

INTERVENCIÓN Y REVEIL SOBRE APERTURA DE UN SIN TRIUNFO FUERTE

Sobre apertura de un sin triunfo fuerte (límite inferior 15 PH), pseudo-DONT 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 $2\clubsuit$:
 - $2\diamondsuit/2\spadesuit \Rightarrow$ 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.
- $2\diamondsuit \Rightarrow$ Bicolor diamante/mayor. Y sobre $2\diamondsuit$:
 - $2\heartsuit \Rightarrow$ Para jugar al palo mayor del compañero.
 - $2\spadesuit \Rightarrow$ Natural, con buen palo.
 - $2\# \Rightarrow$ Relay fuerte. El compañero subastará $3\diamondsuit$ 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), intervenciones constructivas, de la siguiente forma:

- Doblo \Rightarrow Natural, 14⁺ PH en adelante.
- $2\clubsuit \Rightarrow$ Mayores (5/4 al menos), y a continuación:
 - $2\diamondsuit \Rightarrow$ 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.
- $2\diamondsuit/2\heartsuit \Rightarrow$ "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; $3\diamondsuit$, gran "fit" a trébol y mejor diamante que pic.
- $2\# \Rightarrow$ Menores (5/5 al menos).

Cuando el adversario dobla las intervenciones artificiales de $2\clubsuit$, $2\diamondsuit$ y $2\heartsuit$, el Paso ahora indica que se tiene el palo de la voz artificial.

INTERVENCIÓN DIRECTA SOBRE APERTURA DE DOS DÉBIL

- 2# ⇒ 16⁺-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 doblo a menores).