



Asociación Española
de Bridge

Hoja de Convenciones de:

Jugador: SALVADOR G^a-ATANCE (2812969)
Jugador: MERCEDES TORRE MILANOS (2812355)

SISTEMA BASE

NATURAL, MAYOR QUINTO, 2/1 FM

ESQUEMA GENERAL

1♠: 2+, Toda mano equilibradas sin 5^oM o Natural
1♦: 4+ cartas y distribución desequilibrada
1♥/♠: 5+ cartas
1ST: 15-17 P.H. (en principio sin Mayor 5^o)
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 5^o
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♣ 1♦/♥, 2♣ | Splinter
Cachalote
SOBRE MAYOR: 2ST Jacoby limite o más | Splinter
2♣: Drury-Fit
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman | Smolen
Transfer a Mayores y menores | Puppet Stayman
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:
2ST Truscott después de Doble
Negative Free Bid | FADS Lebensohl
Bicolores Michaels y Leaping Michaels
Defensa especial contra intervención a 2ST (menores)

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. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)	
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)	
(1♠) 2♣ y (1♦) 2♦ se pueden hacer con 5-4 (Preferible 5♥+4♠)	
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 4 ^o)	
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 Doble	
Leaping Michaels: Cue-bid= Bicolor de menores	
4♣/♦: 5+5 el menor nombrado y el otro Mayor	
CONTRA 2♦ MULTI: 2♥/♠: Intervención en el corto, Lebensohl	
2ST: 16-18 P.H. Respuestas como en la apertura de 2ST	
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS	
Doble responsivo Doble y Redoble de apoyo	
Doble 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 4 ^o (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	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: 1 ^a 3 ^a 5 ^a							
A ST: 1 ^a 3 ^a 5 ^a							
SUBSIGUIENTES SALIDAS							
En palo nuevo: Actitud, pequeña con interés							
En palo ya abierto: 1 ^a 3 ^a 5 ^a							
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	Appel	Appel	Cuenta	Cuenta	Appel	Appel	
2 ^a	Cuenta	Cuenta	Prefer.	Prefer.	Cuenta	Cuenta	
3 ^a	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: Doble Lightner							
CONTRA 3ST:							
Si la subasta es (1ST) Paso (3ST): Doble pide un palo Mayor							
Si el muerto ha respondido palo; Doble pide salir al primer palo							

