

<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>
Tendencia débil (6 cartas)
<b>LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS</b>
15/18- 2ª posición ("sistem on")
4ª posición 10/14 (vuln 12-14)
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Al nivel de 2, siempre mayores (al menos 4/4) sobre 1♣/♦
Michaells 2♥/♠ - 3♥/♠ → menores
<b>LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
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)
<b>LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
Standard
<b>LA SUBASTA DE PASO FORCING</b>
Cuando es evidente que nuestro campo tiene superioridad de puntos
<b>LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL</b>
Ver SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA
<b>LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE BARRAGE</b>
Doblo es "take-out" (petición de palo)
<b>LA DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS FUERTES</b>
Standard
<b>LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS</b>
CONTRA 2♦ MULTI: DOBLO: T/O del ♠, resto Natural. Lebensohl es 2♠ (2St Natural)
<b>LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
Doblos y Redoblos de soporte
<b>EL USO DE VOCES FALSAS</b>
1M (Mayor) - "doblo" - Otro M → fit M de apertura (8-10 PHD)
(incluso cuando intervenimos en M y el adversario dobla)
<b>OTRAS SUBASTAS</b>
"Bergen" al nivel de 3, cuando el compañero interviene a un palo mayor
<b>NO</b> "Neg free-bids"

<b>Nuevo menor "forcing"</b>						
<b>Suit</b> → 3, 5 (UDCA count)						
<b>Nt</b> → 2, 4 (4th good / 2nd bad)						
<b>SIGNALS</b> → Hi/Low= DISCRG and ODD						
<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 1ST						
<b>Intervenciones contra apertura de 1ST</b>						
Doblo → monocolor menor						
2♣ → al menos 44 en Mayores						
2♦ → 6♥/♠ 2♥/♠ → 5M + 4m 2St → menores						
<b>NO Negative free-bids</b>						

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

**Hoja de Convenciones**  
**Jugador: Ignacio Jiménez 2811596**  
**Jugador: João Passarinho 2812787**  
**Prueba: 2024 NACIONAL EQUIPOS SENIOR**

<b>SISTEMA BASE</b>
<b>2/1 (1ST forcing) XYZ - Transfer Walsh</b>

<b>ESQUEMA GENERAL</b>
Natural con mayores quintos 1ST=15/17 (14 buenos)
1♠=3+cartas XYZ Transfer Walsh y Cachalote
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"-----
<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 <sup>a</sup> / 4 <sup>a</sup>
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas ( <b>nuevo menor "forcing"</b> ) XYZ Transfer Walsh	2♣ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4 <sup>o</sup> -> 2♦ = fit ♣ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barrage <b>1ST (8-10)</b> y 2ST= natural XYZ Transfer Walsh	-> 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> ) Cachalote	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD) , sin M 4 <sup>o</sup> -> 3♣ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barrage 1ST y 2ST = natural Cachalote	-> 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 casi 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 -> <b>Smolen</b> 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 -> 2♥ <b>KOKISH (*)</b> 2♥/♠/3♣/3♦ = natural -> 8+ PHD. Al menos 5 cartas con 2 honores grandes (ARD) en M, o 6 cartas en m	<b>2X no es forcing manga; 3X -&gt; "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 -> <b>Forcing Manga</b> -> ----->  3♥/♠-> <b>Invitativa</b>	Respuestas: 3♣ = 6♥+ any 4; (3♦ pregunta).  3♦ = mínimo sin singleton; 3♥ = mínimo con singleton; 3♠ = Máximo sin singleton; 3ST = Máximo con singleton.  4♣/ 4♦/ 4♥ = Fallo e mano Máxima. (4♥ = fallo a ♥/♠).	
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♦/♥ 3ST - <b>NIEGA fit</b>	
3♣/3♦/ 3♥/3♠		7(6)		Débil		<b>(*) 2♣ KOKISH</b> 2♣ - 2♦ 2♥ obliga a 2♠ 2ST = 25/26 bal.	
3ST				Gambling (Acol) Sin parada lateral		<b>APOYOS DE BERGEN</b> - 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	<b><u>SLAM APPROACH</u></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</b> – Paso=Nº par de ases	