LA SUBASTA DEFENSIVA

LA INTERVENCIÓN A PALO

El estilo es constructivo. Respuestas

- Apoyo en salto = Barrage
- Palo nuevo = Forcing, excepto 2 sobre 1 (Palo 6+. 9-14 H)
- Palo nuevo en salto = Palo explotable + Fit

En reapertura, se adaptan las respuestas anteriores, teniendo en cuenta que en este caso la intervención puede hacerse con unos 7 puntos y niega fuerza de apertura.

- Apoyo: Nv2=Natural. Salto(Nv3)=Barrage. Nv4=Para jugar
- 1ST = 8-12. 2ST = 13-14 3ST = 15+ o cierre
- CUEBID=Invitativa+ con fit 3+; o bien intento para jugar ST; o bien 15+ con palo propio que se da luego (FM)

LA INTERVENCIÓN A SINTRIUNFO

1ST=16-18. Igual respuesta que a la apertura en 1ª posición

En reapertura: 1ST=10-14 dbl+1ST=15-16
2ST=17-18 dbl+2ST=19-21

INTERVENCIONES EN SALTO

Barrage Respuesta: Palo nuevo = F1

CUEBIDS DIRECTOS (MICHAELS) Y EN SALTO

(1♣/1♦) - 2♣ = Natural. (Palo de trébol)
(1♣/1♦) - 2♦ = Bicolor a mayores 5/5+
(1♥/1♠) - 2♥/2♠ = El otro mayor + un menor 5/5+

Las respuestas en salto en palos conocidos son obstructivas (y tal vez, con fuerza)

Cuebid en reapertura = Cualquier buen bicolor

DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE

DOBLO = t/o hasta 4♥

La respuesta de 2ST cuando se dobla una apertura de 2 débil, es LEBENSOHL (requiere alerta)

DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1 ST

DOBLO = Penal; 2♣= Mayores 4+-4+; 2♦/♥/♠ = Natural
Respuestas a 2♣: 2♦ = Relé. Pregunta por el mejor mayor
2ST= Pregunta con fuerza.

LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1 TREBOL FUERTE

DOBLO = Monocolor. PASO = Fuerza si se habla después

1♦/♥/♠ = Bicolor CRM (=color/=rango/≠color y rango)

1ST=Tricolor con mayores 4-4

SALIDAS Y SEÑALES

SALIDAS INICIALES

La salida de pequeña puede ser 3ª-5ª (palo) o 2ª.4ª (ST)
La pareja puede acordar salir de 4ª y la más alta de nada.
La pareja puede acordar cómo salir con 3-4 cartas pequeñas

Carta	A Palo	A ST
A	AKx, Axx(+)	AKQx, AKJX, AKX(+)
K	KQX(+), AK, KQ	KQJX, KQTX, KQX(+) AKJT
Q	QJx(+), QJ	QJx(+), QJ
J	JTx(+), KJTx, JT	JTx(+), KJTx, JT
10	T9x(+), HT9x, Tx	T9x(+), HT9x, Tx
9	Por acuerdo de la pareja	
x (grande)		
x(chica)		

SUBSIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo: Actitud – Pequeña impar muestra interés
En palo ya abierto: Cuenta, Con 2 cartas la más alta

SEÑALES Y SU PRIORIDAD

	Sobre la salida del compañero		Sobre la salida del declarante		En descartes	
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª	Interés	Interés	Cuenta	Cuenta	Nota al dorso	
2ª	Cuenta	Cuenta			Italiano	Lavinthal
3ª	S/P	S/P.	S/P	S/P		

Para apelar: CARTA ALTA Para dar cuenta: NATURAL

Notas sobre las señales (incluyendo la defensa a palo)

Las señales y descartes pueden modificarse por acuerdo
El orden y prioridad puede modificarse por acuerdo

DOBLOS

DOBLOS DE PETICION (Take/Out)

- Pueden ser ligeros, con distribución idónea. Id. reabriendo
- La respuesta en cuebid es FCG hasta que se repita palo
- La redeclaración de un palo nuevo es F1

DOBLOS/REDOBLOS ESPECIALES, ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS

- (1X) dbl (2/3/4X) dbl = Responsivo hasta 4♥
- La repetición de un doblo negativo en el mismo palo es t/o
- Tras 1ST (2♣ ART) dbl seguido de dbl por el mismo jugador, es PNL
- Tras 1ST – dbl - Redoblo = Fuerza. Otra voz, ignora el dbl
- Los doblos de un contrato parcial son t/o salvo que se indique lo contrario en alguna parte de este documento

