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: Stavman

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: $(3 \spadesuit) 4 \spadesuit = \heartsuit + \spadesuit | (3 \heartsuit) 4 \heartsuit = \spadesuit + menor$

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	$AKx(+) \mid Ax(+)$	$AKx(+) \mid Ax(+)$				
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	1° 3° 5°	1ª 2ª Sin interés. (4ª)				
Baja	1° 3° 5°	4ª (1ª 2ª Sin interés)				

SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO

A PALO: 1^a | 3^a | 5^a

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 l	a salida	Sobre	la salida	En descartes		
	del compañero		del declarante				
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST	
1 ^a	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 O. 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 DIRECIONALES 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

1.4: 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°)

24: 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)

APER.	ART.	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION Y DESARROLLOS	3 ^a / 4 ^a
1♣		2	4 ♥	1) Todas las manos equilibradas sin Mayor 5° 2) Natural 5+& 12-21 P.H.	Respuestas en TRF, prioridad al M antes que ♦ hasta 11 PH Apoyos naturales (2 ♣= 6-9 P.H.D. 3 ♣= 10-12 P.H.D.) 1ST= 8-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2♦/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H. 3♦/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	1 ♣ 1 ♦=♥, 1♥ 3 cartas 1 ♣ 1 ♥=♠, 1♠ 3 cartas 3 ♣= 10-12 P.H.D.) 3ST= (12)13-15 P.H. 1 ♣ 1 ♦=♥, 1♥ 3 cartas 1 ♣ 1 ♥=♠, 1♠ 3 cartas Después de 1♣ 1Y, 1Z: 2 ♣ y 2 ♦ son artificiales 3 ♣ es Parón Después de 1♣ 1M, 2ST: 3 ♣ Check-Back 3M: Intenta Slam Después de 1♣ 1M; 2♣: 2♦= 3ª palo forcing 2 ♥: Nat. No Forcing	
1♦		4	4 ♥	Distribución desequilibrada, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ muy buenos y 5♣ muy malos 12-21 P.H.	Apoyos naturales (2 \blacklozenge = 6-9 P.H.D. 3 \blacklozenge = 10-12 P.H.D.) 1ST= 6-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2 \blacklozenge / \blacktriangledown / \spadesuit = 6 cartas, 3-6 P.H. 3 \blacklozenge / \blacktriangledown / \spadesuit = 7 cartas, 2-7 P.H.	Después de 1 ◆ 1 ♥: 1NT=4+ ♣; 2♣=6+ ♦ sin 3 ♥; 2 ◆= 6+ ♦ + 3 ♥ Después de 1 ◆ 1 ♠: 1NT=4+ ♣; 2♣=6+ ♦; 2 ◆= 5+ ♦ + 4 ♥ Después de 1 ◆ 1 ♥, 1 ♠: 2 ♣ y 2 ♦ son artificiales. 3 ♣ es Parón Después de 1 ◆ 1 M, 2ST: 3 ♣ Check-Back 3M: Intenta Slam	
1♥/1♠		5	4 ♥	11-21 P.H.	1ST: 6-11 P.H. Forcing; 2ST: JACOBY, 10+, 3+ cartas. Cambios de palo con salto débiles: 3♣/♦= 7 cartas, 2-7 P.H 3♥/♠= Apoyo barrage (0-6 P.H.D) con 4 cartas Splinter (incluso 1 ♥ 3♠ 1 ♠ 4 ♥)	Después de 1♥ 1♠, 1ST: 2 ♣ y 2 ♦ son artificiales. 3 ♣ es Parón Después de 2ST JACOBY: 3 ♣= Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣ 3x= Semifallo 4x= Bicolor 5+5 4♥/♠: 13-14 H. Sin semifallos 3♥/♠: 18+ H. Sin semifallos 3ST: 15-17 H. Sin semifallos	2 % Drury
