobre 1♣ → 2♣ (♥+♠)

2 ST (♦+♥)

3♣ (♦+♠)

Sobre 1♦ → 2♦ (♥+♠)

2 ST (♣+♥)

3♣ (♣+♠)

3♦ (♣+♠) más fuerte

Después de la intervención, la 1^a voz no Nat (2ST o el palo de apertura) pregunta sobre la fuerza de la bicolor:

Ejemplo:

1♥ -- 2♥ -- p -- 2ST → escalera 3♣ (débil 10-12); 3♦ (media 13-15); 3♥ (fuerte 16+);
3♠ (5-6 muy fuerte); 3ST (6-5 muy fuerte)

2 Reveil:

Con manos equilibradas

1ST= 12-15 con o sin parada

Doblo= 8-11 o 16+

Con manos desequilibradas

Intervención a nivel= (8-15)

Doblo= 16+

Ghesteem= bicolores

Desarrollo, después del doble de reveal:<

Canto palo a nivel: Natural 0-11 → paso= mano de 8 a 11

Canto palo o apoyo 16+

1ST = 16-18 con o sin parada

2ST = 19+ con parada

Cue-bid= 19+ sin parada

Canto palo con salto: Natural 12-14

Cue-bid= 14+

1ST= 8 buenos-12 (no obliga parada)

2ST= 13-14

3ST= 15-16

3 Defensa Sueca (propia):

1ST --- X (Contrario) → PASO → Obligo a XX y es débil 4-4-3-2 o fuerte

XX → Obliga a 2♣ y es monicolor. Y paso o corrijo a mi monicolor (2♦/♥/♠)

Voz directa- bicolor contigua

2♣ (4+♣/4+♦)

2♦ (4+♦/4+♥)
 2♥ (4+♥/4+♠)
 Paso → obligo a XX, si no paso, es bicolor discontinua
 2♣ (4+♣ y 4+♥ o 4+♦)
 2♦ (4+♦/4+♣)

Todas las anteriores son para salvarse. Solo si paso y compañero obligado XX y ahora paso es FUERTE

Si el doble es del cuarto jugador. El abridor XX con 2 cartas a ♠ o pasa o canta su monocolor a ♣/♦. Sigue lógica.

Apertura de 1ST

Respuestas a la apertura:

2♣	Stayman 3 voces (incluso con mano débil y mayores)
2♦/♥	Transfers a ♥/♠
2♠	Transfer a ♣ ó invitativa a 3ST sin mayores
2ST	Transfer a ♦
3♣/♦	Semifallo al palo cantado y palo 5ª al otro menor, 4-3 a mayores.
3♥/♠	Semifallo al palo cantado y 5/4 menores, 3 al otro rico, puede ser 2 de H al otro rico y 5-5
3ST	A jugar
4♣	Bicolor menores, intento de Slam.
4♦	Transfer a ♥. Sin interés de Slam
4♥	Transfer a ♠. Sin interés de Slam
4♠	♠. Quiero jugar yo.
4ST	Cuantitativa. (15+, 16, 17) y menores

1 Desarrollos de la apertura de 1ST

1ST -	2♣ = Stayman.
2♦ -	2♥ = P/C (al menos 4-4 en ♥/♠, 0-7 PH) o invitativa con 5♠/4♥. El abridor dice 2♠, solo con 3 cartas y pasar con 2 cartas.
	2♠ = Forcing. Fuerte o invitativa con 5♥-4♠.
	2ST = invita con uno o dos M4º
	3m = FM, 5+m y un mayor 4ª
	3M = Smolen (4M-5OM)
2M -	3M = inv
	3OM = intento slam a M sin semifallos. Respuesta: otro palo 1er control. Cierre a 4 no control posible de canto. 3ST poco interés SLAM
	Salto = Splinter (Sobre ♥, 4♥, splinter a ♠)

1.1 Transfer a mayor tras 1ST

1ST -	2♦/♥ = Transfer a mayor; “autoapoyo” a nivel 4 = monocolor sólida sin semifallos; interés slam. Nuevo palo con salto =
-------	--

splinter; 4ST = cuantitativa.5332 5422; Palo menor sin salto = 5431

1ST - 2♥ Transfer a ♠
2♠ - 3♥ = 5-5 e intento slam.

Tras cualquier bicolor fuerte el abridor puede cantar control lo que significa apoyo al segundo palo de la bicolor. Con apoyo al primero, se explicita antes de los controles.

4♥ = 5-5 P/C

1ST - 4♦/♥ = Texas;
4ST = RKCB

1.2 Desarrollo del transfer a menor tras 1ST

1ST - 2♠ = Transfer a ♣, o invita a 3ST
2ST = mínima (si me invitas no acepto)
3♣ = máxima (si me invitas a 3ST acepto)

1ST - 2♠
2ST - 3♣ = stop (era transfer a ♣)
3♦, 3♥, 3♠ = semifallo (solo promete FG)
3ST = monocolor sólida sin semifallo (interés Slam)
4ST = cuantitativa 5332

3♣
3♦, 3♥, 3♠ = semifallo (solo promete FG)
3ST = para jugar
4x = control

1ST - 2ST = Transfer a ♦
3♦ 3♥, 3♠ = semifallo (solo promete FG)
3ST = semifallo ♣
4ST = monocolor sólida sin semifallo, intento slam

3♣ positiva 3♥, 3♠ = semifallo (solo promete FG)
3ST = para jugar
4♣ = semifallo

1.3 Bicolores tras 1ST

1ST - 3m = 5om-4-3-1m
3M = los dos menores con semifallo en M