

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas l
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
A NIVEL DE 2: Débil. 6-10 H y 6 cartas
A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas
<b>LA INTERVENCIÓN POR SIN TRIUNFOS</b>
<b>REVEIL 1ST:</b> 11-13 H.: Si apt.1♣/♦: System ON.
12-14 Si apt .1♥/♠: Transfer. Imposible superior. CB Styam
<b>REVEIL A 2ST:</b> 18-19 H
Si apt. 1♣/♦: System ON (PUPPET).
Si apt .1♥/♠: Transfer. Imposible superior. CB Styam
<b>INTERVENCIÓN POR CUEBID</b>
MICHAELS: 1♦-2♦ y 1♣-2♦: 5-5+ mayores. 2♣ natural.
1♥/♠-2♥/♠ (bicolor M+m) 1X-2ST: menores
CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST
<b>SUBASTA TRAS DOBLO TAKE OUT PROPIO</b>
Natural. Saltos indican fuerza
Cuebid 12H+ (10+ H con los 2 Mayores 4º)
<b>DEFENSA CONTRA ST (FUERTE O DEBIL)</b>
<b>FUERTE: MULTI-LANDY</b>
<b>Doblo</b> = Monocolor menor
2♣= Bicolor Mayores, 5+4 →→ 2♦= Igualdad
2♦= Monocolor Mayor
2♥/♠= Bicolor ♥/♠ + menor (5+5)
2ST: Bicolor ♦+♣ (5+5)
<b>DÉBIL: MULTI-LANDY</b>
IGUAL salvo <b>Doblo</b> = Pide palo, 13+H.
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS DE 2 DEBIL</b>
DOBLO T/O
2ST LEBENSOHL →→3♣
2ST (15-18)
Si apertura 2♦→→ SYSTEM ON
Si apertura 2♥/♠ CB Stayman. Transfer imposible superior
4♣: ♣+OM   4♦: ♦+OM (Leaping Michaels)
<b>DEFENSA CONTRA APERTURAS DE 2♦ MULTI</b>
• DOBLO: TAKEOUT SIN ♠
• 2♥: TAKEOUT SIN ♥
• 2♠palo 5+ y apertura
• 3♣/♦/♥ palo 5+ y apertura

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo			A ST		
A	Natural					Actitud
K	Natural					Desbloqueo o cuenta
Q	Natural					Natural
J	Natural					Natural
10	Natural					Prometedor 1 honor o +
9	Natural					Natural
Alta	Posible doubleton		Posible 2ª más alta			
Baja	3ª o 5ª		4º Posible palo largo			
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo: 1ª 3ª 5ª						
A ST: 1ª 3ª 5ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Baja interés, alta desinterés						
En palo ya abierto: Cuenta del residuo						
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	Actitud	Actitud	Cuenta	Cuenta	Actitud	Prefer.
2ª	Cuenta	Cuenta				
3ª						
<b>Señal de Smith:</b> NO						
Eco en triunfo: NO						
<b>Doblo direccional:</b> SI			<b>Doblo Lightner:</b> NO			
<b>Para apelar:</b> PEQUEÑA						
<b>Para dar la cuenta:</b> ALTA-BAJA: IMPAR BAJA-ALTA: PAR						
<b>Para mostrar preferencia:</b> ALTA: PALO ALTO						
BAJA: PALO BAJO						



SAINZ DE VICUÑA - MICHIELSEN

## SISTEMA BASE

ESQUEMA GENERAL	
1♣/♦: Mejor menor. 1♣ Respuestas TRANSFER WALSH	
1♥/♠: Respuesta Jacoby	
1ST: 15-17 H. sin Mayor 5º	
2♣: KOKISH. Fuerte indeterminado o Forcing manga	
2♦/♥/♠: Débil, 6-10 H. Buen palo 6º	
2ST: 20-22 H. Admite palo Mayor 5º. PUPPET	
3♣/♦/♥/♠: Barrage. A palo menor mínimo 2 honores	
3ST :ACOL	
4♥/♠ :Barrage	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
<b>Apertura de 3ST:</b> Gambling	
<b>Contra la apertura de 1ST:</b> Multi-Landy	
<b>Intervenciones Bicolor:</b> Michaels no precisos	
<b>Contra la apertura de 2ST: DONT</b>	
<b>Transfer Walsh</b>	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
TRANSFER WALSH	
2ST JACOBY (Invitativa o más)	
XYZ / CHECK-BACK / 3º palo FORCING	
SPLINTER, DRURY-FIT, CACHALOTE,	
2ST TRUSCOTT MAYOR E INVERTIDO MENOR	
SOBRE APERTURAS A ST	
TRF, SMOLEN , LEBENSOHL (2ST sin parada)	
BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS	