EL COMPAÑERO DEL ABRIDOR TRAS UN DOBLO A SU DERECHA

Palo nuevo=F1 En salto=NF En doble salto=Splinter
2ST= Apoyo límite o mejor

PASO
CLUB DE BRIDGE ONLINE

www.bridgepaso.com bridgepaso@gmail.com

Hoja de Convenciones – Revisada 15/12/2022

Jugador:
Jugador:

SISTEMA BASE

MAYOR 5º - Mejor Menor

ESQUEMA GENERAL-CONVENCIONES PRINCIPALES

Se abre del menor más largo (1♣ si 3-3)
El apoyo en salto es invitacional
La respuesta de 1ST no es forcing
La respuesta 2 sobre 1 (sin salto) promete redeclarar
2♣. ART. Fuerte indeterminado. 2♦. ART. Forcing manga.

SUBASTAS ESPECIALES QUE PUEDEN REQUERIR UNA ESPECIAL DEFENSA

1ST = 15-17
2♣ = Fuerte indeterminado. ART.
2♦ = Forcing a manga. ART.
2♥ = Débil. 6+♥. 6-10 2♠ = Débil. 6+♠. 6-10
3 ST = Gambling
Las convenciones opcionales y LEBENSOHL

OTRAS CONVENCIONES EMPLEADAS

STAYMAN – Transfer – LEBENSOHL (con alerta)
En zona de slam, Cuebids y GSF
Opcional (requieren alerta)
ROUDI (recomendable); SMOLEN

ABREVIATURAS

FCG - F1 - FM = Forcing – Por una vuelta – A manga

NF= No forcing	ART = Declaración artificial
p/c = Pasa o corrige	S/P = Preferencia (Lavinthal)
t/o = Take Out	PNL = Penal
T=10 - GH=Gran honor (AKQ)	GSF = Invitativa a gran slam
4PF = 4º palo forcing	3PF = Tercer palo forcing

APERTURA	ZONA.	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	ACCIONES POSTERIORES	COMPETITIVAS
1♣	12-19	3	4♥	Mejor menor	2♦♥♠ = 0- 6 H. palo 6º 2♣/3♣ = Apoyos limitados Splinters	• Inversé del abridor = F1 Compañero del abridor • 4PF = F1 (FM si inverse) • Tercer palo = F1 (3PF) • Inversé = FM • Apoyo repetido = Barrage • Lebensohl tras 1 sobre 1 e inverse (2ST moderador) • **Roudi (opcional recomendado)**	Sobre 1♣/1♦, el cuebid tras intervención, pide parada
1♦	12-19	3	4♥	Mejor menor	2♥♠/3♣ = 0- 6 H. palo 6º 2♦/3♦ = Apoyos limitados Splinters		Tras una intervención a palo Cuebid en salto = Splinter Palo nuevo en salto=Barrage
1♥/1♠	12-19	5	4♥	Palo 5º+	1ST = No forcing 2M/3M de apoyo =Apoyos limitados Palo nuevo sin salto 2 sobre 1 = Autoforcing Splinters		El abridor sobre intervención Cuebid en salto = Splinter Doblo y redoblo de apoyo
1ST	15-17		2♠	Distribución equilibrada Niega palo mayor quinto	2ST = Natural 2♣ = Stayman 2♦♥♠ y 3♣ = Transfer 3♦♥♠ = 15+HD. Monocolor fuerte. Esperanza de slam 4♦ = 5♠ y 5♥ 4ST = Cuantitativo. **4ST después de STAYMAN o Transfer, es Cuantitativo**	**Tras 1ST-2♣-2♦, 2M es natural y 3M (FM) puede ser Natural o Smolen según acuerdo de los compañeros**	Sobre intervención del nº 2 Dbl a nivel de 2 = t/o Dbl a nivel de 3 = fuerza Dbl a nivel 2 (ART) = penal LEBENSOHL (requiere alerta)
2♣	18+	Fuerte indeterminado		Mano equilibrada 22-23 o no equilibrada de zona 3 (20-23) PT	2♦ = 0-7 PH ó mano positiva sin palo bueno 2ST = 8+ PH o 2 reyes. Mano equilibrada 2M/3m = 8+ PH. Palo bueno	Tras 2♣-2♦, si el abridor da palo, el compañero puede pasar o declarar 2ST (4-7; No forcing). Cualquier otra voz es FM.	Declaraciones naturales
2♦	18+	Forcing manga		Mano equilibrada 24+ o no equilibrada de zona 4 (24+) PT	2♥ = 0-7 PH ó mano positiva sin palo bueno 2ST = 8+ PH o dos reyes. Mano equilibrada 2♠/3m = 8+ PH. Palo bueno		Declaraciones naturales
2♥/2♠	6-10	6		Mano débil, buen palo Sin 2 bazas defensivas	Palo nuevo = F1 2ST = Pide fuerza lateral con mano no mínima o repetir palo con mano mínima	2♥/2♠ – 2ST – 3ST = AKQxxx	Declaraciones naturales
2ST	20-21			Distribución equilibrada Niega palo mayor quinto	3♣ = Stayman 3♦♥♠/4♣ = Transfer a♥♠♣♦ 4♦ = 5♠ y 5♥ 4ST = Cuantitativo	2ST - 3♣ - 3♦- 3♥ = 4♠ + 5♥ 2ST - 3♣ - 3♦- 3♠ = 5♠ + 4♥ (SMOLEN, opcional)	Declaraciones naturales Doblo = Penal
3♣/3♦	5-12			Palo 7º. En 1ª o 2ª, BUEN PALO	Otro palo = Natural. Fcg.		
3♥/3♠	5-12			Palo 7º.	Otro palo = Natural. Fcg.		
3ST	5-12			7-8 cartas de ♣ o♦, encabezadas por A-K-Q	4♣ = p/c		
4♣♦♥♠	5-12			7 – 8 Bazas de juego. NATURAL			
4ST				BLACKWOOD			

