

SISTEMA BASE NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL

1m: 3+ cartas, (mejor menor)

1M: 5+ cartas

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

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

2♦/♥/♠: Débil (6-10 PH)

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

3♣/♦/♥/♠: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)

3ST: Gambling, sin parada lateral

4♣/♦: Transfer Naymats

4 ♥/♠: Barrage

CONVENCIONES EMPLEADAS

SOBRE MENOR: Roudi, check back

Secuencia 1m/1M/1ST Roudi: 2 ♣ pregunta si apoya el palo M y la fuerza. La respuesta de 2 ST es transfer a ♣

Secuencia 1m/1M/2ST CHECK BACK: 3 ♣ pregunta si apoya el palo M y si tiene 4 al otro M. La respuesta es como puppet: 3♦ tengo todo, 3M 4 o 3 cartas a ese M, 3 ST No tengo M

Tercer palo forcing por una vuelta o forcing manga::

- 1♣/ 1M/ 2♣:/2♦ No es palo verdadero. Si la respuesta del abridor es 2 ST no es FM, 12-13 PH

- 1♦ /1♠/2♦/2♥ No es palo verdadero. FM

- 1♦ /1♠/1ST/2♥ Pasable, con fuerza Roudi o 3♥

SOBRE MAYOR: Jacoby, splinter, drury

2 ST Jacoby (Lantarón) N3 semifallo, N4 bicolor 3♣ mínima o semifallo 3 M intención de slam. - -1♠/2ST/3 ♣/3♦ FM. Respuesta abridor a 3N intención de slam y control

Splinter:

-1♠/4♥ Apoyo, semifallo e intención de slam

-1♠/4♣/♦ Apoyo, semifallo e intención de slam

-1♥/3♠ Apoyo, semifallo e intención de slam

-1♥/4♣/♦ Apoyo, semifallo e intención de slam

Drury: respuesta 2♣ para aperturas en 3° o 4° lugar. Apoyo y 11 PH Pregunta por la fuerza apertura.

2♦ Apertura //Vuelta al palo debilidad.

Si se juega drury la contestación de 2 ST a la apertura en 3º o 4º lugar no existe. No es jacyby. La respuesta de 1 ST llega hasta 11 PH.

SOBRE APERTURAS A 1 ST

Stayman 3 voces : Petición información sobre palos M con 4 cartas

-2♦ no M 4º

-2♥ 4♥ y no niego 4♠

-2♠ 4♠ y niego 4♥

Transfer a Mayores y menores

Smolen a la secuencia: 1ST/p/2♣/p/2♦/3M Se tiene 5M+4M y se da el palo corto.

Contestación a la apertura: 4♣ bicolor a ♠/♥; 4♦/♥ : transfer a ♠/♥

SOBRE APERTURAS A 2 ST: Puppet Stayman

2 ST/p/3♣ Petición de palos 4º M:

Contestación de 3♦: Al menos un M 4º

Contestación de 3♥: 5♥

Contestación de 3♠: 5♠

Contestación de 3ST :sin palos M

2 ST/p/3♠ Transfer a 3 ST// si el contestador sigue es intención de slam

2 ST/p/3♠/3ST/4♦: intención de slam a ♣

2 ST/p/3♠/3ST/4♣ intención de slam a ♦

2 ST/p/3♠/3ST/4♠/♥ Bicolor a m y semifallo a ♠/♥

La contestación del abridor 4ST niega el slam

2 ST/p/3ST el contestador tiene 5♠ y 4♥

KOKISH PARA APERTURAS FUERTES

2♣/p/2♦/p/2♠ es forcing y la segunda respuesta negativa del contestador es 3♣ (de 0-4PH)

2♣/p/2♦/p/2♥ es forcing y el contestador está obligado 2♠. Después el abridor define su mano:

-3♥ mano con 6♥

-2ST: mano con +25PH

2♣/p/2♦/p/2ST mano balanceada con 23/24ph

EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

Apertura de palo e intervención de Doblo:

1palo/X/2ST + 11 PH y apoyo invitativa 2ST Truscott

Leaping Michaels: Intervenciones a aperturas de 2♦ débil:

2 ST natural

Cue bid bicolor a M

X petición de palo

Leaping Michaels: Intervenciones a aperturas de 2♥/♠ débil:

