

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
5/12 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "light"
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Tendencia débil (6 cartas)
LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS
15/18- 2ª posición ("sistem on ")
4ª posición 10/14 (vuln 12-14)
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Al nivel de 2, siempre mayores (al menos 4/4) sobre 1♠/♦
Michaells 2♥/♠ - 3♥/♠ → menores
LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
Natural, excepto la situación descrita en "El uso de voces falsas" y "mini-splinter" en transfer después de apertura 1♥/♠ (incluso después del Doblo del adversario)
LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
Standard
LA SUBASTA DE PASO FORCING
Cuando es evidente que nuestro campo tiene superioridad de puntos
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL
Ver SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE BARRAJE
Doblo es "take-out" (petición de palo)
LA DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS FUERTES
Standard
LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS
Sobre 2♦ multicolor – 2M (mayor)→ apertura, con palo nombrado corto
LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblos y Redoblos de soporte
EL USO DE VOCES FALSAS
1M (Mayor) - "doblo" - Otro M → fit M de apertura (8-10 PHD)
(incluso cuando intervenimos en M y el adversario pasa, o dobla)
OTRAS SUBASTAS
"Bergen" al nivel de 3, cuando el compañero interviene a un palo mayor
"Neg free-bids"
Roudinesco, (sin con con sin) Forrester (al nivel de 4)
Nuevo menor "forcing"

[illegible]

Bergen sobre intervención a palos Mayores -----Nuevo menor "forcing"-----	
	
Hoja de Convenciones	
Jugador:	Maria Panadero 2812051
Jugador:	João Passarinho 2812787
Prueba: 2019	
SISTEMA BASE 2/1 (1ST forcing)	
ESQUEMA GENERAL	
Natural con mayores quintos 1ST=15/17 (14 buenos)	
1♣=3+cartas	
Menores invertidos	
2♣ fuerte (no es forcing manga)	
2♦ = MULTICOLOR → Débil con 6 cartas 6/10 PHD	
2♥/2♠ = 6+ cartas 11 – 14 PH 2ST= 20/22	
3♣/♦/♥/♠ = barrage, 6+ cartas	
3ST = "Acol" → "gambling" , sin parada lateral	
4♣/♦ = baraje en ♥/♠ con As o Rey en otro palo	
4♥/♠ = baraje, tendencialmente sin As o Rey en otro palo	
4 ST = Bicolor de menores	
-----Nuevo menor "forcing"-----	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
1M – "doblo" – otro M → fit, 8-10 PHD	
1♥/♠ → 3x = ♥/♠ fit – mini splinter en transfer (3+cartas)	
(con, o sin doblo del adversario)	
1♥/♠ → 2ST=7+PHD 4+ cartas ♥/♠	

APERTURA	ART ?	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3' / 4'
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas (nuevo menor "forcing")	2♣ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4º → 2♦ = fit ♣ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barraje 1ST (8-10) y 2ST= natural	→ 2♦ = relais artificial → 14+ PHD 2♥/♠ = parada en el palo nombrado, menos de 14 puntos. 2NT = 12/13 PHD, con parada en los 2 palos Mayores. 3♣ = 12/13 puntos, sin parada en palo Mayor. 3♦/♥/♠ = Splinter 3ST = 18/19 Bal.	
1♦		3	4♥	Natural 3+ cartas (nuevo menor "forcing")	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD) , sin M 4º → 3♣ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barraje 1ST y 2ST= natural	→ 3♣ = relais artificial → 14+ PHD 2♥/♠ = parada en el palo nombrado, menos de 14 puntos. 2NT = 12/13 PHD, con parada en los 2 palos Mayores. 3♦ = 12/13 puntos, sin parada en palo Mayor. 3♥/♠ = Splinter 3ST = 18/19 Bal.	
1♥/1♠		5	4♦	Natural 5+ cartas	1 ST Forcing (<i>en todas las posiciones</i>) 2♣/♦ = Forcing de manga, o Rev Drury , si pasador (2♣/♦) 2♥/♠ = 8-10 PH, 3 cartas 2ST = fit de 4 cartas ♥/♠ 7+ PHD ----- → Mini splinter en transfer, <i>incluso después del Doblo adver.</i> (2♣→♣, 3♣→♦, 3♦→♠)	2ST = intento general 3♣ = 11-14 con cualquier semifallo, o 15-17 balanceados 3♦ = forcing de manga 3ST = 18-19 balanceados → Splinter = 11-14 PHD (15+ "mini-splinter" y control después)	
1ST		15/17		(14 buenos)	2♣ = Stayman 2♥/♥ = Transfer 2♠ para ♣ 2ST para ♦ 3♣ = Puppet 3♦ = 5/5 minors G.F. 3♥/♠ = Short ♥/♠ → 5/4 minors 4♣ = Ases 4♦ = bic M 4♥/♠ = 5/5 menoes intento de slam (4ST abridor → 6 ases)	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor → <u>Smolen</u> 1 NT - 2♣ - 2♦ - 3♣ → Asking minors When RHO overcall 1NT → Doblos negativos y Rubensohl	
2♣			4♦	Fuerte, no es "forcing manga"	2♦ = Relais → 2♥ KOKISH (*) 2♥/♠/3♣/3♦ = natural → 8+ PHD. Al menos 5 cartas con 2 honores grandes (ARD) en M, o 6 cartas en m	2X no es forcing manga; 3X → "forcing manga" KOKISH (*)	
2♦		6		MULTICOLOR → Débil con 6 cartas 6/10 PH	2♥ → para pasar o corregir 2ST → F1-----	3♣/3♦ = mínimo con ♥/♠ 3♥ = Máximo c/♠ 3♠ = Máximo c/♥	
2♥/♠		6		6+ cartas 11 – 14 PH	2ST → Asking → ----- 3♥/♠ → No es invitativa	Respuestas: 3♣/♦ = sing. mínimo 3♥ = m 3ST = M 4X = Splinter M.	
2ST		20/22			3♣ = Puppet Stayman 3♥/♥ = Transfer 3♠ = Transfer para 3ST 3ST = 5♠/4♥ 4♣/ 4♦ = igual a la apertura de 1ST	2NT - 3♣ - 3NT - 4♣ → Asking minors 2NT - 3♦/♥ 3ST - NIEGA fit	
3♣/3♦/ 3♥/3♠		(5)6		Débil (eventualmente 5 cartas con vulnerabilidad favorable, en 3ª posición)		(*) 2♣ KOKISH 2♣ - 2♦ 2♥ obliga a 2♠ 2ST = 25/26 bal.	
3ST				Gambling (Acol) Sin parada lateral		APOYOS DE BERGEN – Cuando el compañero interviene a un palo Mayor (3♣ Ψ 3♦)	
4♣/4♦		(7) 8		Mano con apertura débil con ♥/♠, con A o K exterior	"Relais" → pide el palo con As, o Rey	SLAM APPROACH RKCB – 1430 → 5♥ = 2 sin Dama de triunfo 5♠ = 2 con Dama 4ST → 5ST = 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1 Ás + "fallo útil"	
4♥/4♠		(6)/7/8		Débil con ♥/♠, tendencia sin A o K exterior. Mano sin apertura.		5ST (después de 4St) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → Ases (14-30) → Dama de triunfo Cuando el adversario interviene sobre 4ST – Paso=Nº par de ases	