Información suplementaria

Voces de SPLINTER:
1♥/1♠ 4♣ o 4♦ son fallo o semifallo al palo

Reaperturas con mano equilibrada
1ST = 10-13 Doblo + 1ST = 14-16
2ST = 17-18 Doblo + 2ST = 19-20

Blackwood 5 claves =>. 4 ases + Q de triunfo.
5♣=3 ó 0. 5♦=1 ó 4. 5♥=2. 5♠=2+Q.
5ST=2+fallo. 6♣=1+fallo.

Apel en el primer descarte

A palo - Una carta impar pide el palo. Una carta par niega el palo, si la carta par es baja pide el palo +bajo de los dos que quedan y si es alta el palo +alto de los dos que quedan

A sintriunfo - Una carta baja pide el palo +bajo de los dos que quedan y si es alta el palo +alto de los dos que quedan

LEBENSOHL

Tras 1ST e intervención de 2 a palo,
2 a palo es NATURAL y débil
3 a palo es NATURAL y FM
2ST (LEBENSOHL) fuerza 3♣. El compañero del abridor pasa o declara su palo
3ST = Fuerza de manga + PARADA
CUEBID = STAYMAN + PARADA

2ST + 3ST = Fuerza de manga SIN PARADA
2ST+Cuebid= STAYMAN SIN PARADA

La mano pasadora tras P–1M

2M;3M;4M=>**(Mini); (Barrage); (Cierre)**

2♣ => **9-11. Fit de 3 ó 4 cartas (Drury)**

P 1M 2♣ 2♦ = Apertura normal
P 1M 2♣ 2M = Cierre

P 1♠ 2♣ 2♥ = Natural, débil

NOTAS ADICIONALES - I

SUBASTA CONSTRUCTIVA

STAYMAN BCP - Respuestas	1ST - 2♣
2♦	Ni 4♥ ni 4♠
2♥/2♠	4 cartas, sin 4 en el otro M
2ST / 3ST	4♥ y 4♠. MINI / MAXI. El respondedor hace re-transfer al palo cuarto con ♣ => ♥ o ♦ => ♠.
3 a palo	5 cartas

CHECKBACK - Respuestas	1m – 1M 2ST - 3♣
3♦	3 ó 4 cartas en M con 4 cartas en el otro mayor
3M	3 cartas, sin 4 en el otro mayor
3 al otro mayor	4 cartas, sin tres cartas en M
3ST	Ni 3 cartas en M, ni 4 cartas en el otro mayor
4M	4 cartas en M sin cuatro cartas en el otro mayor

APOYO JACOBY - Respuestas	1M - 2ST
4M	Mínimo. Sin palo corto..
3 a palo	Palo corto. Si es fallo, se repite después.
3ST	14-15. Mano equilibrada o semiequilibrada.
4 en otro palo	Bic. 5-5. Si es muy malo, mejor marcar el corto
3M	Monocolor. No mínimo.

