

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)
EN REVEIL (o después de pasar): Puede ser más débil (8+ P.H.)
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST
1ST: 15-18 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
EN REVEIL: 1ST: (10)11-13(14) P.H. 2ST: 18-19 P.H.
SOBRE 2 DÉBIL: 2ST 16-18 BAL. Respuestas: Todo en Transfer
Transfer al palo adversario: Stayman
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels (no precisos)
(1♣) 2♣ y (1♦) 2♦ se pueden hacer con 5-4 (Preferible 5♥+4♠)
CONTRA APERTURA DE 2 DÉBIL: Cue-bid= Menores
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
XX= 10+ P.H. 2 sobre 1= No forcing El resto natural
DESPUÉS DE 1M: 2ST Truscott= Apoyo limite
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
Natural Cue-bid= 12+ P.H. (10+ P.H con los 2 Mayores 4°)
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
MULTI-LANDY: DOBLO= Monocolor en un palo menor
2 ♣= Bicolor de Mayores, al menos 5-4 → 2 ♦= Igualdad
2 ♦= Monocolor en un palo Mayor
2 ♥/♠= Bicolor ♥/♠ y un menor; 2ST= 5-5 en menores
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
DOBLO: T/O Bicolores: (3♦) 4♦= ♥+♠ (3♥) 4♥= ♠+menor
CONTRA APERTURA DE 2 DÉBIL: Lebensohl después de Doblo
Leaping Michaels: Cue-bid= Bicolor de menores
4♣/♦: 5+5 el menor nombrado y el otro Mayor
CONTRA 2 ♦ MULTI: 2♥/♠: Intervención en el corto, Lebensohl
2ST: 16-18 P.H. Respuestas como en la apertura de 2ST
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblo responsivo Doblo y Redoblo de apoyo
Doblo de la intervención más alta es invitación a manga
OTRAS SUBASTAS
CACHALOTE: Después de intervención a 1♦/♥ → → → → →
→ DOBLO= Palo inmediato superior, 4 cartas o más
→ 1♣ (1♦) 1♥= Palo de Picas, 4 cartas o más
→ 1♠= Pide hablar, niega Mayor 4° (Transfer a ST sin parada)
SUBASTAS DE PASO FORCING: SI, en situaciones standar
USO DE VOCES FALSAS: NUNCA... (pero quién sabe)

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A PALO			A ST		
A	AKx(+) Ax(+)			AKx(+) Ax(+)		
K	AK KQ(+) Kx			AKJx(+); KQJ(+); KQ109(+)		
Q	QJ(+) Qx			QJ(+) Qx AQJ(+) KQx(+)		
J	J10(+) Jx KJ10(+)			J10x(+) Jx,		
10	109(+) 10x H109(+)			HJ10(+) H109(+) 10x		
9	9x KJ9(+)			109(+) 98(+) 9x		
Alta	1ª 3ª 5ª			1ª 2ª Sin interés. (4ª)		
Baja	1ª 3ª 5ª			4ª (1ª 2ª Sin interés)		
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A PALO: 1ª 3ª 5ª						
A ST: 1ª 3ª 5ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Actitud, pequeña con interés						
En palo ya abierto: 1ª 3ª 5ª						
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	Appel	Appel	Cuenta	Cuenta	Appel	Appel
2ª	Cuenta	Cuenta	Prefer.	Prefer.	Cuenta	Cuenta
3ª	Prefer.	Prefer.			Prefer.	Prefer
Señal de Smith: NO						
Eco en triunfo: NO (Tal vez preferencia)						
Para apelar: PEQUEÑA						
Para dar la cuenta: UDCA (Alta/baja: Impar)						
Para mostrar preferencia: STANDAR						
Otras informaciones importantes:						
A ST: La salida de K pide desbloqueo o cuenta						
A PALO: Salida de A: Si el muerto tiene la Q, dar la cuenta						
A cualquier salida: Si se conocen todos los honores, dar cuenta						
Si la continuación al palo de salida no es interesante, por ejemplo, cuando el muerto tiene semifallo, dar preferencia						
DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS						
CONTRA SLAM: Doblo Lightner						
CONTRA 3ST:						
Si la subasta es (1ST) Paso (3ST): Doblo pide un palo Mayor						
Si el muerto ha respondido palo; Doblo pide salir al primer palo						



Hoja de Convenciones de:
 Jugador: SALVADOR Gª-ATANCE (2812969)
 Jugador: LUIS LANTARÓN (2811762)

SISTEMA BASE	
NATURAL, MAYOR QUINTO, 2/1 FM	
ESQUEMA GENERAL	
1♣: 2+, Todas las manos equilibradas si 5°M o Natural	
1♦: 4+ cartas y distribución desequilibrada	
1♥/♠: 5+ cartas	
1ST: 15-17 P.H. (en principio sin Mayor 5°)	
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.	
2♦/♥/♠: Débil (6-10 P.H.), 6 cartas	
2ST: 20-22 P.H. Puede tener un palo Mayor 5°	
3♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)	
3ST: Gambling, sin parada lateral	
4♣/♦: NAMYATS (transfer a 4♥/♠)	
4♥/♠: Barrage	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
INTERVENCIÓN CONTRA 1ST: MULTI-LANDY	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
SOBRE MENOR: TRF-Walsh XYZ 3♣ Check-back	
Tercer palo forcing después de 1♣ 1M, 2♣ Splinter	
Cachalote	
SOBRE MAYOR: 2ST Jacoby limite o más Splinter	
2♣: Drury	
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen	
Transfer a Mayores y menores Puppet Stayman	
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:	
2ST Truscott después de Doblo	
Negative Free Bid Lebensohl	
Bicolores Michaels y Leaping Michaels	
Defensa especial contra intervención a 2ST (menores)	