APER-TURA	ART	CAR-TAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Mejor menor 12-22 H.	Transfer Walsh. 1♦ = 4+♥. 1♥ = 4+♠. 1♠ = 4+♦/equilib). XYZ Apoyos: 1♣ 2♣: 6-10 HD   1♣ 3♣: 11-12 HD 1ST= 8-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12) 13-15 P.H. Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.)	1♦ - 1♥ (3 cartas) // 1♥ - 1♠ (3cartas) 1♠- 1ST (12-14) 1♣ 1Y, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales    3♣ es Parón 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing. 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil) 3♣ CHECK-BACK	
1♦		3	4♥	Mejor menor, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ buenos y 5♣ muy malos 12-22 H.	1ST= 6-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H. Apoyos: 2♦ = 6-10 HD.    3♦ = 11-12 HD. 2♣ = 10+ H. F1R   2♥/♠ = 6 cartas, 3-6 P.H.	1♦ 1M, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales   3♣ es Parón 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil) 3♣ CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1M 3M= 3-6 H. 5-8 HD, 4 cartas. 2/1 F1R 2ST JACOBY LIMITE 11+ SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ /1♠ 4♥)	1♥ 1♠, 1ST: 2♣ y 2♦ artificiales   3♣ es Parón Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo 2ST JACOBY: 3♠ = Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣ 3X = Semifallo    4x = Bicolor 5+5 sólidos 4♥/♠: 13-14 H Sin semifallo 3ST: 15-17 H. Sin semifallo 3♥/♠: 18+ H Sin semifallo	Drury Fit En 3ª/4ª
1ST			No	15-17 H. Puede tener un mal palo menor 6ºó 5422 con fuerza en los doubletons	Stayman 5 Respuestas   TRF a Mayores TRF a menores (2♠ = TRF ♣; 3♣ = TRF ♦) 3♦ Invitativa   3♥/3♠ 5-4 menores + semifallo al M. 4♣ = Bicolor de Mayores   4♦/♥ TRF 4♥/♠	1ST 2♣, 2♦, 2♥ (P/C). Débil. 1ST 2♣, 2ST/3♣ (los 2M 4): Elección en Transfer. TRF a menor: 3♥/♠ semifallos y 3ST en el otro menor	
2♣	X	0	No	KOKISH. Fuerte indeterminado o GF	2♦ = 0-7 H Respuesta Negativa 2♥/♠ palo 5º+ y 8+ H   3♣♦ 8+ palo 6º Con 1A y 1K se responde positivo	2♣ 2♦ 2ST (23-24) Desarrollo igual que apertura de 2ST 2♣ 2♦ 2♥(rele) 2♠(rele), 2ST (25+) 2♣ 2♦ 2♠ 3♣ = Segunda negativa	
2♦ 2♥ 2♠		6	No	6-10 H. Buen palo: 6 cartas (2 de 4) (En 3ª puede ser más débil, en 4ª es fuerte 11-13 H)	2ST: Pregunta (15+ HD.)→→→→→→→→→→→→ 3♦/♥/♠ = Barrage Cambio de palo: Forcing	Vuelta al palo: Mano mínima, 6-8 H. 3X: H (A o K) en palo nombrado y 9-10 H. 3ST: Mano máxima con AKQ en el palo 4X: SPLINTER con mano máxima.	
2ST				20-22 H. Puede tener palo Mayor 5º	3♣ Puppet→ 3♦/♥ = TRF   3♠ → TRF a 3ST 3ST = 5♠ + 4♥   4♣: Bicolor Mayores   4♦/♥ = TRF	2ST 3♠ → 3ST. Si reapertura 4♣ → Monocolor ♦ (Slam) 2ST 3♠ → 3ST. Si reapertura 4♦ → Monocolor ♣ (Slam)	
3♣/3♦		7		Barrage clásico Muy buen palo en 1ª y 2ª	Cambio de palo forcing		
3♥/3♠		7		Barrage clásico 6 Bazaras No Vul. 7 Vul.	3♠ (sobre 3♥) = Natural, Forcing. 4 m = Fit y Control 5♥/♠ = Prolongación de barrage.		
3ST	X			Gambling Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5♣ = P/C 4♦ = Pregunta por semifallo →→→→→→→→→→→→ 4♥/♠ = Natural, para jugar	4♥/♠ = Semifallo ♥/♠ 4ST = Sin Semifallo 5m: Palo propio con semifallo en el otro menor	
4♣/4♦	X			BARRAGE			
4♥/4♠		7		BARRAGE 7 Bazaras No Vul. 8 Vul.	Cambio de palo: Control		

