

## 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- 2<sup>a</sup> posición ("sistem on")

4<sup>a</sup> posición 10/14 (vuln 12-14)

## LA INTERVENCIÓN EN CUEBID

Al nivel de 2, siempre mayores (al menos 4/4) sobre 1♦/♦

Michaels 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

CONTRA 2♦ MULTI: 2♥/♦: Natural

**DOBLO: T/O del ♠,** Lebensohl

## 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"**

**Suit → 3, 5** (UDCA count)

**Nt → 2, 4 (4th good / 2<sup>nd</sup> bad)**

**SIGNALS→ Hi/Low= DISCRG and ODD**

## 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 <sup>a</sup> )
Baja	Xxx, xxxxx	Palo con interés (3 <sup>a</sup> , 5 <sup>a</sup> )

### SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO

A Palo: 1, 3, 5

A ST: 2, 4

### SUBSIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo: 1, 3, 5

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
1 <sup>a</sup>	EncLow	EncLow	Count	Count	LowEnc
2 <sup>a</sup>	Count	Count	Count	Count	Count
3 <sup>a</sup>	S/P	S/P	S/P	S/P	S/P

Señal de Smith: OK

Eco en triunfo: cuando necesario: OK

Doblos direccionales: OK Doblo Lightner: OK

Para apelar: Pequeña

Para dar la cuenta: UDCA

Para mostrar preferencia: S/P

Otras:

"**Lebensohl**" contra apertura en 2 débiles, o similar, por parte del respondedor, cuando su compañero dobla

"**Rubensohl**" cuando intervienen sobre nuestra apertura, en 2 débil

## Intervenciones contra apertura de 1ST

Doblo → monicolor menor

2♣ → al menos 44 en Mayores 2♦ → 6♥/♦

2♥/♦ → 5M + 4m 2St → menores

**Bergen sobre intervención a palos Mayores**

-----Nuevo menor "forcing"-----



Hoja de Convenciones  
Jugador: María Panadero  
Jugador: João Passarinho

Prueba: 2022

## 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 manqua)

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 doble del adversario)

1♥/♦ → 2ST=7+PHD 4+ cartas ♥/♦

APERTURA	ART 2	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3º / 4º
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas ( <u>nuevo menor</u> “ <u>forcing</u> ”)	2♣ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4º → 2♦ = fit ♣ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barraje <b>1ST (8-10)</b> 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 ( <u>nuevo menor</u> “ <u>forcing</u> ”)	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 <b>Rev Drury</b> , si pasador (2♣/♦) 2♥/♣ = 8-10 PH, 3 cartas  2ST = fit de 4 cartas ♥/♣ 7+ PHD ----- →  Mini splinter en transfer, <i>incluso después del Doble 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 menores intento de slam (4ST abridor → <b>6 ases</b> )	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor → <b>Smolen</b> 1 NT - 2♣- 2♦ - 3♣ → <b>Asking minors</b> When RHO overcall 1NT → <b>Doblos negativos y Rubensohl</b>	
2♣			4♦	Fuerte, no es “forcing manga”	2♦ = Relais → <b>2♥ KOKISH (*)</b> 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” <b>KOKISH (*)</b>	
2♦	6			<b>MULTICOLOR</b> → 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 <b>3♣= Transfer para 3ST    3ST= 5♣/4♥</b> 4♣/ 4♦= igual a la apertura de 1ST	2NT- 3♣ - 3NT - 4♣ → <b>Asking minors</b>  2NT - 3♦/♥ 3ST - NIEGA fit	
3♣/3♦/ 3♥/3♣	(5)6			Débil (eventualmente 5 cartas con vulnerabilidad favorable, en 3ª posición)		(*) <b>2♣ KOKISH</b> 2♣ - 2♦ 2♥ obliga a 2♣ 2ST = 25/26 bal.	
3ST				Gambling (Acol) Sin parada lateral		<b>APOYOS DE BERGEN</b> – 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	<b>SLAM APPROACH</b> RKCB – 1430 → 5♥= 2 sin Dama de triunfo    5♣= 2 con Dama 4ST → 5St= 2 Ases + “fallo útil”    4ST → 6X = 1As + “fallo útil”	
4♥/4♣	(6)7/8			Débil con ♥/♣, tendencia sin A o K exterior. Mano sin apertura.		<b>5ST</b> (después de 4St) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → <b>Ases (14-30)</b> → Dama de triunfo <b>Cuando el adversario interviene sobre 4ST</b> – Paso=Nº par de ases	

