

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
Natural
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
A NIVEL DE 2: Débil, 6-10 H y 6 cartas
A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas
LA INTERVENCIÓN POR 1 SIN TRIUNFO
15-17; A nivel natural excepto cuebid: stayman. A nivel 3 Forcing
REVEIL A 1ST: 11-13 H.; REVEIL A 2ST: 18-19 H.;
LAS INTERVENCIONES POR CUEBID
(1♣) 2♣: Natural; (1♣/♦) 2♦: Bicolor de Mayores
OTROS CUE-BIDS: BICOLORES MICHAELS NO PRECISOS
La intervención CUE.-BID CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST
LA SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
REDOBLO: 10+ H.
Cambio de palo= A Nivel 1 Forcing; A nivel de 2: No Forcing
TRUSCOTT= Respuesta de 2ST sobre palo Mayor: Invitación con Fit
LA SUBASTAS TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
Natural, Saltos indican fuerza
CUE-BID A partir de 12 H (10+ H con los 2 Mayores 4°)
SUBASTAS DE PASO FORCING
Solo cuando nuestro bando ha mostrado ser el bando fuerte
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL
{MULTI-LANDI} Doble= Monocolor menor 2♣= Bicolor Mayores
2♦= Monocolor Mayor 2♥/♠= Bicolor de ♥/♠ + menor
CONTRA 1ST DÉBIL= IGUAL salvo Doble que pide palo 13+H.
LA DEFENSA CONTRA APERTURAS DE BARRAGE
DOBLO T/O
2ST LEBENSOHL en respuesta al Doble de un 2 Débil
BICOLORES LEAPING MICHAELS: 4♣= ♣+OM 4♦= ♦+OM
LA DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE 1 ♣ FUERTE
NATURAL

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo		A ST			
A	AK+	AKx(+)				
K	KQ(+); AK	Pide Desbloqueo o Cuenta				
Q	QJ(+)	QJ(+); (KQxx+)				
J	J10(+)	J10(+)				
10	109(+)	Prometedor= HJ10; H109				
9	3ª-1ª	109+, 98+, 9x				
Alta	5ª-3ª-1ª	4ª (2ª)				
Baja	5ª-3ª-1ª	4ª (2ª)				
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo: 5ª-3ª-1ª						
A ST: 5ª-3ª-1ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Pequeña muestra interés						
En palo ya abierto: Cuenta						
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	Actitud	Actitud	Nada	Nada	Actitud	
2ª	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta		
3ª						
Señal de Smith: No						
Eco en triunfo:						
Doblos direccionales: Si Doble Lightner: No						
Para apelar: Pequeña						
Para dar la cuenta: Baja-Alta = Par, Alta-Baja: Impar						
Para mostrar preferencia: Estándar; Alta para el palo alto						
Otras: En contratos a palo, con AK secos salimos de K						
LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS						
Doble Negativo, Doble Responsivo y Doble competitivo						
Doble de Apoyo por parte del abridor por debajo de 2 al palo de fit						
Redoble de Apoyo por parte del abridor por debajo de 2 al palo de fit						



Hoja de Convenciones

Prueba: LA LIGA

SISTEMA BASE
MAYOR 5° Mejor menor
1ST Fuerte (15-17 H.) Cambio 2/1: 11+ H. F1R

ESQUEMA GENERAL
Ap. 1♣/♦= Mejor menor, Respuestas WALSH
Ap. 1♥/♠= Respuesta 2/1 Forcing por una vuelta (10+ H)
Ap. 1ST= Stayman 5 Resp., SMOLEN, TRF Mayores, TRF Menores
Defensa contra intervenciones: LEBENSHOL
Ap. 2♣= FUERTE INDETERMINADO
Ap. 2♦= FORCING MANGA
Ap. 2♥/♠= Débil, 6-10 H. Buen palo 6°
Ap. 2ST= PUPPET Stayman, TRF Mayores, 3♠= 5♠+4♥
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
Apertura de 3ST: GAMBLING
Contra la apertura de 1ST: MULTI-LANDY
Intervenciones Bicolores: BICOLORES MICHAELS NO PRECISOS
CONVENCIONES EMPLEADAS
2♣ ROUDI, 3♣ CHECK-BACK,
2ST JACOBY, 2ST TRUSCOTT, SPLINTER, DRURY-FIT
TRF, SMOLEN, LEBENSOHL
BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS

