



Asociación Española
de Bridge

Hoja de Convenciones de:

Paloma Antón - Maria Panadero

SISTEMA BASE

NATURAL, MAYOR QUINTO

SALIDAS Y SEÑALES				
SALIDAS INICIALES				
Carta	A PALO		A ST	
A	AKx(+) Ax(+)	AKx(+) Ax(+)		
K	AK KQ(+) Kx	AKJx(+); KQJ(+); KQJ09(+)		
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
1ª	Cuenta	Apel	Cuenta	Apel
2ª	Apel	Cuenta	Prefer.	Cuenta
3ª	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				

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) 1-13(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 límite	
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 DÉBIL)	
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: Lebensohli 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 ♠, Lebensohli	
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)	

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	
Lebensohli	
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	3º / 4º
1♣		3	4♥	Mejor menor 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 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 Después de 1♣ 2M: 2ST: Pregunta (igual que en apertura de 2 Débil)	
1♦		3	4♥	Mejor menor, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ muy buenos y 5♣ muy malos 12-21 P.H.	Apoyos naturales (2♦= 6-9 P.H.D. 3♦= 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♥/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H. 3♥/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	Después de 1♦ 1Y, 1Z: 2♥ y 2♦ son artificiales. 3♣ es Parón Después de 1♦ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back 3M: Intenta Slam	
1♥/1♠		5	4♥	11-21 P.H.	1ST: 6-10 P.H. No forcing; 2ST: Apoyo límite o más 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	2♣ Drury
1ST			P E N N A L	15-17 P.H. Sin palo Mayor 5º	2♣: Slayman (3 respuestas) → Transfer y Smolen 2♥/♥= Transfer a ♥/♠ 2♠/3♠= Transfer a ♠/♦ 2ST= Natural invitativa ≈ 9 P-H. 3♥/♥/♠: Natural, palo 6º, 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 5º 2ST: 8+ P.H. Equilibrada o semiequilibrada	Kokishi: 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.	En 3º más débil. En 4º más fuerte
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)	
2ST				20-22 P.H. Puede tener palo Mayor 5º	3♠: PUPPET STAYMAN 3♥/♥: Transfer a ♥/♠ 4♠/♠: Natural, intento de Slam		
3♣/3♦		7	PE NAL	Barrage En 1º/2ª posición: Buen palo (2H)	Cambio de palo forcing. 4♠/♠= Prolongación de barrage		En 3º más débil. En 4º 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 Control 5♥/♠= Prolongación de barrage.		En 3º más débil. En 4º más fuerte
3ST			PE NAL	GAMBLING Palo menor cerrado de 7+ cartas sin paradas laterales	4/5 ♠= Pasar o corregir 4♦= Pide semifallo → → → → → → 4ST= Pregunta el número de bazas → → → → → → → → → → → →	→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)
BLACKWOOD (respuestas por escalones. 0.1.2....A.K.O)

OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS

1° (1x) Paso (1Y) 1S= Los otros 2 palos || (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6°+
2° (1x) Paso (2Y) Doble= Los otros 2 palos
3° 1M (25T menores) 3 ♣= Promete ♥ (forcing) || 3 ♦= Promete ♠ (forcing)
4°