DECLARACIONES DE TANTEO	1M – 2M ?
3 a palo	Natural. Pide complemento.
2ST	Invitación generalizada
3M	Problema de calidad en el palo de triunfo

ROUDI TRAS 1♣ - 1♦	1♣ - 1♦ 1ST - 2♣
Mínimo (12-13$^-$)	2♦ (Sin M4º) - 2♥ (4º, no niega ♠4º) - 2♠ (4º)
Máximo (13$^+$-14)	2ST (Puppet a 3♣) y se repite la secuencia

SUBASTA DEFENSIVA

INTERVENCION POR 1ST - RESPUESTAS		
2 a palo	Natural. Débil	Transfer si 1ST en revéil
2ST	Invitativa. NF	
3 a palo	Invitativa. NF	
Cue-Bid	STAYMAN	
Cue-Bid + palo	Natural. FM.	

Modificaciones si el nº 3 habla		
DOBLO	*STAYMAN*	*Mínimo*
Cue-Bid	*STAYMAN*	*Máximo*
2ST	*LEBENSOHL*	

RESPUESTAS ESPECIALES A LA INTERVENCION DE 1 A PALO	
Cuebid (salto)	Fit cuarto. Sólo fuerza para invitar
Palo en salto	Palo bueno y fit 4+ con la intervención.

CONTINUACION DEL INTERVENTOR (Nº2) TRAS UN CUEBID DEL JUGADOR Nº 4.	
Repite palo	Intervención pobre (< 12 H)
Declara 2ST	12-13 y parada
Da palo nuevo (económico)	Fuerza ambigua
Repite palo en salto	Fuerza clara de apertura. 14+
Da palo nuevo (caro)	Fuerza clara de apertura
Repite cuebid	Fuerza. el nº 4 debe definir

SUBASTA COMPETITIVA

SOBRE LA INTERVENCION DEL Nº 2	
Cambio de palo forcing sobre la intervención	
Tras 1♣-[1♦]	X del nº 3 promete mayores 4-4
	1M del nº 3 puede ser cuarto
Palo nuevo en salto = 10-12 PA. Palo 5º+. Fit 4º a la apertura	
Sobre 1ST - [2X (transfer)] – **Doblo => Penal al palo designado (X+1)**	

REPERTORIO DE SITUACIONES LEBENSOHL	
En el campo abridor	
Respuesta a 1ST tras intervención	1ST – [2X] – **2ST**
Respuesta a 2M débil tras doblo (*)	2M – [Doblo] – **2ST**
Respuesta a una inversé	**1♣ - 1♥** **2♦ - 2ST (Moderador)**
Respuesta a un doblo del abridor tras apoyo de los defensores	1♣ - [1♥] – P – [2♥] X – [P] - **2ST**
En el campo de la defensa	
Respuesta del nº 2 a un doblo de nº 4 tras un apoyo del campo abridor	1♥ - [P] – 2♥ - [Doblo] P - **2ST**
Respuesta a un doblo tras 2 débil	2M - [Doblo] – P – **2ST**
Respuesta a petición tras 2♦ multi	2♦ - [X / 2♥] – P – **2ST**
Respuesta a petición de palo tras 2♦ multi cuando el compañero del abridor no pasa	2♦ - [X / 2♥] – 2M – **2ST (Leb)** **- Dbl (Pen)** **- 3X (Fcg)**
Respuesta a intervención por 1ST cuando habla el jugador nº 3	1♥ - [1ST] – 2♥ – **[2ST]**
(*) Si se juega 2♦ multi	2♦ – [Doblo] – **2ST**

NOTAS ADICIONALES - II

SUBASTA CONSTRUCTIVA

ABRIDOR EN 3ª – TRAS EL DRURY	P – 1M 2♣ - ?
2M	Apertura mínima
2♦	Relé artificial. Apertura correcta (*)
Otro palo	Apertura correcta. bicolor. Forcing.
2ST	15-17. Mano equilibrada. FM.
Otra voz	Como si se hubiese abierto en primera posición
(*) El compañero dará 2/3M (NF) con fiit de 3-4 cartas o anunciará otro palo con fin de tres cartas y palo 5+ explotable.	

ABRIDOR EN 3ª – TRAS 2ST (*) (SPLINTER INDETERMINADO)	P – 1M 2ST - 3♣ (Relé)	
3♦	Corto en el otro M	Las respuestas se dan por escalones indicando el palo corto artificialmente de mayor a menor rango
3♥	Corto en ♦	
3♠	Corto en ♣	
(*) Se sigue con 3♣ sólo si considera necesario investigar la mano.		

