

## **INTERVENCIÓN Y REVEIL SOBRE APERTURA DE UN SIN TRIUNFO FUERTE**

Sobre apertura de un sin triunfo fuerte (límite inferior 15 PH), pseudo-DONT, con intención destructiva (intervenciones débiles), de la siguiente forma:

- Doblo  $\Rightarrow$  Cualquier monocolor (si es con palo de pic, fuerte).  
Sobre el Doblo, el compañero dirá casi siempre  $2\clubsuit$ , sólo con un buen palo se puede cantarlo.
- $2\clubsuit \Rightarrow$  Bicolor trébol/mayor. Y sobre  $2\clubsuit$ :
  - $2\diamond/2\spadesuit \Rightarrow$  Natural, con buen palo.
  - $2\heartsuit \Rightarrow$  Para jugar al palo mayor del compañero.
  - $2\# \Rightarrow$  Relay fuerte. El compañero subastará  $3\clubsuit$  si su intervención es muy débil, o su palo mayor si no lo es.
  - $3\heartsuit \Rightarrow$  Para jugar a nivel de tres a cualquiera de los mayores.
- $2\diamond \Rightarrow$  Bicolor diamante/mayor. Y sobre  $2\diamond$ :
  - $2\heartsuit \Rightarrow$  Para jugar al palo mayor del compañero.
  - $2\spadesuit \Rightarrow$  Natural, con buen palo.
  - $2\# \Rightarrow$  Relay fuerte. El compañero subastará  $3\diamond$  si su intervención es muy débil, o su palo mayor si no lo es.
  - $3\heartsuit \Rightarrow$  Para jugar a nivel de tres a cualquiera de los mayores.
- $2\heartsuit \Rightarrow$  Bicolor corazón/pic. Y sobre  $2\heartsuit$ :
  - $2\spadesuit \Rightarrow$  Natural, para jugar.
  - $2\# \Rightarrow$  Relay fuerte. El compañero subastará  $3\heartsuit$  si su intervención es muy débil, o el residuo si no lo es.
- $2\spadesuit \Rightarrow$  Monocolor a pic, más débil que cantar Doblo y posteriormente pic.
- $2\# \Rightarrow$  Bicolor trébol/diamante (5/5 al menos).

## **INTERVENCIÓN Y REVEIL SOBRE APERTURA DE UN SIN TRIUNFO DÉBIL**

Sobre apertura de un sin triunfo débil (límite inferior por debajo de 15 PH), las intervenciones son más constructivas, de la siguiente forma:

- Doblo  $\Rightarrow$  Natural,  $14^+$  PH en adelante.
- $2\clubsuit \Rightarrow$  Mayores (5/4 al menos), y a continuación:
  - $2\diamond \Rightarrow$  Relay (en principio negativo) para que el compañero cante su mejor palo mayor.
  - $2\heartsuit/2\spadesuit \Rightarrow$  Preferencia.
  - $2\# \Rightarrow$  Relay forcing: El compañero subastará su mejor palo mayor con mínimo.
  - Resto  $\Rightarrow$  Natural.
- $2\diamond/2\heartsuit \Rightarrow$  "Transfer" a corazón y pic respectivamente.
- $2\spadesuit \Rightarrow$  Pic y un menor (5/5 al menos); y sobre  $2\spadesuit$ :  $2\#$ , Relay positivo, intento de manga;  $3\clubsuit$ , para jugar al menor del compañero;  $3\diamond$ , gran "fit" a trébol y mejor diamante que pic.
- $2\# \Rightarrow$  Menores (5/5 al menos).

Cuando el adversario dobla las intervenciones artificiales de  $2\clubsuit$ ,  $2\diamond$  y  $2\heartsuit$ , el Paso, ahora indica que se tiene el palo de la voz artificial y Redoblo indica que no se tiene ni el palo, ni "fit".

## **INTERVENCIÓN DIRECTA SOBRE APERTURA DE DOS DÉBIL**

- 2# ⇒ 16<sup>+</sup>-18 PH, distribución tendencia regular y parada al palo de apertura. Respuestas en "transfer", tratando el "transfer" al palo del abridor como Cue-bid.
- Cue-bid ⇒ Natural forcing de manga, seguramente buscando 3#.
- Doblo ⇒ Informativo. Y sobre el Doblo:
  - 2# ⇒ 0-7 PHD y cualquier distribución, en principio obliga a 3♣.
  - 3x ⇒ 8-11 PHD y natural (no forcing).
  - Cue-bid ⇒ Forcing de manga.
- 4♣/4♦ ⇒ Bicolor del palo menor cantado y el otro palo mayor.

## **REVEIL SOBRE APERTURA DE DOS DÉBIL**

- Doblo ⇒ a partir de 11 PH; y sobre el Doblo, todo de forma equivalente al Doblo directo (2# = negativo 0-8 PH, y 3x = 9-11 PH).
- 2# ⇒ Como Doblo, pero sin el otro mayor, con o sin parada en el palo de apertura.

## **INTERVENCIÓN DIRECTA SOBRE APERTURA DE DOS DIAMANTES MULTI**

- Doblo ⇒ 12-15 PH y distribución regular ó 18 PH en adelante. Y sobre el Doblo:
  - Si el compañero del abridor da voz: el Doblo es punitivo; y el Cue-bid, corto en ese palo.
  - Si no da voz: el Paso es débil, o muy fuerte, y dar voz es positiva pero no forcing, normalmente con palo 5º, ó 10-11 PH con parada en los dos mayores si cantamos 2#.
- 2# ⇒ 16-18 PH y distribución tendencia regular, con parada en los mayores. Respuestas en "transfer" (3♠ para 4♣ incluido).
- Intervención a palo ⇒ Natural constructivo.
- Paso ⇒ Puede ser con juego, de tal forma que posteriormente se dobla.

## **SOBRE APERTURA DE 2♦ MULTI, PASO DEL COMPAÑERO Y 2♥ Ó 2♠ DEL ADVERSARIO**

- Doblo ⇒ Corto en el palo mayor marcado por el adversario a nuestra derecha.
- 2# ⇒ 16-18 PH y distribución tendencia regular, seguramente con parada en los mayores. Respuestas en "transfer" (3♠ para 4♣ incluido). Si es en Reveil, 2# pide menores.