APER-TURA	ART ?	CAR-TAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		3	4♠	12-22 H.	Apoyos naturales (1♣ 2♣= 6-10 HD 1♣ 3♣= 11-12 HD.) Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.)	1♣ 2♣ 3X= Splinter 1♣ 1C/P 1ST 2♣= ROUDI 1♣ 1C/P 2ST 3♣= CHECK-BACK	
1♦		3	4♠	12-22 H.	Respuestas naturales (1♦ 2♣= 10+ H. F1R) Apoyos (1♦ 2♦= 6-10 HD. 1♦ 3♦= 11-12 HD) Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.)	1♦ 2♦ 3X= Splinter 1♦ 1C/P 1ST 2♣= ROUDI 1♦ 1C/P 2ST 3♣= CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1ST: 6-10 H. No Forcing 1M 2M: 6-10 HD 1M 3M= 3-6 H. (5-8 HD) 2ST JACOBY LIMITE+ SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ /1♠ 4♥)	Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo	Drury-Fit
1ST			No	15-17 H. Puede tener un mal palo menor 6º ó 5422 con fuerza en los doubletons	STAYMAN 5 Respuestas; TRF a Mayores; TRF a menores (2♠= TRF ♣; 3♠= TRF ♦) 4♠= Bicolor de Mayores. 4♦ TRF a ♥. 4♥ TRF a ♠	Después de 1ST 2♣, 2♦ SMOLEN Después de 1ST 2♣, 2ST/3♣ elección en Transfer Después de TRF a menor: 3♥/♠ semifallo, 3ST semifallo en el otro menor	
2♣	X	0	No	FUERTE INDETERMINADO Si equilibrada 23-24 H.	2♦= 0-7 H Respuesta Negativa Otras respuestas: Naturales, palo 5º+ y 8+ H.	2♣ 2♦; 2ST= Desarrollo igual que en la apertura de 2ST	
2♦	X	0	No	FORCING MANGA Si equilibrada 25+ H.	2♥= 0-7 H Respuesta Negativa Otras respuestas: Naturales, palo 5º+ y 8+ H.	2♦ 2♥; 2ST= Desarrollo igual que en la apertura de 2ST	
2♥/2♠		6	No	6-10 H. Buen palo de 6 cartas (2 de 4)	3♥/♠= Barrage 2ST: Pregunta	2♥/♠ 2ST, Respuestas a nivel de 3 muestran un H (A o K) Respuestas a nivel de 4 son SPLINTER	
2ST				20-22 H. Puede tener palo Mayor 5º	PUPPET STAYMAN 3♠= 5♠ + 4♥ 4♠= Bicolor de Mayores		
3♣/3♦		7		BARRAGE CLÁSICO Muy buen palo en 1ª y 2ª posición			
3♥/3♠		7		BARRAGE CLÁSICO 6 Bazas No Vulnerable 7 Bazas Vulnerable	Nuevo palo= Control		
3ST	X			GAMBLING Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5♣= P/C		
4♣/4♦				BARRAGE			
4♥/4♠		7		BARRAGE CLÁSICO 7 Bazas No Vulnerable 8 Bazas Vulnerable			

INFORMACIÓN SUPLEMENTARIA
CONTROLES (1ª o 2ª vuelta indiferente) por orden
BLACKWOOD 5 ASES (30-41)
Pregunta por la Q de triunfo sobre 5♣/♦ con palo inmediato

