

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
5-17 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "ligera"
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Tiende a ser débil (6 cartas)
LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS
16/18- 2ª posición ("sistem on ")
4ª posición 12-14 ("sistem on ")
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels (6-11 PH o 16+ PH)
1♣-2♣ y 1♦-2♦= Mayores
Leaping Michaels (sobre 2♥/♣)
2♥/♣ → 3♥/♣ = menores 2ST= 16/18 ("sistem on ")
4♣/♦= menor nombrado+ otro M
Cue-bid= 5m/5m (Sobre ♦= 5M/5M)
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL
Doblo→ MAYORES
2NT → Menores
Resto → NATURAL
LA DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE
4♣/♦= menor nombrado+ otro M
LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblos y redoblos de apoyo
X= Negativo hasta 4♣
"Lebensohl" si los adversarios abren de 2 débil o similar y cuando intervienen sobre nuestra apertura de 1St
2♥ - X - 2ST= Lebensohl
3♣ - 3♥ = Tengo 4 cartas de ♣, sin parada a ♥
3♣ - 3ST= Tengo 4 cartas de ♣, con parada a ♥

SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA						
Truscot Invertido (si abrimos de 1♣/1♦)						
1♣/1♦ - X - 2ST = Barrage 3♣/3♦ = Invit.						
DEFENSA contra apertura 2♦ MULTICOLOUR						
Sobre 2♦ multicolor – DOBLO – Doblo de apel corto en ♠ Resto- Natural						
2NT → 16-18 Bal. (system on).						
SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo	A ST				
A	AKx, AKJ10, Ax	Ax, AKx, AKJx				
K	AK, KQ(+), KQJ(+)	AKJ10(+) (ask unblock.)				
Q	QJ(+)	QJ(+), KQ(+),AQJ(+)				
J	J10(+), Jx, KJ10x	Igual y AKJ10x				
10	10x, H109(+),	H 1098				
9	9x,	10987,				
Alta	Número par de cartas	2ª com palo malo				
Baja	3ª-5ª	4ª com palo bueno				
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo: 3ª-5ª						
A ST: 2ª-4ª APELES DIRECTOS EN DESCARTES						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: pequeña con interés						
En palo ya abierto: marcar número de cartas						
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	Apelar	apelar	cuenta	cuenta	apelar	apelar
2ª						
3ª						

Eco en triunfo: Cuando parezca importante
Para apelar: Alta Para dar la cuenta: (alta-baja = par)
Otras: A St, salida de AS o DAMA pide interés o número de cartas; salida de REY pide desbloqueo o cuenta.
Conventiones Usuales:
Michaels, Lebensohl, Smolen, Leaping Michaels, Roudinesco, Check- back Stayman
RKCB = 30/41
Jugador: ROSA SAINZ
Jugador: MARÍA PANADERO
SISTEMA BASE
MAYOR 5º MEJOR MENOR
ESQUEMA GENERAL
Natural con mayores quintos
1♣= 3 + cartas
1♦= 3 + cartas
1♥/♣= 5 + cartas (1St N.F.) 1ST=15/17
2♣ forcing manga
2♦/♥/♣=6 cartas 6-10PH
2ST=20/22
3♣/♦/♥/♣ = barrage, 7 cartas
3ST = "Acol" → "gambling", sin parada lateral
4♣/♦/4♥/♣ = barrage 7/8 cartas 4ST= Bicolor de menores

APERTURA	ART?	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3º / 4º
1♣		3	4♠	Natural, 3+ cartas (11-22 HCP) (Tercer palo forcing)	1NT= 6/10 HCP 2♣= fit 6/9+HCP sin 4 Maj. 2♦/♥/♠=Barrage = (4/8 HCP) 2St= Nat (11-12) 3♣= Invit.(10/11 HCP) 3♦/♥/♠= BARRAGE	(Tercer palo forcing) ROUDI 1m- X – 2ST= barrage en el menor 1m- X – 3m= invit. 1♣-1M ; 1ST- 2ST= transfer a ♣	
1♦		3	4♠	Natural, 3+ cartas (11-22 HCP) (Tercer palo forcing)	Igual que la apertura de 1♣	(Tercer palo forcing) 1m- X – 2ST= barrage en el menor 1m- X – 3m= invit. 1♦-1M ; 1ST- 3♣= Natural FG.	
1♥/1♠		5	4♠	Natural, 5+ cartas (11-22 HCP)	1St= Nat. 6/10 HCP) 2X= Not GF 2♥/♠= 6/10 HCP, fit 3+ cards 2ST= fit 3+ cards (invit.) 3♥/3♣= Barrage	1M- X – 2ST= invit+ 1M- X – 3M= barrage Después de 2/1 – 2St Natural (11-14 PH). Apoyo a nivel de 3 propone slam.	
1ST			4♠	15-17 Bal. (Puede 5M)	2♣ = Stayman 2♦/♥ = Transfer 2♠→♣ 2ST→NAT. 3♣= Transfer ♦ 3♦ = 5M+5M Invit. 3♥/♠= Singleton ♥/♠ → 5/4 menores 4♣ = 5M+5M 4♦/ 4♥= Transfer	Smolen Cuando RHO interviene sobre 1ST → Lebensohl	
2♣	Si		4♠	Forcing Manga	2♦ = Relais (negativo) menos de 8PH 2ST= 8+ PH bal. 2♥, 2♠, 3♣, 3♦= Natural, 8+ HCP, con al menos 5 cartas con 2 honores (AKQ), o palo sexto.	2♣ ——2♦ 2 ST----- Stayman, Transfer. Apoyo de transfer con 3 cartas, si no 3ST.	
2♦/2♥ 2♣		6	PEN.	6-10 HCP	2X → forcing por una vuelta 2NT → forcing por una vuelta-----→	3X= Honor en el palo subastado e Mano Máxima	
2ST			4♠	20-22 Bal.	3♣= Stayman 3♦/♥= Transfer → ----- → 3♠→ 5/5 menores 4♣/♦/♥/♠ → TRANSFER (4♣→♣)	3NT niega fit en M. (3M promete fit)	
3♣/3♦ 3♥/3♠		7	PEN.	Barrage	Nuevo palo es FORCING MANGA.		
3ST	Si		PEN.	Gambling (Acol) ARDVXXX Nlega parada lateral	4♣= para pasar o correigir.. 4♦= pregunta por semifallo-----→ 4NT= pregunta numero de cartas-----→	4♥/4♠= palo corto; 4NT= sin corto; 5♣/♦= Corto en Otro m 5♣= 7 cartas; 5♦= 8 cartas.	
4♣/4♦		7/8	PEN	Barrage ♣/♦			
4♥/4♠		7/8	PEN	Barrage ♥/♠			
4ST				Bicolor de menores			

--	--	--	--	--	--	--	--