

<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♣/♦
Michaels 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♥/♦ ( <i>incluso después del Doblo del adversario</i> )
<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>
<b>CONTRA 2♦ MULTI: DOBLO: T/O del ♠, resto Natural. Lebensohl es 2♠ (2St Natural)</b>
<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 "Neg free-bids"</b>

<b>Nuevo menor "forcing"</b>						
<b>Suit → 3, 5</b> (UDCA count)						
<b>Nt → 2, 4 (4th good / 2nd bad)</b>						
<b>SIGNALS→ Hi/Low= DISCRG and ODD</b>						
<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,xxxx      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 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 trunfo: 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 → monicolor 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>
<b>-----Nuevo menor "forcing"-----</b>
<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
<b>-----Nuevo menor "forcing"-----</b>
<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 doble del adversario)
1♥/♦ → 2ST=7+PHD 4+ cartas ♥/♦



APERTURA	ART 2	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3º / 4º
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas ( <u>nuevo menor</u> <u>"forcing"</u> )  XYZ Transfer Walsh	2♣ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4º → 2♦ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barrage <b>1ST (8-10)</b> 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 ( <u>nuevo menor</u> <u>"forcing"</u> )  Cachalote	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD) , sin M 4º → 3♣ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barrage 1ST y 2ST= natural  Cachalote	→ 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 <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 Doble 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 → <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 → <b>2♥ KOKISH (*)</b> 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" <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 → Forcing Manga → -----  3♥/♠→ Invitativa	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</b> 3ST= 5♣/4♥ 4♣/ 4♦= igual a la apertura de 1ST	2NT- 3♣ - 3NT - 4♣ → <b>Asking minors</b>  2NT - 3♦/♥ 3ST - NIEGA fit	
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>SLAM APPROACH</b> RKCB – 1430 → 5♥= 2 sin Dama de triunfo    5♠= 2 con Dama 4ST → 5St= 2 Ases + "fallo útil"    4ST → 6X = 1As + "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> → Dama de triunfo <b>Cuando el adversario interviene sobre 4ST</b> – Paso=Nº par de ases	