

## 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: 15-17 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid = Stayman)

## LA INTERVENCIÓN EN CUEBID

## SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO

## SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO

Indica palo largo y fuerza

## DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)

Todo natural

## DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE

## DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS

## OTRAS SUBASTAS

## SUBASTAS DE PASO FORCING:

## USO DE VOCES FALSAS:

## SALIDAS Y SEÑALES

### SALIDAS INICIALES

Carta	A PALO		A ST	
<b>A</b>	AKx(+)	Ax(+)	AKx(+)	Ax(+)
<b>K</b>	AK	KQ(+)	Kx	AKJx(+); KQJ(+); KQ109(+)
<b>Q</b>	QJ(+)	Qx	QJ(+)	Qx   AQJ(+)
<b>J</b>	J10(+)	Jx	J10x(+)	Jx,
<b>10</b>	109(+)	10x	HJ10(+)	H109(+)
<b>9</b>	9x	KJ9(+)	109(+)	98(+)
<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)

### SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO

**A PALO:** Alta

**A ST:** Alta

### 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 ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1 <sup>a</sup>						
2 <sup>a</sup>						
3 <sup>a</sup>						

**Señal de Smith:**

**Eco en triunfo:**

**Para apelar:** Pequeña

**Para dar la cuenta:** Alta/baja: Impar

**Para mostrar preferencia:** Carta baja, rango bajo

**Otras informaciones importantes:**

### DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS



Hoja de Convenciones de:

Jugador: María Gómez de las Cortinas

Jugador: Jose Leon Lasarte

### SISTEMA BASE

**2/1**

### ESQUEMA GENERAL

1♣: 3+ cartas, (mejor menor)

1♦: 3+ cartas

1♥/♠: 5+ cartas

1ST: 15-17 P.H. (puede tener Mayor 5º)

2♣: Fuerte indeterminado

2♦: Albarán forcing 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, 2H)

3ST: Gambling, sin parada lateral

4 ♣/♦/♥/♠: Barrage

### SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA

### CONVENCIONES EMPLEADAS

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

Transfer a mayores y menores

**EN SITUACIONES COMPETITIVAS:**

Negative Free Bid / Lebensohl

**OTRAS CONVENCIONES:**

Menores invertidos / Roudi / Drury / Jacoby / Splinter

### SUBASTAS DE SLAM:

5KBW 30-41

### OTROS ACUERDOS EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

