

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>				
A NIVEL 1: natural 8-16 (CON 17+DOBO Y CANTO PALO) 5+				
cartas				
A NIVEL 2: 11+ P.H.D. 5+ cartas				
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>				
Natural y Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel				
EXCEPTO: intervención con bicolores Michaels				
<b>LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST</b>				
1ST: 15-17 P.H. Respuestas naturales ( Stayman-Transfer)				
2ST- Bicolores Michaels 5/5(o 5/4) Menores				
No vulnerable: podrá ser sin apertura				
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>				
Mano fuerte invita,				
Si es el segundo lugar Bicolores Michaels				
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>				
Natural				
Con salto débil				
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>				
Natural- con salto débil				
Cuebid: interés en manga				
<b>DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)</b>				
DONT				
2ST : Bicolor fuerte a menores				
3ST: Bicolor fuerte a mayores				
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>				
3ST 19 + PH				
X 16 PH corto palo apertura. 3T apertura pide palo				
3 a otro palo : palo sexto invitación manga				
CUEBID : bicolor indeterminada				
APERTURA 4♠: X castigo 4ST : pide palo				
4♥: X : pide palo				
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>				
REDOBLO 11P O + probable apoyo palo apertura				
<b>OTRAS SUBASTAS</b>				
4ST: RKC 30/41				
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING: NO</b>				
<b>USO DE VOCES FALSAS: SI</b>				
<b>SALIDAS Y SEÑALES</b>				
<b>SALIDAS INICIALES</b>				
Carta	A PALO		A ST	
A	AKx(+)		AKx(+)	Ax(+)
K	KQ(+)		KQJ(+);	KQ109(+)
O	QJ(+)		QJ(+)	

<b>J</b>	<b>J10(+)</b>	<b>KJ10(+)</b>	<b>J10x(+)</b>			
<b>10</b>	<b>109(+)</b>		<b>H109(+)</b>			
<b>9</b>	<b>9x</b>		<b>98(+)</b>			
<b>Alta</b>	<b>1ª</b>	<b>3ª</b>	<b>5ª</b>	<b>4ª</b>		
<b>Baja</b>	<b>1ª</b>	<b>3ª</b>	<b>5ª</b>	<b>4ª</b>		
<b>SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO</b>						
<b>A PALO:</b> de la más alta						
<b>A ST:</b> 4ª						
<b>SUBSIGUIENTES SALIDAS</b>						
<b>En palo nuevo:</b> pequeña con interés						
<b>En palo ya abierto:</b> cuenta						
<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>A ST</b>
<b>1ª</b>	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Cuenta	Apel	Apel
<b>2ª</b>						
<b>3ª</b>						
<b>Señal de Smith:</b> NO						
<b>Eco en triunfo:</b> NO						
<b>Para apelar:</b> pequeña preferencia palo menor /alta palo mayor						
<b>Para dar la cuenta:</b> (Alta/baja: Par) Baja/alta : Impar						
<b>Para mostrar preferencia:</b> impar						
Lavinthal						
<b>Otras informaciones importantes:</b>						
<b>DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS</b>						
<b>A 3ST SALIDA A PICAS</b>						
<b>DOBLO DIRECCIONAL A UNA VOZ FALSA</b>						



**Hoja de Convenciones de:**

**Jugador: Amparo Soriano Domínguez**

**Jugador: Francisco Plana Estruch**

**SISTEMA BASE  
DOS SOBRE UNO  
MAYOR QUINTO**

<b>ESQUEMA GENERAL</b>	
1♣: 3+ cartas	
1♦: 3+ cartas	
1♥/♠: 5+ cartas. En 3er.lugara puede ser cuarto	
1ST: 15-17 P.H posible mayor 5º	
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.	
2♦/♥/♠: Débil (6-10 P.H.), 5 o 6 cartas	
2ST: 20-22 P.H. PUPPET STAYMAN	
3♣/♦/♠/♠: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)	
3ST: ACOL, sin parada lateral	
4♣/♦/♥/♠: Barrage. 8 cartas	
<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>	
aperturas débiles en 3ª posición no vulnerables	
pueden ser muy débiles	
<b>CONVENCIONES EMPLEADAS</b>	
<b>SOBRE APERTURAS A ST:</b> Stayman /Smolen	
Transfer a Mayores y menores. Salto a 4 para jugar.	
<b>SITUACIONES COMPLEJAS:</b>	
Negative Free Bid Kokiri Kishacoby	
Negative Michaels	
DONTOPAS Resaca de menor invertido/	
LEBENSOLH/ bicolores MICHAELS / DRURY/	
CUANTITATIVA.	

