

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)

LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO

Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel

LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST

1ST: 15-18 P.H. Sistema ON

LA INTERVENCIÓN EN CUEBID

Bicolores Michaels (no precisos) 6-11 ó 16+ H, 5-5

(1T) 2T y (1D) 2D Bicolor de Mayores

SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO

Palo de 0-4PH: Palo salto 4+Mayor 5+menor Cuebid:12+PHD

1ST:7-10PH+parada 2ST:10-12PH+parada 3ST:13+PH+parada

SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO

DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST

MULTI-LANDY: DOBLO= Monocolor en un palo menor

2 T= Bicolor de Mayores, al menos 5-4 → 2 D= Igualdad

2 D= Monocolor en un palo Mayor

2 C/P= Bicolor C/P y un menor; II 2ST= 5-5 en menores

DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE

DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS

Doblo informativo:12+PH

Doblo de apoyo tras intervención: 3 cartas palo del compañero

OTRAS SUBASTAS

SUBASTAS DE PASO FORCING:

USO DE VOCES FALSAS:

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: 1ª 3ª 5ª

A ST: 1ª 3ª 5ª

SUBSIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo:

En palo ya abierto:

SEÑALES Y SU PRIORIDAD

	Sobre la salida del compañero	Sobre la salida del declarante	En descartes
A Palo	A Palo	A ST	A Palo
1ª			
2ª			
3ª			

Señal de Smith:

Eco en triunfo:

Para apelar: PEQUEÑA

Para dar la cuenta: UDCA (Alta/baja: Impar)

Para mostrar preferencia: STANDARD

Otras informaciones importantes:

DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS



Hoja de Convenciones de:
EQUIPO: ALKIBA

SISTEMA BASE

NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL

1T: 3+ cartas, (mejor menor)

1D: 3+ cartas

1C/P: 5+ cartas

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

2T: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.

2D/C/P: Débil (6-10 P.H.), 6 cartas

2ST: 20-22 P.H. Puede tener un palo Mayor 5º

3T/D/C/P: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)

3ST: Gambling, sin parada lateral

4T/D/C/P : Barrage

SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA

INTERVENCIÓN CONTRA 1ST: MULTI-LANDY

CONVENCIONES EMPLEADAS

SOBRE APERTURA A PALO:

Tercer palo forcing; Cuarto palo forcing; ROUDI

SOBRE APERTURA A ST: STAYMAN

Transfer a mayores y menores

EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

Bicolores Michaels

APER.	ART.	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION Y DESARROLLOS	3 ^a / 4 ^a
1T		3	4 C	Mejor menor 12-21 P.H.	Respuestas en TRF, prioridad al M antes que D hasta 11 PH Apoyos naturales (2 T = 6-9 P.H.D. 3 T = 10-12 P.H.D.) 1ST= 8-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2D/C/P = 6 cartas, 3-6 P.H. 3D/C/P = 7 cartas, 2-7 P.H.		
1D		3	4 C	Mejor menor, pero podemos abrir de 1D con 4D muy buenos y 5T muy malos 12-21 P.H.	Apoyos naturales (2 D= 6-9 P.H.D. 3 D= 10-12 P.H.D.) 1ST= 6-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2D/C/P = 6 cartas, 3-6 P.H. 3D/C/P = 7 cartas, 2-7 P.H.		
1C/1P		5	4 C	11-21 P.H.	1ST: 6-10 P.H. No forcing; 2ST: Apoyo límite o más Cambios de palo con salto débiles: 3T/D= 7 cartas, 2-7 P.H 3C/P = Apoyo barrage (0-6 P.H.D) con 4 cartas Splinter (incluso 1 C 3P 1 P 4 C)		
1ST			P E N A L	15-17 P.H. Sin palo Mayor 5º	2 T: Stayman 2D/C= Transfer a C/P 2P/3T= Transfer a T/D 2ST= Natural invitativa ≈9 P-H. 3D/C/P : Natural, palo 6º, intento de Slam 4 T: Bicolor de Mayores 4 ST: Cuantitativa		
2T	✓	0		Fuerte pero no 100% F.M. Si BAL. 23+ P.H.	2 D: Negativa, 0-7 P.H. 2C/P 3T/D: Natural, 8+ P.H. Palo 5º 2ST: 8+ P.H. Equilibrada o semiequilibrada		
2D/C/P		6	PE NAL	Débil, (6-10 P.H.)	2ST Pregunta (16+ P.H.D) →→→→→→→→→→→→→→→ Cambio de palo forcing		
2ST				20-22 P.H. Puede tener palo Mayor 5º	3 T: PUPPET STAYMAN 3D/C: Transfer a C/P 4T/D: Natural, intento de Slam		
3T/3D		7	PE NAL	Barrage En 1 ^a /2 ^a posición: Buen palo (2H)	Cambio de palo forcing. 4T/D= Prolongación de barrage		
3C/3P		7	PE NAL	Barrage clásico No Vulnerable: 6 bazas Vulnerable: 7 bazas	3 P (sobre 3C)= Natural, no forcing. 4 m= Fit y Contol 5C/P = Prolongación de barrage.		
3ST			PE NAL	GAMBLING Palo menor cerrado de 7+ cartas sin paradas laterales	4/5 T = Pasar o corregir 4 D= Pide semifallo →→→→ 4ST= Pregunta el número de bazas =>=>=>=>=>=>	→ 4 M= Semifallo en M → 4ST= Sin semifallo → 5 m= El palo corrido con semifallo en el otro menor → 5 T = 7 → 5 D= 8 etc.	
4T/4D	✓	0	PE NAL	Barrage a C/P constructivo Con fuerza lateral			
4C/4P		7	NO	Barrage	Cambio de palo= Control		

SUBASTAS DE SLAM

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

OTROS ACUERDOS EN SITUACIONES COMPETITIVAS