

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: 9-18 P.H.D. 5+ cartas
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)
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)
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
NATURAL
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
NATURAL
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
MULTI-LANDY
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
NATURAL
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
OTRAS SUBASTAS
ROUDI - CHECKBACK - 2ST JAOBYSPLINTER
SUBASTAS DE PASO FORCING: NO
USO DE VOCES FALSAS: NUNCA

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	1 ^a	3 ^a	5 ^a	1 ^a	2 ^a	Sin interés. (4 ^a)	
Baja	1 ^a	3 ^a	5 ^a	4 ^a	(1 ^a	2 ^a	Sin interés)
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO							
A PALO:							
A ST:							
SUBSIGUIENTES SALIDAS							
En palo nuevo:							
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	
1 ^a							
2 ^a							
3 ^a							
Señal de Smith: No sabemos lo que es							
Eco en triunfo: No sabemos lo que es							
Para apelar: Pequeña no me gusta - Alta si							
Para dar la cuenta: Baja/Alta Impar - Alta/Baja - Par							
Para mostrar preferencia: Primer carta de descarte, me gusta el palo							
Otras informaciones importantes:							
DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS							
NO							



Hoja de Convenciones de:
Jugador: SOFIA DE LA CIERVA MORENO
Jugador: MARÍA NIETO DE LA CIERVA

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 5 ^o)
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.
2♦: Artificial fuerte forcing a manga
2♥/♠: Débil (6-10 P.H.), 6 cartas
2ST: 20-22 P.H. Puede tener un palo Mayor 5 ^o
3♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)
3ST: Gambling, sin parada lateral
4♣/♦/♥/♠: Barrage

SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA

CONVENCIONES EMPLEADAS
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen
Transfer a Mayores y menores Puppet Stayman
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:
Bicolores Michaels

SUBASTAS DE SLAM

BLACKWOOD 5 ASES (14-30)

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
--

OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS
