

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
21 Forcing Manga
Splinter
BLACKWOOD 14/30 KCB
5♣ = 1 o 4 claves, 5♦ = 3 o 0 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	A Palo	A ST
1ª	Appel	Appel			Prefer.	appel
2ª	cuenta	cuenta				
3ª						
Para apelar: Alta (baja 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: Sofia de la Cierva -Isabel Bigeriego

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	
SIN TRIUNFO FORCING (tras repeticion del abridor) NO	
CUARTO PALO FORCING	
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen	
Transfer a Mayores y menores	
SOBRE APERTURAS A 2ST: Puppet Stayman	
Roudi cuatro respuestas	
Checkbak Stayman	
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO O FORCING	
Respuesta 2 SOBRE 1 Forcing manga	

