

1 SIN TRIUNFO. SMOLEN

CONVENCION SMOLEN

CONDICIONES

- El **RESPONDEDOR** debe poseer:
- ✦ Un 5-4 en **MAYORES**
 - ✦ Desde 8H **SIN** límite superior

OBJETIVO

Encontrar la mejor ligada

DESARROLLO

MANO DEBIL (<8H)
→ Transfer al Mayor 5º y **PASO**

MANO INTERMEDIA (8-9H)

- Stayman
- ✦ Si la respuesta es 2 ♦, declara 2 en el Mayor **CUARTO** a nivel de **DOS**
 - ✦ Si la respuesta es 2 en nuestro Mayor cuarto, se anima declarándolo a nivel de 3 para que el abridor decida.
 - ✦ Si la respuesta es 2 en nuestro Mayor quinto, reevaluar la mano y:
 - ▲ Animar declarandolo a nivel de 3 para que el abridor decida
 - ▲ Declarar 4 M

MANO FUERTE (10-15H)

- Stayman
- ✦ El abridor responde 2 ♦. El respondedor declara su Mayor **CUARTO** a nivel de **TRES**. El abridor redeclara
 - ▲ 3 Sin triunfo. **SIN** 3 cartas en el otro Mayor
 - ▲ 4 en el **OTRO** Mayor. **CON** 3 cartas en el palo
 - ✦ El abridor responde 2 en Mayor. Ligada asegurada. El respondedor **MARCA MANGA**

MANO MUY FUERTE (16H+)

- La subasta se **INICIA** como con mano fuerte
→ Prosigue en **TODOS** los casos proponiendo Slam

PRINCIPIO BASICO

- Si tras un Stayman y respuesta de 2 ♦ el respondedor declara un Mayor, dicho Mayor es **CUARTO Y EL OTRO QUINTO**.
- ✦ Si lo declara a nivel **DOS** es solo **INVITATIVO** (8-9H)
 - ✦ Si lo declara a nivel **TRES** es **FORCING MANGA SIN** excluir Slam