

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)
Tras intervencion a mayor la respuesta de cuebid del palo de apertura es fit con 10+PH
Tras intervencion a menor la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 10+PH para ST
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST
1ST: 15-17 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
2ST: Bicolor a menores 12+PH
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
Sin alteración
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
6+PH, palo cuarto al menos
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
Capelletti
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
A buen criterio
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
SUBASTAS DE SLAM
Fit diferido
Splinter
BLACKWOOD 30/41 KCB
5♣ = 0 o 3 claves, 5♦ = 1 o 4 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♠ = 2 claves + Dama de triunfo
SUBASTAS DE PASO FORCING:
USO DE VOCES FALSAS: No, gracias

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A PALO		A ST			
A						
K						
Q						
J						
10						
9						
Alta						
Baja						
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A PALO: dando la cuenta (alta-baja, par)						
A ST: si el palo del compañero es quinto						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Cabeza de secuencia, semifallo, dubleton						
En palo ya abierto:						
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			Prefer.	appel
2ª	cuenta	cuenta				
3ª						
Para apelar: Alta						
Para dar la cuenta: (Alta/baja: Par)						
Para mostrar preferencia: Baja, palo bajo						
Otras informaciones importantes: Al dar a fallar se indica palo preferencial						
DOBLOS						
DOBLO en intervencion						
10+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos						
DOBLO artificial						
Doblo del abridor						



Hoja de Convenciones de:
 Jugador: Elena Garcia Lombardia
 Jugador: Jose Carlos Marin Romero

SISTEMA BASE
NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)
1♦: 3+ cartas
1♥/♠: 5+ cartas
1ST: 15-17 P.H.
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.
2♦: Forcing manga
2♥/♠: Débil (6-10 P.H.), 6 cartas
2ST: 20-21 P.H. Puede tener un palo Mayor 5º
3 ♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor, buen palo, 2Hnrs)
3ST: Gambling, sin parada lateral
4 ♣/♦/♥/♠: Barrage
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY: FIT, 12PH+, F manga
CUARTO PALO FORCING
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen
Transfer a Mayores y menores
SOBRE APERTURAS A 2ST: Puppet Stayman
Roudi cuatro respuestas
Checkbak Stayman
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO:10+PH:2♦ 2♥ 2♠
QUINTOS
(2♣ puede ser de 2 CARTAS) Forcing 1