

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
5-17 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♣/♦
Michaelis 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) TRUSCOTT
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)
OTRAS SUBASTAS
“fit-bid” al nivel de 3, cuando el compañero interviene a un palo mayor
“Neg free-bids TRUSCOTT
Roudinesco, (sin con con sin) Forrester (al nivel de 4)

Nuevo menor “forcing”						
Suit → 3, 5						
Nt → 2, 4 (4th good / 2nd bad)						
SIGNALS→ Hi/Low= DISCRG and ODD (UDCA count)						
SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo				A ST	
A	AR, ARx, ARV10				Ax, ARx, ARVx	
K	AR, RD(+), RDV(+)				ARV10(+) (pide desblo.)	
Q	DV(+), ADV(+)				DV(+), RD(+)	
J	V10(+), Vx,				V10(+),	
10	10x, HV10(+), 109(+)				HV10(+), 109(+), 10x	
9	H109(+), 9x, 98x				9x, 98x, H109(+),	
Alta	Xx, xxxx				Palo sin interés (2 ^a)	
Baja	Xxx, xxxxx				Palo con interés (3 ^a ,5 ^a)	
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo: 1, 3, 5						
A ST: 2, 4						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: <i>Attitude</i>						
En palo ya abierto: 1,3,5						
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
1 ^a	EncLow	EncLow	Count	Count	LowEnc	LowEnc
2 ^a	Count	Count	Count	Count	Count	Count
3 ^a	S/P	S/P	S/P	S/P	S/P	S/P
Señal de Smith: No						
Eco en triunfo: cuando necesario: OK						
Doblos direccionales: OK					Doblo Lightner: OK	
Para apelar: Alta						
Para dar la cuenta: Alta-Baja= Par						
Para mostrar preferencia: S/P						
Otras:						
Intervenciones contra apertura de 1ST						
Doblo→ al menos 44 en ♠ y otro palo						
2♣→ al menos 44 en ♣/♥ 2♦→ al menos 44 en ♦/♥						
2♥/♠→ natural 2St →menores						

Apoyos Bergen sobre intervención ♥/♠
“Lebensohl” contra apertura en 2 débiles, o similar, por parte del respondedor

“Rubenshol” cuando intervienen en 2 débil sobre nuestra apertura, o sobre 1ST



Hoja de Convenciones
Jugador: Maria Panadero
Jugador: João Passarinho

2021

SISTEMA BASE
2/1 (1ST forcing)

ESQUEMA GENERAL
Natural con mayores quintos 1ST=15/17
1♣=3+cartas
Menores invertidos
2♣ fuerte (no es forcing de manga)
2♦/♥/♠=5/6 cartas (5)7-11PH
2ST=20/22
3♣/♦/♥/♠ = barrage, 6+ cartas
3ST = “Acol”→ “gambling” , sin parada lateral
4♣/♦ = barrage en ♥/♠ con As o Rey en otro palo
4♥/♠ = barrage, 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 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 3♦ = forcing de manga 3ST = 18-19 balanceados → Splinter = 11-14 PHD (15+ "mini-splinter" y control después)	
1ST		15/17		Puede tener palo Mayor quinto	2♣ = Stayman (SMOLEN) 2♦/♥ = Transfer ----> 2♣ → transf ♣ 2ST → transf ♦ (la mano invitativa a 3ST, pasa por 2♣) 3♣ = Puppet 3♦ = 5/5 menores (GF) 3♥/♠ = Short ♥/♠ → 5/4 minors 4♣ = Ases 4♦ = bic M	3♥/♠ = 4 cartas de apoyo y mínimo; Nuevo palo = "Doblo" en ese palo 4 cartas de apoyo y Máximo; 2ST = Máximo con 3 cartas de apoyo con dos honores (ARD). Cuando PHD interviene sobre 1NT → Doblo negativo y Rules on it!	
2♣			4♦	Fuerte, no es forcing de manga	2♦ = Relais 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♦/2♥/ 2♠		5		(5)7-11 PHS	2X → Forcing → -----> → 2ST forcing → -----> →	2ST → Apoyo de 3 cartas y mano Máxima 3 en el palo del respondedor → Apoyo de 3 cartas y mano mínima 2 en uno palo distinto del de la apertura → apoyo de 2 cartas (mejor palo) Respuestas por "steps" → (min5, min6, Max5, Max6)	
2ST		20/21			3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Transfer 3ST= 5♠/4♥ 3♠= Trf 3ST ¡(Atención)! 4♣/♦/= Cf. Apertura de 1St 4♥/♠= 5/5menores		
3♣/3♦/ 3♥/3♠		(5)6		Débil (eventualmente 5 cartas con vulnerabilidad favorable)			
3ST				Gambling (Acol) Sin parada lateral		<u>SLAM APPROACH</u> RKCB – 1430 5♥= 2 sin Dama de triunfo 5♠= 2 con Dama	
4♣/4♦		(7) 8		Mano con apertura débil con ♥/♠, con A o K exterior	"Relais" → pide el palo con As, o Rey	4ST → 5St= 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1Ás + "fallo útil" 5ST (después de 4St) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → 14-30	
4♥/4♠		(6)/7/8		Débil con ♥/♠, tendencia sin A o K exterior. Mano sin apertura.		Cuando el adversario interviene sobre 4ST (PP) "PASO" → <i>número par de Ases "DOBLO"</i> → número impar de Ases	
						"Psíquicas" – eventualmente en tercera posición, con vuln. favorable	
