

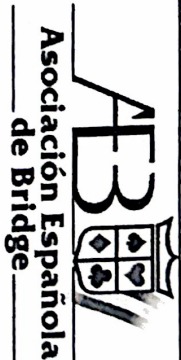
LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
5-17 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "light"
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Tendencia débil (6 cartas)
LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS
15/18- 2ª posición ("system on")
4ª posición 10/14 (vuln 12-14)
LA INTERVENCIÓN EN CUEBIDO
Al nivel de 2, siempre mayores (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 Doble del adversario) TRUSCOTT
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 DÉBIL
Ver SUBASTA DEFENSIVA Y COMPETITIVA
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE BARRAJE
Doble es take-out (peición de palo)
LA DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS FUERTES
Standard
LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS
Sobre 2♠ multicolor - 2M (mayor) → apertura, con palo nombrado corto
LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblos y Redoblos de soporte
EL USO DE VOCES FALSAS
1M (Mayor) - "doble" - Otro M → fit M de apertura (8-10 PHD)
OTRAS SUBASTAS
"flibidí" al nivel de 3, cuando el compañero interviene a un palo mayor
"Nag free bids" TRUSCOTT
Roulinnesco, (sin con con sin) Forrester (al nivel de 4)

Nuevo menor "forcing"
Suit → 3, 5
Nt → 2, 4 (4th good / 2nd bad)
SIGNALS → HILLOW = DISCRG and ODD (UDCA count)
SALIDAS Y SEÑALES
SALIDAS INICIALES
Carta A Palo A ST
A AR, ARx, ARVIO Ax, ARx, ARVx
K AR, RD(+), RDV(+)
Q DV(+), APV(+)
J VIO(+), Vx, VIO(+)
10 10x, HVI0(+), 109(+)
9 H109(+), 9x, 98x 9x, 98x, H109(+), 10x
Alta Xx, xxxx Palo sin interés (2 <sup>o</sup> )
Baja Xxx, xxxxx Palo con interés (3 <sup>o</sup> , 5 <sup>o</sup> )
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO
A Palo: 1, 3, 5
A ST: 2, 4
SUBSIGUIENTES SALIDAS
En palo nuevo: Attitude
En palo ya abierto: 1, 3, 5
SEÑALES Y SU PRIORIDAD
Sobre la salida del compañero del declarante
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: No
Eco en triunfo: cuando necesario: OK
Doblos direccionales: OK Doble Lightner: OK
Para apelar: Alta
Para dar la cuenta: Alta-Baja = Par
Para mostrar preferencia: S/P
Otras:
Intervenciones contra apertura de 1ST
Doble → al menos 44 en ♠ y otro palo
2♠ → al menos 44 en ♠/♥ 2♦ → al menos 44 en ♦/♥
2♥/♠ → natural 2♠ → menores

Apoyos Bergen sobre intervención ♥/♠

"Lebenshi" contra apertura en 2 débiles, o similar, por parte del respondedor

"Rubenshoi" cuando intervienen en 2 débil sobre nuestra apertura, o sobre 1ST



Hoja de Convenciones **Panadero**

Jugador: ~~Manu Garcia~~ **Manu Garcia**

Jugador: ~~Rafael Salazar~~ **Rafael Salazar**

2020 **Rafael B.**

SISTEMA BASE

2/1 (1ST forcing)

ESQUEMA GENERAL
Natural con mayores quintos 1ST=15/17
1♠=3+cartas
Menores invertidos
2♠ fuerte (no es forcing de manga)
2♦/♥/♠=5/6 cartas (5/7-11PH
2ST=20/22
3♠/♦/♥/♠ = barrage; 6+ cartas
3ST = "Acól" → "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 - "doble" - 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 ♥/♠

