

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 BARRAGE
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"
Nuevo menor "forcing"

Suit → 3, 5 (UDCA count)						
Nt → 2, 4 (4th good / 2nd 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 (2ª)				
Baja	Xxx, xxxxx	Palo con interés (3ª, 5ª)				
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	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 1ST						
Intervenciones contra apertura de 1ST						
Doblo → monocolor menor						
2♣ → al menos 44 en Mayores						
2♦ → 6♥/♠ 2♥/♠ → 5M + 4m 2St → menores						
Negative free-bids						

Bergen sobre intervención a palos Mayores
-----Nuevo menor "forcing"-----
Hoja de Convenciones
Jugador: Maria Panadero 2812051
Jugador: João Passarinho 2812787
Prueba: 2025 NACIONAL EQUIPOS MIXTOS
SISTEMA BASE
2/1 (1ST forcing) XYZ – Transfer Walsh
ESQUEMA GENERAL
Natural con mayores quintos 1ST=15/17 (14 buenos)
1♣=3+cartas XYZ Transfer Walsh
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♣/♦ = barrage en ♥/♠ con As o Rey en otro palo
4♥/♠ = barrage, 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 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 ^a / 4 ^a
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas (nuevo menor "forcing") XYZ Transfer Walsh	2♣ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4 ^o -> 2♦ = fit ♣ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barrage 1ST (8-10) y 2ST= natural XYZ Transfer Walsh	-> 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 (nuevo menor "forcing") Cachalote	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD) , sin M 4 ^o -> 3♣ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barrage 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 casi todas las posiciones</i>) 2♣/♦ = Forcing de manga, o Rev Drury , 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 menos intento de slam (4ST abridor -> 6 ases)	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor -> Smolen 1 NT - 2♣ - 2♦ - 3♣ -> Asking minors When RHO overcall 1NT -> Doblos negativos y Rubensohl	
2♣			4♦	Fuerte, no es "forcing manga"	2♦ = Relais -> 2♥ KOKISH (*) 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" KOKISH (*)	
2♦		6		MULTICOLOR -> 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 Invitante. (Barrage).	Respuestas: 3♠/3♦ = mínimo con singleton 3♥ = mínimo sin singleton; 3ST = Máximo sin singleton. 4♠/ 4♦ = Splinter y mano Máxima.	
2ST		20/22			3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Transfer 3♠ = Transfer para 3ST 3ST = 5♠/4♥ 4♣/ 4♦ = igual a la apertura de 1ST	2NT - 3♣ - 3NT - 4♣ -> Asking minors 2NT - 3♦/♥ 3ST - NIEGA fit	
3♣/3♦/ 3♥/3♠		7(6)		Débil		(*) 2♣ KOKISH 2♣ - 2♦ 2♥ obliga a 2♠ 2ST = 25/26 bal.	
3ST				Gambling (Acol) Sin parada lateral		APOYOS DE BERGEN - 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	<u>SLAM APPROACH</u> RKCB - 1430 → 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.		5ST (después de 4St) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → Ases (14-30) → Dama de triunfo Cuando el adversario interviene sobre 4ST – Paso=Nº par de ases	