

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)
Tras intervencion a mayor y paso, la respuesta de cuebid del palo de apertura es fit con 10+PH
Tras intervencion a menor y paso, la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 10+PH para ST
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)
2ST: Bicolor a menores 12+PH
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
SUBASTA TRAS EL DOBLO TAKEOUT ADVERSARIO
Sin alteración
SUBASTA TRAS EL DOBLO TAKEOUT
6+PH, palo cuarto al menos
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
A buen criterio
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
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			
ESTILO DE SALIDA INICIAL			
	SALIDA	AL PALO DEL COMPAÑERO	
A palo	5-3-1	5-3-1	
A ST	4ª (1-2 en palo pobre)	5-3-1	
Sigui.	Actitud-ALTA apela	Actitud-ALTA apela	
Otras		Si el compañero nombró palo 5º	
SALIDAS INICIALES			
Carta	A PALO	A ST	
A			
K			
Q			
J			
10			
9			
Alta			
Baja			
SEÑALES Y SU PRIORIDAD			
	A salida del compañero	A la salida del declarante	Descartando
A PALO	1 ALTA apela	Paridad (A/B=par)	**S/P BAJA palo bajo ALTA palo alto (Lavinthal)
	2 Paridad (A/B=par)		
	3	**S/P	
A ST	1 ALTA apela	Paridad (A/B=par)	ALTA apel. palo
	2 Paridad (A/B=par)		Paridad (A/B=par)
	3 *	**S/P	
* Tras salida de K, desbloquear la Q o el J			
** Preferencia de palo, (Suit/Preference)			
Otras informaciones importantes: Al dar a fallar se indica palo preferencial			
DOBLOS			
DOBLO en intervencion (TAKEOUT)			
12+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos. Puede ser débil 10-11 PH con buena distribución			
Respuestas: Natural (débil) Cuebid: forcing 1 vuelta, fuerte.			
DOBLO artificial			
Doblo y redoblo de apoyo, con tres cartas y buena mano; con cuatro hablar.			



Hoja de Convenciones de:
 Jugador: Carmen Hinojosa
 Jugador: Jose Carlos Marin Romero

SISTEMA BASE
NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)
1♦: 3+ cartas
1♥/♠: 5+ cartas
1ST: 15-17 P.H.
2♣: Artificial Fuerte. No forcing a manga.(19+PHD)
2♦/♥/♠: Débil (6-10 P.H.), 6 cartas
2ST: 20-21 P.H. Puede tener un palo Mayor 5º
3♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor, buen palo, 2Hnrs)
4♣/♦/♥/♠: Barrage
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY: FIT, 12PH+, F manga
CUARTO PALO FORCING
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen
Transfer a Mayores y menores
SOBRE APERTURAS A 2ST: Puppet Stayman
Roudi cuatro respuestas
SECUENCIAS ESPECIALES FORCING
Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO: 10+PH:2♦ 2♥ 2♠: QUINTOS (2♣ puede ser de 2 CARTAS) Forcing 1