

<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)
<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)
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Bicolores Michaels
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
<b>DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)</b>
MULTI-LANDY, CAPELETI...
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
<b>OTRAS SUBASTAS</b>
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING:</b>

USO DE VOCES FALSAS: NUNCA... (pero quién sabe)										
SALIDAS Y SEÑALES										
SALIDAS INICIALES										
<b>Carta</b>	<b>A PALO</b>			<b>A ST</b>						
<b>A</b>	AKx(+)   Ax(+)			AKx(+)   Ax(+)						
<b>K</b>	AK   KQ(+)   Kx			AKJx(+)   KQJ(+)   KQ109(+)						
<b>Q</b>	QJ(+)   Qx			QJ(+)   Qx   AQJ(+)   KQx(+)						
<b>J</b>	J10(+)   Jx   KJ10(+)			J10x(+)   Jx,						
<b>10</b>	109(+)   10x   H109(+)			HJ10(+)   H109(+)   10x						
<b>9</b>	9x   KJ9(+)			109(+)   98(+)   9x						
<b>Alta</b>	1 <sup>a</sup>   3 <sup>a</sup>   5 <sup>a</sup>			1 <sup>a</sup>   2 <sup>a</sup> Sin interés. (4 <sup>a</sup> )						
<b>Baja</b>	1 <sup>a</sup>   3 <sup>a</sup>   5 <sup>a</sup>			4 <sup>a</sup> (1 <sup>a</sup>   2 <sup>a</sup> Sin interés)						
<b>SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO</b>										
<b>A PALO:</b>										
<b>A ST:</b>										
<b>SUBSIGUIENTES SALIDAS</b>										
<b>En palo nuevo:</b>										
<b>En palo ya abierto:</b>										
<b>SEÑALES Y SU PRIORIDAD</b>										
	<b>Sobre la salida del compañero</b>		<b>Sobre la salida del declarante</b>		<b>En descartes</b>					
	<b>A Palo</b>	<b>A ST</b>	<b>A Palo</b>	<b>A ST</b>	<b>A Palo</b>					
<b>1<sup>a</sup></b>										
<b>2<sup>a</sup></b>										
<b>3<sup>a</sup></b>										
<b>Señal de Smith:</b>										
<b>Eco en triunfo:</b>										
<b>Para apelar:</b> PEQUEÑA										
<b>Para dar la cuenta:</b> (Alta/baja: Par)										
<b>Para mostrar preferencia:</b>										
<b>Otras informaciones importantes:</b>										
<b>DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS</b>										



## Hoja de Convenciones de:

Jugador: Nombre Jugador 1

Jugador: Nombre Jugador 2

## SISTEMA BASE

## NATURAL, MAYOR QUINTO

## ESQUEMA GENERAL

1♣: 3+ cartas, (mejor menor)

1♦: 3+ cartas

1♥/♠: 5+ cartas

1ST: 15-17 P.H. (en principio sin Mayor 5º)

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°

3♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)

3ST: Gambling, sin parada lateral

4 ♣/♦/♥/♠: Barrage

## **SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA**

## 2 CARRO MULTICOLOR

## CONVENCIONES EMPLEADAS

**SOBRE APERTURAS A ST: Stayman || Smolen**

Transfer a Mayores y menores | Puppet Stayman

## EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

Negative Free Bid | Lebensohl

**SUBASTAS DE SLAM**

BLACKWOOD 5 ASES (14-30) o (30-41)

Después de las respuestas de 5 ♠/♦: La voz siguiente pregunta por la Q de triunfo →→→→→→

→Vuelta al fit niega la Q | 5ST muestra la Q sin Reyes | Palo nuevo muestra la Q y el K del palo

**OTROS ACUERDOS EN SITUACIONES COMPETITIVAS**