

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: 8-17PHD 5+ cartas
A NIVEL 2: 12+PHD 6+ cartas (5 muy buenas)
Tras intervención a mayor la respuesta de cuebid del palo de apertura es fit con 10+PH
Tras intervención 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 (7-10PH) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST
1ST: 15-17PH 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: X: monocolor menor; 2♣: Bicolor mayores; 2♦: monocolor mayor; 2♥, 2♠: mayor y menor; 2ST: bicolor menores.
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
A buen criterio
APERTURAS EN 3ª/4ª Y REAPERTURAS 10+PH. DRURY
Reapertura en 4ª: 9+PH en mayor 12+PH 1 ST (Stayman y Texas) 17-19PH 2ST
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	AKx(+)	Ax(+)	AKx(+)	Ax(+)		
K	AK	KQ(+)	Kx	AKJx(+) KQJ(+) KQ109(+)		
Q	QJ(+)			QJ10(+) QJ9+ KQxx(+)		
J	J10(+) KJ10(+)			J109(+) Jx HJ10+		
10	109(+) 10x H109(+)			HJ10(+) H109(+) 10x		
9	9x KJ9(+)			98(+) 9x AKJ9 KJ9		
Alta	1ª 3ª 5ª			4 2ª Sin interés. 4ª con interés		
Baja	1ª 3ª 5ª					
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, dobleton						
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 (baja desapela)						
Para dar la cuenta: alta/baja: Par; baja/alta: impar						
Para mostrar preferencia: baja, palo bajo; alta, palo alto						
Otras informaciones importantes: Al dar a fallar se indica palo preferencial						
DOBLOS						
DOBLO en intervencion						
12+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos						
DOBLO artificial						
DOBLO Y REDOBLO del abridor: fit con el respondedor tras intervención.						



Hoja de Convenciones de:
 Jugador: **Isabel Bigeriego**
 Jugador: **Jose Carlos Marin**

SISTEMA BASE
NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL
1♣/♦: 3+ cartas, (mejor menor). 12PH+
1♥/♠: 5+ cartas. 12PH+
1ST: 15-17PH
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.
2♦: Forcing manga
2♥/♠: Débil (6-10PH), 6 cartas
2ST: 20-22PH. Puede tener un palo Mayor 5º
3♣/♦/♥/♠: Barrage 7 cartas, 6-10PH (En menor, buen palo, 2Hnrs)
4 ♣/♦/♥/♠: Barrage 7+ cartas, 6-10PH
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
3ST: Gambling, sin parada lateral. Máximo 10PH
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY: FIT, 11PH+, FM
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 O FORCING
Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO: 11+PH: 2♦ 2♥ 2♠ QUINTOS (2♣ puede ser de 2 CARTAS) Forcing 1
2ST moderador. Tras cambio de palo y repetición del abridor 2ST pide que repita el abridor su palo mas largo