

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. Sistema ON
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) 6-11 ó 16+ H, 5-5
(1♣) 2♣ y (1♦) 2♦ Bicolor de Mayores
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 4º)
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♥/♠: Nat. DOBLO: T/O del ♠, 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 4º (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	Cuenta	Appel	Cuenta	Cuenta	Appel	Appel	
2ª	Appel	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							



Asociación Española de Bridge

Hoja de Convenciones de:
Jugador: P. GUERRERO
Jugador: A. WASIK / L. LANTARÓN

SISTEMA BASE	
NATURAL, MAYOR QUINTO	
ESQUEMA GENERAL	
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)	
1♦: 3+ cartas	
1♥/♠: 5+ cartas	
1ST: 15-17 P.H. (en principio sin Mayor 5º)	
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 5º	
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	
Cochalote	
SOBRE MAYOR: 2ST Jacoby Splinter	
Después de paso: Drury	
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen	
Transfer a Mayores y menores Puppet Stayman	
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:	
2ST Truscott después de Doblo	
Lebensohl	
Bicolores Michaels y Leaping Michaels	
Defensa especial contra intervención a 2ST (menores)	