ABERTURA	ART ?	CARTAS	X NES	DESCRIPCION DE LA ABERTURA	RESPUESTAS A LA ABERTURA	RECOMENDACION DEL ABRIADOR	3 / 4
1♠		3	4♥	Natural 3+ cartas (Nuevo menor "forcing")	2♠ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4º → 2♦ = fit ♠ (8-10 PHD) 3♠ = debil (0-7PHD), barraje 1ST y 2ST = natural	→ 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")	2♠ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4º → 3♠ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♣ = debil (0-7PHD), barraje 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	1ST Forcing (en todas las posiciones) 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, incluso después del Doble adver.	2ST = intento general 3♠ = 11-14 con cualquier semifaljo 3♦ = forcing de manga 3ST = 18-19 balanceados → Splinter = 11-14 PHD (15+ "mini-splinter" y control después)	
1ST		15/17		Puede tener palo Mayor quinto	2♠ = Stayman (SMOLEN) 2♠ → transf ♦ 2ST → transf ♠ (la mano invitativa a 3ST, pasa por 2♠) 3♣ = Puppet 3♦ = 5/5 menores (GF) 3♥/♠ = Short ♥/♠ → 5/4 minors / 4♣ = Ases / 4♠ = bic M	3♥/♠ = 4 cartas de apoyo y mínimo: Nuevo palo = "Doble" tiene el palo de cartas de apoyo y máximo: 2ST = máximo con 3 cartas de apoyo con dos honores (ARD), Cuando el RHD interviene se debe ir INT → Doble o regatones y Faltesseddi!	
2♠			4♣	Fuerte, no es forcing de manga	2♥/♠/3♥/3♦ = natural → 8+ PHD. Al menos 5 cartas con 2 honores grandes (ARD) en M, o 6 cartas en m 2X → Forcing →	2X no es forcing manga; 3X → "forcing manga" <b>Kokish</b>	
2♦/2♥/2♠		5		(5)7-11 PHS	2ST forcing → 3♠ = Puppet Stayman 3♠ = Transfer 3ST = 5♥/4♥ 3♣ = Trf 3ST (¡Atención!) 4♥/♠ = Ef. Apertura de 1st 4♥/♠ = 5/5 menores	2ST → Apoyo de 3 cartas y mano Máxima 3 en el palo del respondedor → Apoyo de 3 cartas y mano mínima 2 en un palo distinto del de la apertura → apoyo de 2 cartas (mejor palo) Respuestas por "steps" → (mín, mín6, Max5, Max6)	
2ST		20/21		Débil (eventualmente 5 cartas con vulnerabilidad favorable)			
3♥/3♦/3♥/3♠		(5)6		Gambling (Acól) Sin parada lateral			
3ST				Mano con apertura débil con ♥/♠, con A o K exterior	"Relais" → pide el palo con As, o Rey	<b>SLAM APPROACH</b> RRCB - 1430 5♥ = 2 sin Dama de triunfo 5♠ = 2 con Dama	
4♥/4♦		(7) 8		Débil con ♥/♠, tendencia sin A o K exterior. Mano sin apertura.		4ST → 5ST = 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1As + "fallo útil" 5ST (después de 4SI) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → 14-30 Cuando el adversario interviene sobre 4ST (PP) "PASO" → número par de Ases "DOBL0" → número impar de Ases	
4♥/4♠		(6)7/8				"Psíquicas" → eventualmente en tercera posición, con vuln. favorable	

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 SINTRIUFOS
15/18- 2ª posición ("system 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 Doble del adversario) TRUSCOTT
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 BARRAJE
Doble es "take-out" (petición de palo)
LA DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS FUERTES
Standard
LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS
Sobre 2♣ multicolor - 2M (mayor) → apertura, con palo nombrado conto
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)
OTRAS SUBASTAS
"fit-bid" al nivel de 3, cuando el compañero interviene a un palo mayor
"Neg free-bids" TRUSCOTT
Roudinasco, (sin con con sin) Forrester (al nivel de 4)

Nuevo menor "forcing"					
Suit → 3, 5					
Nt → 2, 4 (4th good / 2nd bad)					
SIGNALS → Hi/Low = DISCRG and ODD (UDCA count)					
SALIDAS Y SEÑALES					
SALIDAS INICIALES					
Carta	A Palo	A ST			
A	AR, ARx, ARVIO	Ax, ARx, ARVx			
K	AR, RD(+), RDV(+)	ARVIO(+), (pide desblo.)			
Q	DV(+), ADV(+)	DV(+), RD(+)			
J	VIO(+), Vx	VIO(+)			
10	10x, HVIO(+), 10G(+)	HVIO(+), 10G(+), 10x			
9	H10G(+), 9x, 98x	9x, 98x, H10G(+), 10x			
Alta	Xx, xxxx	Palo sin interés (2 <sup>a</sup> )			
Baja	Xxx, xxxxx	Palo con interés (3 <sup>a</sup> , 5 <sup>a</sup> )			
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO					
A Palo: 1, 3, 5					
A ST: 2, 4					
SUBSIGUIENTES SALIDAS					
En palo nuevo: <i>Attitude</i>					
En palo ya abierto: 1, 3, 5					
SEÑALES Y SU PRIORIDAD					
Sobre la salida del compañero	Sobre la salida del declarante	En descantes			
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: No					
Eco en triunfo: cuando necesario: OK					
Doblos direccionales: OK	Doblo Lightner: OK				
Para apclar: Alta					
Para dar la cuenta: Alta-E:aja = For					
Para mostrar preferencia: S/P					
Otras:					
Intervenciones contra apertura de 1ST					
Doblo → al menos 44 en ♣ y otro palo					
2♣ → al menos 44 en ♣/♥	2♦ → al menos 44 en ♦/♥				
2♥/♠ → natural	2St → menores				

