

EQUIPO: JUEGOS MALABARES

1 ♣/♦ 3+ cartas ₍₁₁₎ 12-21

1 ♥/♠ 5+ cartas ₍₁₁₎ 12-21

1ST	-	15-17	Equilibrada
2ST	-	20-22	Equilibrada
3ST	-	Acol, AKQxxxx(x) ♣/♦ sin puntos de apertura	
2♣	-	Fuerte indeterminado	
2♦	-	Forcing a manga basado en 23+ph si equilibrada	
2♥/♠	-	6 cartas 6-10	
3♣/♦/♥/♠	-	7 cartas 6-10	
4♣/♦/♥/♠	- (7)	8 cartas 6-10	

Primeras salidas

5^a - 3^a **contra palo**

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJxxX(x)
xxxX	KQx	K109x	Hxx	QJx(x)
xxXX	QJx	AKJ10	HxXX	109x(x)
xxxxX	J10x	109x	Hxxxx	AKx(x)
AK, KQ, QJ, J10, 109 secos				

4^a - 2^a **contra ST** salimos de la cuarta carta con honor

XX	AKx	KJ10x	Hx	KJxXX(x)
xXX	KQx	K109x	Hxx	QJxX(x)
xXX	QJx	AKJ10	HxxX	1097x(x)
xXXXX	J10x	109x	Hxxxx	109xx(x)

Contra ST, la salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. Jugamos 10 prometedor que promete 1 honor y el 9.

Señales en la defensa

1. *Carta baja* anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. *Alta/baja* es número impar de cartas 3, 5, 7...
3. Señal de *preferencia* con semifallo en la mesa y cuando se da a fallar

Convenciones de subasta

Subastas propias

Stayman de 4 respuestas sobre 1ST.

Puppet Stayman con sobre 2ST.

Jacoby Transfer sobre 1ST y 2ST.

Jacoby sobre la apertura de 1♥/♠

Smolen con la apertura de 1ST.

4º palo es forcing a manga, excepto a nivel 1.

Roudi.

Check-back.

Los saltos en respuesta a la apertura son barrage

Subastas de competición

Michael's cue-bid sobre 1♣/♦/♥/♠.

Cappelletti Modificado.

Doblos negativos (Sputnik) hasta 4♠ inclusive.

Doblo y re-doblo de 3 cartas de apoyo.

Subastas de slam

4ST petición de ases 30 / 41+Q.

5ST petición de reyes 0-1-2-3.

Splinter.

Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo.