

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 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
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
<b>LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST</b>
1ST: 15-17 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
2ST: Bicolor a menores 12+PH
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Bicolores Michaels
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
Sin alteración
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
6+PH, palo cuarto al menos
<b>DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)</b>
Capelletti
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>
A buen criterio
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
<b>SUBASTAS DE SLAM</b>
Fit diferido
Splinter
<b>BLACKWOOD 30/41 KCB</b>
5♠ = 0 o 3 claves, 5♦ = 1 o 4 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♣ = 2 claves + Dama de triunfo
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING:</b>
2ST moderador: pide repetición palo más largo
<b>USO DE VOCES FALSAS:</b> 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(+)   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: 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						
Para dar la cuenta: (Alta/baja: Par)						
Para mostrar preferencia: Baja, palo bajo						
Otras informaciones importantes: Al dar a fallar se indica palo preferencial						
DOBLOS						
DOBLO en intervencion						
10+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos						
DOBLO artificial						
Doblo del abridor						



Hoja de Convenciones de:  
Jugador: **Pilar Carla Valera de vargas**  
Jugador: **Leticia bigeriego**

**SISTEMA BASE**  
**NATURAL, MAYOR QUINTO**

<b>ESQUEMA GENERAL</b>
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)
1♦: 3+ cartas
1♥/♠: 5+ cartas
1ST: 15-17 P.H.
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga. 2♦ FM
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, 2Hnrs)
3ST: Gambling, sin parada lateral
4♣/♦/♥/♠: Barrage
<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>
<b>CONVENCIONES EMPLEADAS</b>
<b>2ST JACOBY:</b> FIT, 11PH+, F manga
<b>TERCER PALO FORCING</b> (tras repeticion del abridor)
<b>CUARTO PALO FORCING</b>
<b>SOBRE APERTURAS A 1ST:</b> Stayman    Smolen
Transfer a Mayores y menores
<b>SOBRE APERTURAS A 2ST:</b> Puppet Stayman
Roudi cuatro respuestas
Checkbak Stayman
<b>SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING</b>
<b>Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO:</b> 10+PH: 2♦ 2♥ 2♠ QUINTOS (2♣ puede ser de 2 CARTAS) Forcing 1

