

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>
5-17 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "light"
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
Débil (6 cartas)
<b>LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS</b>
15/18- 2ª posición ("system on ") CUE-BID es Stayman. Res- to Natural: 2♣=♣ 2♦=♦
4ª posición 11/13 (vuln 12-14) – Respuestas naturales
4ª posición - Reveil a 2ST→ 18/19 PH
<b>LA INTERVENCIÓN CUE-BID con salto</b> pide parada para jugar 3ST.
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Michaells, pero 1♣-2♣ son Mayores
1♦-2♦ son Mayores
Leaping Michaells 2♥/♠ - 3♥/♠ → Bicolor de menores
2♥/♠ - 4♣/♦ → Bicolor ♣/♦ y Otro M
<b>LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
<b>REDOBLO:</b> 10+ PH
<b>TRUSCOTT:</b> Respuesta de 2ST sobre palo Mayor des- pués del doblo adversario Invit. o más, con fit en M.
<b>LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL</b>
<b>MULTI LANDY.</b>
<b>Contra 1ST débil IGUAL</b> salvo DOBLO que pide palo 13+
<b>LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS</b>
<b>CONTRA 2 ♦ MULTI: DOBLO</b> → T/O del ♠.
2♥/2♣/3♣/3♦: Natural. Lebensohl,
<b>LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
<b>Doblos e Redoblos de Suporte;</b> doblo negativo y competitivo.
<b>NO "Neg free-bids"</b>
XYZ
-----Tercer palo "forcing"-----

<b>(UDCA COUNT)</b>						
<b>"SALIDAS"</b>						
<b>A PALO</b> →1, 3, 5						
<b>ST</b> → 2, 4 (4th good / 2nd bad)						
<b>SIGNALS</b> → Alta/Baja Desapela y marca número impar de cartas. Baja/alta = Par						
<b>SALIDAS Y SEÑALES</b>						
<b>SALIDAS INICIALES</b>						
Carta	A Palo		A ST			
A	ARx, ARV10		Ax, ARx, ARVx			
K	AR, RD(+), RDV(+)		ARV10(+) (pide desblo.)			
Q	DV(+),		DV(+), RD(+), ADV(+)			
J	RV10(+), V10(+), Vx,		V10(+),			
10	10x, 109(+)		HV10, H109, 10 Prom.			
9	9x,		109(+),			
Alta	1, 3, 5		Palo sin interés (2ª)			
Baja	1, 3, 5		Palo con interés (4ª)			
<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: <b>Pequeña muestra interés</b>						
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	Actitud	Actitud	Cuenta	Cuenta	Actitud	Actitud
2ª	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta
Para dar la cuenta: <b>UDCA</b>						
Para apelar: <b>Pequeña</b>						
<b>Descartes directos, a palo y a ST.</b>						
<b>¡Apelar siempre con pequeña!</b>						
<b>"Lebensohl" contra apertura en 2 débiles, o similar, por parte del respondedor, cuando su compañero dobla</b>						
<b>Intervenciones contra apertura de 1ST</b>						
Doblo→ monocolor menor						

2♣→ al menos 4-4 en Mayores	2♦→6♥/♠	
2♥/♠→ 5M + 4m	2St →menores	
-----Tercer palo "forcing"-----		
<b>DRURY</b> fit -----en tercera y cuarta posición. (2ST es Natural, cuando se puede hacer Drury).		
<b>NO</b> "negative free-bids"	<b>NO</b> 2/1 F.M.	14/30



## Hoja de Convenciones

**Jugador:** Ignacio Ortiz de Zúñiga

**Jugador:** Javier Espinosa de los Monteros

**Prueba:** 2024

<b>SISTEMA BASE</b>	
<b>SAYC (2/1 no es forcing manga)</b>	
Natural con mayores quintos	1ST=15/17
XYZ	

<b>ESQUEMA GENERAL</b>	
1♣/♦=3+cartas (mejor menor)	
1♥/1♠ = 5+ cartas (2/1 forcing por una vuelta)	
1ST = 15/17 (admite mayor 5º) Stayman de 5 respuestas	
2♣ fuerte indeterminado (no es forcing manga)	
2♦/2♥/2♠ = 6+ cartas 6-10 PH	
2ST= 20/22 (Puppet Stayman) →3♠-transfer a 3ST	
3♣/♦/♥/♠ = barrage, 7 (6)+ cartas	
3ST = "Acol"→ "gambling", sin parada lateral	
4♣/♦ = Namyats .Barrage en □/□ con As or K en otro palo.	
4♥/♠ = Barrage	XYZ

