


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♣/♦
Michaells 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: DOBLO: T/O del ♠, resto Natural. Lebensohl es 2♠ (2st Natural)
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 "forcinga"

Suit → 3, 5	(UDCA count)
Nt → 2, 4 (4th good / 2nd bad)	
<b>SIGNALS→ Hi/Low= DISCRG and ODD</b>	
<b>SALIDAS Y SEÑALES</b>	
<b>SALIDAS INICIALES</b>	
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 (2ª)
Baja	Xxx, xxxxx Palo con interés (3ª, 5ª)
<b>SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO</b>	
A Palo: 1, 3, 5	
A ST: 2, 4	
<b>SUBSIGUIENTES SALIDAS</b>	
En palo nuevo: 1, 3, 5	
En palo ya abierto: 1, 3, 5	
<b>SEÑALES Y SU PRIORIDAD</b>	
	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	EncLow EncLow Count Count LowEnc LowEnc
2ª	Count Count Count Count Count Count
3ª	S/P 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	
<b>Intervenciones contra apertura de 1ST</b>	
Doblo→ monocolor menor	
2♣→ al menos 44 en Mayores	
2♦→ 6♥/♠ 2♥/♠→ 5M + 4m 2St →menores	

<b><i>Bergen sobre intervención a palos Mayores</i></b>
<b>-----Nuevo menor "forcing"-----</b>

<b>Asociación Española de Bridge</b>
<b>Hoja de Convenciones</b>
<b>Jugador:</b> Maria Panadero 2812051
<b>Jugador:</b> Ignacio Gimenez
<b>Prueba:</b> 2023
<b>SISTEMA BASE</b>
<b>2/1 (1ST forcing)</b>
<b>ESQUEMA GENERAL</b>
Natural con mayores quintos 1ST=15/17 (14 buenos)
1♣=3+cartas
Menores invertidos
2♣ fuerte (no es forcing manga)
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
<b>-----Nuevo menor "forcing"-----</b>
<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>
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 ( <b>nuevo menor "forcing"</b> )	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♦ = <b>relais artificial</b> → <b>14+ PHD</b> 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 ( <b>nuevo menor "forcing"</b> )	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD) , sin M 4º → 3♣ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barraje 1ST y 2ST = natural	→ 3♣ = <b>relais artificial</b> → <b>14+ PHD</b> 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 Doblo 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 menoes intento de slam (4ST abridor → 6 ases)	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor → <i>Smolen</i> 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 <b>M</b> , o 6 cartas en <b>m</b>	<b>2X no es forcing manga; 3X → "forcing manga"</b> <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♦/♥ <b>3ST - NIEGA fit</b>	
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 – Cuando el compañero interviene a un palo Mayor (3♣ Ψ 3♦)</b>	
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> <b>RKCB – 1430</b> → 5♥ = 2 sin Dama de triunfo 5♠ = 2 con Dama 4ST → 5ST = 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1Ás + "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 ( <b>escalones</b> ) Blackwood de Exclusión → <b>Ases (14-30)</b> → <b>Dama de triunfo</b> <b>Cuando el adversario interviene sobre 4ST – Paso=Nº par de ases</b>	

