

<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 11+PH
Tras intervención a menor la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 10+PH para ST NO IGUAL ARRIBA
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
Débil (6-10 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: X: monocolor menor; 2♣: Bicolor mayores; 2♦: monocolor mayor; 2♥, 2♠: mayor y menor; 2ST: bicolor menores.
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>
A buen criterio
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
De Apoyo
<b>SUBASTAS DE SLAM</b>
<b>Splinter</b>
<b>BLACKWOOD 30/41 KCB</b>
5♣ = 3 o 0 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>

USO DE VOCES FALSAS: 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(+)					QJ10(+)	QJ9+	KQxx(+)	
J	J10(+)	KJ10(+)				J109(+)	Jx	HJ10+	
10	109(+)	10x	H109(+)			HJ10(+)	H109(+)	10x	
9	9x	KJ9(+)				98(+)	9x	AKJ9   KJ9	
Alta	1ª	3ª	5ª			4	2ª Sin interés.   4ª con interés		
Baja	1ª	3ª	5ª						
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, doubleton									
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: Baja (Alta desapela)									
Para dar la cuenta: alta/baja: Par; baja/alta: impar									
Para mostrar preferencia: baja, palo bajo; alta, palo alto									
Otras informaciones importantes: Al dar a fallar se indica palo preferencial									
DOBLOS									
DOBLO en intervencion									
12+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos									
DOBLO artificial									



Hoja de Convenciones de:  
 Jugador: **Nombre Jugador 1**  
 Jugador: Margara Galiana- Ana Alberdi Vicky Arrechea

<p align="center"><b>SISTEMA BASE</b></p> <p align="center"><b>NATURAL, MAYOR QUINTO</b></p>	
<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♦ forcing a manga	
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)	
4♣/♦/♥/♠: Barrage	
<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>	
3ST: Gambling, sin parada lateral	
<b>CONVENCIONES EMPLEADAS</b>	
<b>2ST JACOBY:</b> FIT, 11PH+, F manga	
<b>CUARTO PALO FORCING</b>	
<b>SOBRE APERTURAS A ST:</b> Stayman	
Transfer a Mayores y menores	
<b>SOBRE APERTURAS A 2ST:</b> Stayman	
Roudi cuatro respuestas	
Checkbak Stayman	
<b>SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO O FORCING</b>	