APERTURA	ART ?	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas ( <b>tercer palo "forcing"</b> ). (11-22 PH)	<b>1ST (8-10 PH)</b> y 2ST= natural (11-12 PH). 2♣ = fit ♣ (6-10 PH), sin M 4º. <i>Apoyos naturales.</i> 3♣ = fit ♣ (11-12 PH), sin M 4º 2♦/2♥/2♠ = Barrage (3-6 PH)	1♣ -2♣-3X= Splinter 1♣ -1♥/♠- 1NT -2♣= XYZ 1♣ -1♥/♠- 2NT -3♣= CHECK-BACK <b>Tercer palo FORCING</b> <b>Truscott Invertido (1♣ – Doble – 2ST= Fit a treboles débil)</b>	
1♦		3	4♥	Natural 3+ cartas ( <b>tercer palo "forcing"</b> ). (11-22 PH)	1ST y 2ST= natural 2♣ =10+ PH (F1R) 2♦ = fit 6-10 PH 3♦ = fit ♦ (11-12 PH) 2♥/2♠/3♣= Barrage (3-6 PH)	1♦ -2♦-3X= Splinter 1♦ -1♥/♠- 1NT -2♣= XYZ 1♦ -1♥/♠- 2NT -3♣= CHECK-BACK <b>Tercer palo FORCING Truscott Invertido</b>	
1♥/1♠		5	4♥	Natural 5+ cartas	1 ST = 6/10 PH. <b>NO Forcing.</b> 2♣ = Natural, o <b>Rev Drury</b> , si pasador (2♣) 2♥/♠ = 6-10 PH, 3+ cartas 3♥/♠ = 3-6 PH, (5-8) 4+ cartas <b>2ST = fit de 3 cartas ♥/♠ Invitación, o más----- →</b>	<b>DRURY fit -----en tercera y cuarta posición. (2ST es Natural, cuando se puede hacer Drury).</b> Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo. 3♣ = Mínimo, o semifallo en ♣. (3♦ pregunta). 3♦/ 3 en otro M = Semifallos. 3M = 18+ PH. Intento de slam. 3ST= 15/17 PH 4X = 5/5	
1ST		15/17		(Admite palo Mayor quinto, o menor sexto). <b>Stayman de 5 respuestas. Smolen.</b>	2♣ = <b>Stayman 5R</b> 2♦/♥ = Transfer 2♠ = Transfer ♣ <b>2ST= NATURAL</b> 3♣ = Transfer ♦ <b>3♦/3♥/♠ = Slam try</b> 4♣ =Bicolor de Mayores 4♦ = Transfer a ♥ 4♥ = Transfer a ♠	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor → <b>Smolen</b> <b>When RHO overcall 1NT → Doblos negativos y Lebensohl</b> <b>Stayman 5R:</b> Despues de 2ST (minimo con 4/4 M) o 3 tréboles del abridor, (Máximo con 4/4 M) el respondedor subasta su palo en "Transfer" (3♣ = 4 cartas de ♥)	
2♣	X			<b>Fuerte. No es "forcing manga".</b> (Si equilibrada 23/24)	2♦ = Relais 2♥/♠/3♣/3♦ = natural → 8+ PHD. Al menos 5 cartas en M, o 6 cartas en m	<b>KOKISH -----→ 2♣ - 2♦</b> <b>2♥ obliga a 2♠</b> <b>2ST = 25+ bal.</b>	
2♦/♥/♠		6		Débil, 6+ cartas (5)7-11 PHD	2ST= Pregunta 3♦/3♥/3♠ = Barrage.	3X= Máximo, con Ás o rey en el palo nombrado.	
2ST		20/22			3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Transfer <b>3♠ = Transfer para 3ST----- →</b> <b>3ST= 5♠/4♥</b> 4♣/ 4♦/ 4♥ = igual a la apertura de 1ST	4♣ = Intento de slam a ♦ 4♦ = Intento de slam a ♣ 4♥/4♠ = Bicolor de menores con semifallo en el palo nombrado.	
3♣/3♦/ 3♥/3♠		7 (6)		Débil 7(6) cartas. (eventualmente 6 cartas con vulnerabilidad favorable, en 3ª posición)	Si la apertura es en 3♥/3♠, nuevo palo es control.		
3ST 4♣/♦ =				<b>Gambling (Acol)</b> Palo corrido sin parada lateral Namyats	4♣/5♣ = P/C <b>4♥/4♠ = Barrage.</b>	<b>SLAM APPROACH</b> <b>RKCB – 1430 → 5♥ = 2 sin Dama de triunfo 5♠ = 2 con Dama</b> <b>4ST → 5St = 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1Ás + "fallo útil". Pregunta de Reyes - por escalones.</b>	

1ST - 2♥

2♠ – 3♥ Intento de slam en Mayores (5/5)

1ST – 2♦

2♥ – 2♠ Intento de manga en Mayores (5/5)