Ayos Bergen sobre intervención ♥/♠
"Lobensohl" contra apertura en 2 débiles, o similar, por parte del respondedor
"Rubenshol" cuando intervienen en 2 débiles sobre nuestra apertura, o sobre 1ST
Asociación Española de Bridge
Hoja de Convenciones
Jugador: Manola Garcia
Jugador: <del>Maria Remedios</del> <del>Jose Pascual</del> <del>Rafael Salome</del> <del>Angel B.</del>
2020
SISTEMA BASE
2/1 (1ST forcing)
ESQUEMA GENERAL
Natural con mayores quintos 1ST=15/17
1♣=3+cartas
Menores invertidos
2♣ fuerte (no es forcing de manga)
2♦/♥/♠=5/6 cartas (5)7-11PH
2ST=20/22
3♣/♦/♥/♠ = barrage, 6+ cartas
3ST = "Acol" → "gambing", sin parala 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	ANT ?	CARTAS	X REC	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REPERIACION DEL ABORDO	3 / 4
1♠		3	4♥	Natural 3+ cartas <u>[nuevo menor "forcing"]</u>	2♠ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4° → 2♦ = fit ♠ (8-10 PHD) 3♠ = debil (0-7PHD), barraje 1ST y 2ST = natural	→ 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 "forcing"]</u>	2♦ = fit (menores invertidos) (10+PHD), sin M 4° → 3♠ = fit ♦ (8-10 PHD) 3♦ = debil (0-7PHD), barraje 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	1ST Forcing (en todas las posiciones) 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, incluso después del Doble adver. (2♦→♦, 3♦→♦, 3♦→♠)	2ST = intento general 3♦ = 11-14 con cualquier semifallo 3♠ = forcing de manga 3ST = 18-19 balanceados → Splinter = 11-14 PHD (15+ "mini-splinter" y control después)	
1ST		15/17		Puede tener palo Mayor quinto	2♦ = Stayman (SMOLEN) 2♥/♠ = Transfer ----- 2♦ → transf ♦ 2ST → transf ♦ (la mano invitativa a 3ST, pasa por 2♠) 3♦ = Puppet 3♦ = 5/5 menores (GF) 3♥/♠ = Short ♥/♠ → 5/4 minors / 4♦ = Ases 4♦ = bic M	3♥/♠ = 4 cartas de apoyo y mínimo: Ninguna carta de apoyo y mínimo: 2ST = Múltiples con 3 cartas de apoyo, con los 4 honores (AKQJ). Cuando RKQD intervienen se debe el NNT → Doble regateo y Rebasado!!	
2♠			4♦	Fuerte, no es forcing de manga	2♦ = Relais 2♥/♠/3♥/3♦ = natural → 8+ PHD. Al menos 5 cartas con 2 honores grandes (AKQ) en M, o 6 cartas en m 2X → Forcing → -----	2X no es forcing manga: 3X → "forcing manga" <b>Kokish</b> 2ST → Apoyo de 3 cartas y mano Máxima 3 en el palo del respondedor → Apoyo de 3 cartas y mano mínima 2 en uno palo distinto del de la apertura → apoyo de 2 cartas (mejor palo) Respuestas por "steps" → (min5, min6, Max5, Max6)	
2♦/2♥/2♠		5		(5)7-11 PHS	2ST forcing → ----- 3♦ = Puppet Stayman 3♥/♠ = Transfer 3ST = 5♥/4♥ 3♠ = Tr 3ST (Atención)!! 4♥/♥ = Gr. Apertura de 1st 4♥/♠ = 5/5 menores		
2ST		20/21		Débil (eventualmente 5 cartas con vulnerabilidad favorable)			
3♠/3♦/3♥/3♠		(5)6					
3ST				Gambling (Acól) Sin parada lateral			
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> RRCB - 1430 5♥ = 2 sin Dama de triunfo 5♠ = 2 con Dama 4ST → 5ST = 2 Ases + "fallo útil" 4ST → 6X = 1Ás + "fallo útil" 5ST (después de 4SI) → Reyes (escalones) Blackwood de Exclusión → 14-30	
4♥/4♠		(6)7/8		Débil con ♥/♠, tendencia sin A o K exterior. Mano sin apertura.		Cuando el adversario interviene sobre 4ST (PP) "PASO" → número par de Ases "DOBLO" → número impar de Ases "Psíquicas" - eventualmente en tercera posición, con vuln. favorable	