1ST			P E N A L	15-17 P.H. Sin palo Mayor 5°	2 ♣: Stayman (5 respuestas) → Transfer y Smolen 2 ♠/♥= Transfer a ♥/♠ 2 ♠/3♣= Transfer a ♣/♦ 2ST= Natural invitativa ≈ 9 P-H. 3 ♠/♥/♠: Natural, palo 6°, intento de Slam 4 ♣: Bicolor de Mayores 4 ST: Cuantitativa	Después del Transfer: 3♥/♠= 4 cartas de apoyo y mano mínima 2ST: Apoyo de 3 cartas con 2 honores (AKQ) y mano máxima Redeclaración después de Transfer a menor: 3M= Semifallo en el palo 3ST= Semifallo en el otro menor Después de intervención: 4 ♣: Bicolor de Mayores 4♦/♥= Transfer a ♥/♠	
2♣	~	0		Fuerte pero no 100% F.M. Si BAL. 23+ P.H.	2 ♦: Negativa, 0-7 P.H. 2♥/♠ 3♣/♦: Natural, 8+ P.H. Palo 5° 2ST: 8+ P.H. Equilibrada o semiequilibrada	Kokish: 2 ♣ 2 ♠, 2ST= 23-24 P.H. 2 ♣ 2 ♠, 2 ♥(♥ o Bal) 2 ♠ (Relais), 2ST= 25+ La subasta es forcing a manga excepto si el respondedor da 2 negativas y el abridor repite su palo.	
2♦/♥/♠		6	PE NAL	Débil, (6-10 P.H.)	2ST Pregunta (16+ P.H.D) →→→→→→→→→→→→→ Cambio de palo forcing	→Vuelta al palo: Mano mínima →3x: Honor en el palo nombrado y mano no mínima →3ST: Palo cerrado (AKQxxx)	En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
2ST				20-22 P.H. Puede tener palo Mayor 5°	3 ♣ : PUPPET STAYMAN 3 ♦ /♥: Transfer a ♥/♠ 3 ♠ = 5 ♠ +4/5♥ →→→→→→→ 4 ♣ /♦: Natural, intento de Slam	2ST 3 ♠; 3ST 4 ♥= 5♠+5♠, sólo para jugar manga. no invita Slam 2ST 3 ♥; 3 ♠ 4 ♥= 5♠+5♠, pasable pero invita a Slam	
3♣/3♦		7	PE NAL	Barrage En 1ª/2ª posición: Buen palo (2H)	Cambio de palo forcing. 4♣/♦= Prolongación de barrage		En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
3♥/3♠		7	PE NAL	Barrage clásico No Vulnerable: 6 bazas Vulnerable: 7 bazas	3 ♠ (sobre 3♥)= Natural, no forcing. 4 m= Fit y Contol 5♥/♠= Prolongación de barrage.		En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
3ST			PE NAL	GAMBLING Palo menor cerrado de 7+ cartas sin paradas laterales	4/5 ♣= Pasar o corregir	→4 M= Semifallo en M →4ST= Sin semifallo →5 m= El palo corrido con semifallo en el otro menor →5 ♣= 7 →5 ♦= 8 etc.	
4♣/4♦	~	0	PE NAL	Barrage a ♥/♠ constructivo Con fuerza lateral			
4♥/4♠		7	NO	Barrage	Cambio de palo= Control		

SUBASTAS DE SLAM

BLACKWOOD 5 ASES (14-30). Respuesta de 5ST: 2 Ases y fallo útil, 6 ♣: 1As y fallo útil.

Después de las respuestas de 5 ♣/♦: La voz siguiente pregunta por la Q de triunfo →→→→→

→Vuelta al fit niega la Q | | 5ST muestra la Q sin Reyes | | Palo nuevo muestra la Q y el K del palo

BLACKWOOD de exclusión por escalones (0, 1, 2, 3)

5ST Josefina (respuestas por escalones, 0,1,2,...A,K,Q)

OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS					
1°) (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6°+					
2°) (1x) Paso (2Y) Doblo= Los otros 2 palos					
3°) 1M (2ST menores) 3 ♣= Promete ♥ (forcing) 3 ♦= Promete ♠ (forcing)					
4°)					