TRANSFER A PALO MENOR CON MANO FUERTE (*)	1ST-2♠ => XFER ♣ 1ST-2ST=> XFER ♦
EL COMPAÑERO MAXIMO, DESPUES DEL TRANSFER	
3M	Corto en M
3ST	Corto en el otro menor
3m´	Mano bicolor a menores (**)
(*) El transfer a palo menor se hace sólo con manos débiles o con manos fuertes y un semifallo.- 1ST-3m es más fuerte que hacer transfer. (No condiciona el slam a la utilidad del corto).	

(**) Descripción de los diferentes bicolores		
1ST - 2♠ 3♣ - 3♦	1ST - 2♠ 3♣ - 4♦	1ST – 2ST 3♦ - 4♣
Acepta 3ST Puede ser 5♣+4♦	Sólo para jugar manga. (Bic 5-5)	El más fuerte. (5-5) Esperanza de slam
aración NOTAS SOBRE LA SECUENCIA 3		
Si el abridor acepta, marca 4♦ (palo elegido) ó 4M (As)		
Si el abridor no acepta, anuncia manga (4ST/ 5m)		

SUBASTA DEFENSIVA

RESPUESTAS POR DOBLO DEL Nº 4 SI EL Nº 3 HABLA SOBRE LA INTERVENCION DEL Nº 2		
1♣ - [1♥] - 1♠ (palo nuevo)	[Doblo] (Snap-dragon)	Fuerza en el cuarto palo y tolerancia al palo de intervención (2+ cartas)
1♣ - [1♥] - 2♣ (apoyo)	[Doblo] (Responsivo)	8+ H y 7+ cartas en los otros palos.
1m - [1M] –Doblo (negativo)	[Redoblo] (Rosenkranz)	Apoyo a nivel de 2M (8-10) **con un gran honor**
1m - [1M] –Doblo (negativo)	[2M] (Rosenkranz)	Apoyo a nivel de 2M (8-10) **sin gran honor**

SUBASTA CONSTRUCTIVA

	1♠ - 1ST (fcg) 2♣ - ?	Secuencia específica
BART (*)	2♦ => Cinco cartas a ♥	
	2♥ => Seis cartas a ♥	
	3♦ => Seis cartas a ♦	
(*) Permite encontrar un fit 5-3 en ♥ si el abridor tiene cinco cartas a ♠ y tres en ♥.		

SUBASTA COMPETITIVA

DOBLO DEL OI A LA APERTURA DE 1M EN TERCERA POSICION	P – [P] – 1M – [X] ?
Redoblo	Intención de penalizar
Otra voz	Doblo ignorado. 2♣ = Drury, etc

DOBLO DEL DRURY POR EL OD DEL ABRIDOR DE 1M EN 3ª POSICION	P – [P] – 1M – [P] 2♣ - [X] - ?
Redoblo	Fuerza. Acepta jugar 2♣ redoblados
Paso	Apertura débil con 4 cartas en M
2M	Apertura débil con 5 cartas en M
Otra voz	Doblo ignorado. 2♦ = Relé, etc

SUBASTA CONSTRUCTIVA

PUPPET STAYMAN SOBRE 1ST 1ST - 3♣	Se utiliza para encontrar un fit 5-3 a palo mayor en los siguientes casos (mano del respondedor a 1ST). • Fuerza de manga con mayores 4-3 ó 3-2 • Con esperanza de slam y un palo mayor de 3+ cartas, pero no con distribución 4-3-3-3. Con esperanza de slam y 4-3-3-3 se dirá. • 4♠ con 6+ controles (A=2 K=1) • 4ST con menos de 6 controles
El STAYMAN 2♣ (con respuestas BCP) se utilizará • En todas las mangas con esperanza de manga solamente • En las manos de manga con mayores 4-4-ó 4-2 • Nunca con esperanza de slam	
CONDICIONES PARA ABRIR DE 1ST CON 5♥ Ó 5♠	
Manos 5(M)-3-3-2 que ***con un problema de redeclaración***, y además, • Tengan 3 cartas en el otro M para no perder un fit 5-3 vía transfer • No tener 17 H para que el compañero no pase con 7H y fit. • No tener dos palos huecos. (Fuerza concentrada en dos palos). • No tener un palo de mucha calidad. (Se puede redeclarar).	

