

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)
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	
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO	
Débil (6-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel	
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST	
1ST: 15-17 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman), > 2ST: Bicolor a menores 12+PH	
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID	
Bicolores Michaels	
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO	
Sin alteración	
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO	
6+PH, palo cuarto al menos	
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)	
Capelletti: X: monocolor menor; 2♣: Bicolor mayores; 2♦: monocolor mayor; 2♥, 2♠: mayor y menor; 2ST: bicolor menores.	
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE	
A buen criterio	
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS	
De Apoyo	
SUBASTAS DE SLAM	
Splinter	
BLACKWOOD 30/41 KCB	
5♣ = 3 o 0 claves, 5♦ = 1 o 4 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♠ = 2 claves + Dama de triunfo	
SUBASTAS DE PASO FORCING:	

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
1ª	Appel	Appel	
2ª	cuenta		Prefer.
3ª			appel
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

SISTEMA BASE
NATURAL, MAYOR QUINTO
ESQUEMA GENERAL
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
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
3ST: Gambling, sin parada lateral
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY: FIT, 11PH+, F manga
CUARTO PALO FORCING
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman
Transfer a Mayores y menores
SOBRE APERTURAS A 2ST: Stayman
Roudi cuarto respuestas
Checkbak Stayman
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO O FORCING

