

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b> 5-17 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "ligera"
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b> Tiende a ser débil (6 cartas)
<b>LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS</b> 16/18- 2ª posición ("sistem on") 4ª posición 12-14 ("sistem on")
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b> Bicolores Michaels (6-11 PH o 16+ PH) 1♣-2♣ y 1♦-2♦, solo promete 4/4 en palos Mayores
<b>Leaping Michaels (sobre 2♥/♠)</b> 2♥/♠ → 3♥/♠ = menores      2ST= 16/18 ("sistem on") 4♣/♦ = menor nombrado+ otro M
<b>LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL</b> <b>Def contra ST FUERTE:</b> Doblo → Palo menor (♣ o ♦) 2♣ → al menos 44 en M      2♦ → Multilandy (6♥/♠) 2♥/♠ → 5M+4m      2NT → Menores
<b>Def contra ST DÉBIL:</b> Doblo → 13+ PHD 2♣ → al menos 44 en M      2♦ → Multilandy (6♥/♠) 2♥/♠ → 5M+4m      2NT → Menores
<b>LA DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE</b> 4♣/♦ = menor nombrado+ otro M
<b>LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
Doblos y redoblos de apoyo
<b>"Lebensohl"</b> si los adversarios abren de 2 débil o similar y cuando intervienen sobre nuestra apertura de 1St

<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>						
Truscot Invertido (si abrimos de 1♣/1♦)						
1♣/1♦ - X - 2ST = Barraje      3♣/3♦ = Invit.						
<b>DEFENSA contra apertura 2♦ MULTICOLOUR</b>						
Sobre 2♦ multicolor – <b>DOBLO</b> – Doblo de apel corto en ♠ Resto- <b>Natural</b> 2NT → 16-18 Bal. (system on).						
<b>SALIDAS Y SEÑALES</b>						
<b>SALIDAS INICIALES</b>						
Carta	A Palo		A ST			
A	AKx, AK10, Ax		Ax, AKx, AKx			
K	AK, KQ(+), KQJ(+)		AK10(+), (ask unblock.)			
Q	QJ(+), AQJ(+)		QJ(+), KQ(+)			
J	J10(+), Jx, KJ10x		Igual			
10	10x, H109(+),		Igual			
9	9x,		109(+), V9x, 9x,			
Alta	Número par de cartas		2ª com palo malo			
Baja	Número impar de cartas		4ª com palo bueno			
<b>SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO</b>						
A Palo: 3ª-5ª						
A ST: 2ª-4ª <b>APELES DIRECTOS EN DESCARTES</b>						
<b>SUBSIGUIENTES SALIDAS</b>						
En palo nuevo: pequeña con interés						
En palo ya abierto: marcar número de cartas						
<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	Cuenta	Cuenta	cuenta	cuenta	apelar	apelar
2ª	pref	pref	pref	pref	pref	pref
3ª						
Señal de Smith: No						

Eco en triunfo: Cuando parezca importante
<b>Para apelar:</b> Alta <b>Para dar la cuenta:</b> (alta-baja = par)
<b>Otras:</b> A St, salida de <b>AS</b> pide interés o número de cartas; salida de <b>REY</b> pide desbloqueo
<b>Conveniones Usuales:</b> Michaels, Lebensohl, Smolen, Leaping Michaels, Roudinesco, Check- back Stayman
<b>RKCB = 30/41</b>

<b>Jugador: ROSA SANZ</b>
<b>Jugador: MARIA PANADERO</b>
<b>SISTEMA BASE</b>
<b>MAYOR 5º      MEJOR MENOR</b>

<b>ESQUEMA GENERAL</b>
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 (5)7-10PH
2ST=20/22
3♣/♦/♥/♠ = barraje, 6+ cartas
3ST = "Acol" → "gambling", sin parada lateral
4♣/♦/♥/♠ = barraje
4ST = Bicolor de menores 5/5

APERTURA	ART ?	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3 <sup>a</sup> / 4 <sup>a</sup>
1♣		3	4♠	Natural, 3+ cartas (11-22 HCP) <b>(Nuevo menor forcing)</b>	1NT= 8/10 HCP      2♠= fit 6/9+HCP sin 4 Maj. 2♦/♥/♠=Barrage = (4/6 HCP)      2St= Nat (11-12) 3♠= Invit.(10/11 HCP) 3♦/♥/♠= <b>SPLINTER</b>	<b>Nuevo menor forcing</b>  1m- X – 2ST= barrage en el menor      1m- X – 3m= invit.	
1♦		3	4♠	Natural, 3+ cartas (11-22 HCP) <b>(Nuevo menor forcing)</b>	1NT= 6/10 HCP      2♦= fit 6/19+HCP sin 4 Maj. 2♥/♠= Barrage = (4/6 HCP)      2St= Nat (11/12) 3♦= Invit.(10/11 HCP) 3♠/♥/♠= <b>SPLINTER</b>	<b>Nuevo menor forcing</b>  1m- X – 2ST= barrage en el menor      1m- X – 3m= invit.	
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 <b>2ST= fit 3+ cards (invit.)</b> -----> 3♠/3♦= <b>MINI-SPLINTER (9-10 HCP)</b> 3♥/3♠= Barrage	<b>1M- X – 2ST= invit+</b> <b>1M- X – 3M= barrage</b>  Después de 2ST, nuevo palo es “ <b>trial- bid</b> ”	
1ST			4♠	15-17 Bal.	2♠ = Stayman      2♦/♥ = Transfer      2♠→♣ <b>2ST→NAT.</b> 3♠= Transfer ♦ 3♦ = 5M+5M Invit. 3♥/♠= Singleton ♥/♠ → 5/4 menors 4♠= 5M+5M      4♦/ 4♥= Transfer	<b>Smolen</b> Cuando RHO interviene sobre 1ST → <b>Lebensohl</b>  <b>1ST-2♣-2♦-4♣ → 6♥/4♠</b> <b>1ST-2♣-2♦-4♦ → 6♠/4♥</b>	
2♣	Si		4♠	<b>Forcing Manga</b>	2♦ = Relais (negativo) 2ST= 8+ PH bal. 2♥, 2♠, 3♠, 3♦= Natural, 8+ HCP, con al menos 5 cartas con 2 honores (AKQ) en <b>Maj</b> , o 6 cartas en <b>menor</b> .		
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 <b>Mano Máxima</b>	
2ST			4♠	20-22 Bal.	3♠= Stayman 3♦/♥= Transfer → -----> →  4♣/♦= Natural, intento de slam.	<b>3NT niega fit en M. (3M promete fit)</b>	
3♣/3♦ 3♥/3♠		7(6)	PEN.	<i>Barrage</i>	Nuevo palo es forcing por una vuelta.		
3ST	Si		PEN.	Gambling ( <b>Acol</b> ) Niega parada lateral	4♠= para pasar o corregir..  4♦= pregunta por palo corto----->  4NT= pregunta numero de cartas----->	4♥/4♠= palo corto; 4NT= sin corto; 5♣/♦= Corto en Om  5♣= 7 cartas; 5♦= 8 cartas.	
4♣/4♦		7/8	PEN	<i>Barrage ♣/♦</i>	4♦= pregunta por palo corto  4NT= pregunta numero de cartas		