2 ST natural Cue bid bicolor a m 4♣/♦ bicolor con otro M X petición de palo
Leaping Michaels: : Intervenciones a aperturas de 3♣/♦ débil: 3 ST natural Cue bid bicolor a M 3♣/4♦ bicolor un M y ♦ X petición de palo
Leaping Michaels: : Intervenciones a aperturas de 3♥/♠ débil: 3 ST natural Cue bid bicolor a ♣/♦ X petición de palo
A apertura de 3♥, intervención de 3♠ palo 6º y + 14 ph forcing
Leaping Michaels: : Intervenciones a aperturas de 4♥/♠ débil: 4♥/4ST bicolor a m 4♠/4ST cualquier bicolor X petición de palo
Contra apertura de 2 débil: Lebensohl después de Doblo
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)
EN REVEIL (o después de pasar): Puede ser más débil (8+ P.H.)
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. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
En reveil: 1ST: (10)11-13(14) P.H. X + 1ST 15-17 PH respuestas en transfer y transfer imposible
EN REVEIL: 2 ST 18-19 PH Respuestas en transfer, 3♣ puppet
Sobre 2 débil: 2ST16-18 BAL. Respuestas en transfer y transfer imposible.
Sobre 2♦ multicolor : 2 ST 16-18 BAL Respuestas en transfer, 3♣ puppet
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels 6 perdedoras, 1♣-2♣ bicolor a M
Contra apertura de 2 débil : Cue-bid= Menores
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
XX= 10+ P.H. // 2 sobre 1= No forcing // El resto natural, no se oye el X
Después de 1M/X/ 2ST Truscott= Apoyo límite. Respuestas de tanteo, pide ayuda
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
Natural//Cue-bid= 12+ P.H. (10+ P.H con los 2 Mayores 4º)
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DÉBIL)
CAPPELETTI: DOBLO= Monocolor en un palo menor

2 ♣= Bicolor de Mayores, al menos 5-4
2 ♦= Monocolor en un palo Mayor
2 ♥/♠= Bicolor M/m; 2ST= 5-5 en menores
En reveil 2 ♦/♥/♠= Es natural //2 ♣ y 2ST son bicolores
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblo responsivo Doblo y Redoblo de apoyo
Doblo de la intervención más alta es invitación a manga: 1 M/P/2M/3m/X
OTRAS SUBASTAS
SUBASTAS DE SLAM
BLACKWOOD 5 ASES (14-30). Respuesta de 5ST: 2 Ases y fallo útil, 6 TR: 1 As y fallo útil.
Después de las respuestas de 5 ♣/♦: La voz siguiente pregunta por la Q de triunfo
Vuelta al fit niega la Q //5ST muestra la Q sin Reyes // Palo nuevo muestra la Q y el K del palo
OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS
(1x) Paso (1Y) X= Apertura y los otros dos palos 4º (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos 5º y débil (1x) Paso (1Y) 2 ST= Los otros 2 palos 6º 5º y débil (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6º+
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:
Con apertura de M, e intervención de Doblo: 1♥/X/2ST + 11 PH y apoyo invitativa 2ST Truscott 1♥/X/XX + 11 PH y sin apoyo 1♥/X/1♠ Forcing 1♥/X/2♦ Pasable, con fuerza primero XX 1♣/X/3♣ Barrage

CONVENCIONES QUE NO SE JUEGAN
Menores invertidos; XYZ, 1 st forcing, cachalote.negative free bid

Asociación Española de Bridge

Hoja de Convenciones de:

Jugador:

Jugador: CONCEPCIÓN GONZALEZ ANDRES

SISTEMA BASE NATURAL, MAYOR QUINTO

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	1 ^a 3 ^a 5 ^a	1° - 2 ^a Sin interés. (4 ^a)
Baja	3 ^a 5 ^a	4 ^a (1 ^a - 2 ^a Sin interés)

SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO		
A PALO: 1^a 3^a 5^a		
A ST: 2^a 4^a		

SUBSIGUIENTES SALIDAS		
En palo nuevo: Actitud, pequeña con interés, no se marcan las cartas		

SEÑALES Y SU PRIORIDAD

	Sobre la salida del compañero		Sobre la salida del declarante		En descartes	
	A Palo	AST	A Palo	AST	A Palo	AST
1	Appel	Appel	Cuenta	Cuenta	Appel	Appel
2	Cuenta	Cuenta	Prefer.	Prefer.	Cuenta	Cuenta
3	Prefer.	Prefer.			Prefer.	Prefer

Para apelar: PEQUEÑA

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

Para mostrar preferencia: estándar

Otras informaciones importantes:

A ST: La salida de K pide desbloqueo o cuenta

A PALO: Salida de A: Si el muerto tiene la Q, dar la cuenta

A cualquier salida: Si se conocen todos los honores, dar cuenta

Si la continuación al palo de salida no es interesante, por ejemplo, cuando el muerto tiene semifallo, dar preferencia

DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS

Si la subasta es (1ST) Paso (3ST): Doblo pide salida a ♠

A UNA VOZ CONVENCIONAL: Pide salida a ese palo