ZONA DE SLAM – PALO MAYOR

BLACKWOOD ROMANO 5 CARTAS CLAVE (**)	
Respuesta 41-30	Regla general
Respuesta 30-41	EXCEPCION (**)
(*) Si el triunfo es ♥, hay que tener al menos una clave + Q♥ o bien dos claves para pedir "ases" on 4ST.	
(**) Sólo si pregunta el COMPAÑERO de un abridor de zona 2 o más, inequívocamente definida por las voces de la subasta.	

PREGUNTA POR LA Q DE TRIUNFO (M) (*)	4ST- 5♣ 5♦	4ST- 5♦ 5♥
5M	Niega tener la Q de M	
Otro palo	QM+K en el palo anunciado (el más económico)	
5ST	QM + algún C3V (Q ó xx). Sin Ks en otro palo (**)	
6M	QM sin Ks ni C3V (control de tercera) en otro palo	
(*) Siel triunfo es ♥, y se canta 5♥ sobre la respuesta de 5♦, el respondedor PASA con 0-1 CC y responde con 3-4 CC.		
(**) Tras esta respuesta de 5ST, el compañero puede investigar si el C3V le puede permitir cantar 7M. (Ver cuadro siguiente).		

PREGUNTA POR UN C3V (CONTROL DE TERCERA)	4ST- 5X 6Z (*)
6M	Niega C3V en el palo Z
7M	Promete C3V en el palo Z
(*) Indica interés en gran slam. y que se tienen las 5 CC	

ZONA DE SLAM – PALO MAYOR

PREGUNTA DE REYES (*)	4ST- 5♣/♦/♥/♠ 5ST
7M	Mano con plusvalías no conocidas por la subasta
6M	Sin reyes
6X (**)	K en el palo anunciado (el más económico) (***)
6ST ó 7M	Tres Reyes
(*) Se conocen las 5 claves. No se considera por eso la K de triunfo	
(**) Uno o dos reyes.	
(***) Si el triunfo es ♥ no se puede decir 6♠ con la K♠. En este caso, (a veces) se puede cantar 6 en un palo corto conocido (splinter, etc)	

INTERROGATIVAS POSTERIORES A LA PREGUNTA DE REYES (*)	4ST – 5♣/♦/♥/♠ 5ST – 6Y 6Z (Z<M)
Si las voces anteriores no han negado que el respondedor pueda tener la K de Z, se trata de una pregunta por la K de Z.	
6M	Sin la K de Z
7M	Con la K de Z
Si las voces anteriores han negado que el respondedor pueda tener la K de Z, se trata de una pregunta por un C3V en Z.	
6M	Niega C3V en el palo Z
7M	Promete C3V en el palo Z

ZONA DE SLAM – PALO MAYOR

INTERROGATIVA SOBRE EL OTRO PALO MAYOR (*)	Triunfo ♥ 4ST - 5♣/5♦/5♥ 5♠	Triunfo ♠ 4ST - 5♣ 5♥
Retorno al palo de triunfo	6♥ / 5♠	xxx => Lo más débil
1er escalón disponible	5ST	La Q ó xx => C3V
2º escalón disponible	6♣	Kxx
3er escalón disponible	6♦	Kx óK semifallo
7M	7♥/7♠	0/1 cartas + triunfos extra
Apoyo al otro mayor	6♠/6♥	KQ ó KQ(x) => Lo más fuerte
(*) Voz especial, no siempre disponible, para saber cómo controla el compañero el otro palo mayor. Requiere que se conozcan las 5 CC.		

BLACKWOOD 6 CC CUANDO HAY DOBLE FIT

Cuando hay un doble fit y esperanza de slam, hay 6 CC. que son los 4 ases y las K de cada palo. Además ***el que pregunta, debe tener dos de ellas***. Las respuestas son similares al caso de 5 CC, pero se amplía en las respuestas el detalle sobre las damas.

5♥	**2 CC sin ninguna de las dos Qs**
5♠	**2 CC y la Q de menor rango**
5ST	**2 CC y la Q de mayor rango**
6♣	**2 CC y las dos Qs**

Si la respuesta al Blackwood ha sido 5♣ ó 5♦ el compañero puede preguntar por las damas con el escalón siguiente y se responde escalonadamente con los cuatro niveles indicados.

Temas pendientes de tratar:

Si los oponentes doblan el STAYMAN.- Si los oponentes doblan el transfer.
Zona de slam.- Metodología de anuncio de los controles.- El último control.
Slams a palo menor.
Blackwood de excepción
Kockish