

<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)
EN REVEIL (o después de pasar): Puede ser más débil (8+ P.H.)
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
<b>LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST</b>
1ST: 15-18 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
EN REVEIL: 1ST: (10)11-13(14) P.H.    2ST: 18-19 P.H.
SOBRE 2 DÉBIL: 2ST 16-18 BAL. Respuestas: Todo en Transfer
Transfer al palo adversario: Stayman
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Bicolores Michaels (no precisos)
(1♣) 2♣ y (1♦) 2♦ se pueden hacer con 5-4 (Preferible 5♥+4♠)
CONTRA APERTURA DE 2 DÉBIL: Cue-bid= Menores
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
XX= 10+ P.H.    2 sobre 1= No forcing    El resto natural
DESPUÉS DE 1M: 2ST Truscott= Apoyo limite
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
Natural    Cue-bid= 12+ P.H. (10+ P.H con los 2 Mayores 4º)
<b>DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)</b>
<b>MULTI-LANDY:</b> DOBLO= Monocolor en un palo menor
2 ♣= Bicolor de Mayores, al menos 5-4 → 2 ♦= Igualdad
2 ♠= Monocolor en un palo Mayor
2 ♥/♠= Bicolor ♥/♠ y un menor;    2ST= 5-5 en menores
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>
DOBLO: T/O    Bicolores: (3♦) 4♦= ♥+♠   (3♥) 4♥= ♠+menor
CONTRA APERTURA DE 2 DÉBIL: Lebensohl después de Doblo
Leaping Michaels: Cue-bid= Bicolor de menores
4♣/♦: 5+5 el menor nombrado y el otro Mayor
CONTRA 2 ♦ MULTI: 2♥/♠: Intervención en el corto, Lebensohl
2ST: 16-18 P.H. Respuestas como en la apertura de 2ST
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
Doblo responsivo    Doblo y Redoblo de apoyo
Doblo de la intervención más alta es invitación a manga
<b>OTRAS SUBASTAS</b>
<b>CACHALOTE:</b> Después de intervención a 1♦/♥ →→→→→
→ DOBLO= Palo inmediato superior, 4 cartas o más
→ 1♣ (1♦) 1♥= Palo de Picas, 4 cartas o más
→ 1♠= Pide hablar, niega Mayor 4º (Transfer a ST sin parada)
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING:</b> SI, en situaciones standar
<b>USO DE VOCES FALSAS:</b> NUNCA... (pero quién sabe)

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	1ª   3ª   5ª			1ª   2ª Sin interés. (4ª)		
Baja	1ª   3ª   5ª			4ª (1ª   2ª Sin interés)		
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A PALO: 1ª   3ª   5ª						
A ST: 1ª   3ª   5ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Actitud, pequeña con interés						
En palo ya abierto: 1ª   3ª   5ª						
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	Cuenta	Cuenta	Appel	Appel
2ª	Cuenta	Cuenta	Prefer.	Prefer.	Cuenta	Cuenta
3ª	Prefer.	Prefer.			Prefer.	Prefer
Señal de Smith: NO						
Eco en triunfo: NO (Tal vez preferencia)						
Para apelar: PEQUEÑA						
Para dar la cuenta: UDCA (Alta/baja: Impar)						
Para mostrar preferencia: STANDAR						
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						
CONTRA SLAM: Doblo Lightner						
CONTRA 3ST:						
Si la subasta es (1ST) Paso (3ST): Doblo pide un palo Mayor						
Si el muerto ha respondido palo; Doblo pide salir al primer palo						



Hoja de Convenciones de:  
 Jugador: SALVADOR Gª-ATANCE (2812969)  
 Jugador: LUIS LANTARÓN (2811762)  
 Jugador: MERCEDES EIZMENDI (2812355)

SISTEMA BASE	
<b>NATURAL, MAYOR QUINTO, 2/1 FM</b>	
ESQUEMA GENERAL	
1♣: 2+, Toda mano equilibradas sin 5ºM o Natural	
1♦: 4+ cartas y distribución desequilibrada	
1♥/♠: 5+ cartas	
1ST: 15-17 P.H. (en principio sin Mayor 5º)	
2♣: Artificial Fuerte. No 100% 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, 2H)	
3ST: Gambling, sin parada lateral	
4♣/♦: NAMYATS (transfer a 4♥/♠)	
4♥/♠: Barrage	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
INTERVENCIÓN CONTRA 1ST: MULTI-LANDY	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
<b>SOBRE MENOR:</b> TRF-Walsh    XYZ    3♣ Check-back	
Tercer palo forcing después de 1♣ 1♦/♥, 2♣    Splinter	
Cachalote	
<b>SOBRE MAYOR:</b> 2ST Jacoby limite o más    Splinter	
2♣: Drury-Fit	
<b>SOBRE APERTURAS A ST:</b> Stayman    Smolen	
Transfer a Mayores y menores    Puppet Stayman	
<b>EN SITUACIONES COMPETITIVAS:</b>	
2ST Truscott después de Doblo	
Negative Free Bid    FADS Lebensohl	
Bicolores Michaels y Leaping Michaels	
Defensa especial contra intervención a 2ST (menores)	

APER.	ART.	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION Y DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		2	4 ♥	1) Todas las manos equilibradas sin Mayor 5º 2) Natural 5+♣  12-21 P.H.	Respuestas en TRF, prioridad al M antes que ♦ hasta 11 PH Apoyos naturales (2 ♣= 6-9 P.H.D.    3 ♣= 10-12 P.H.D.) 1ST= 8-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H.    3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2♦/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H.    3♦/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	1 ♣ 1 ♦=♥, 1♥ 3 cartas   1 ♣ 1 ♥=♠, 1♠ 3 cartas   Después de 1♣ 1Y, 1Z: 2 ♣ y 2♦ son artificiales    3 ♣ es Parón Después de 1♣ 1M, 2ST: 3 ♣ Check-Back    3M: Intenta Slam Después de 1♣ 1M; 2♣: 2♦= 3ª palo forcing    2 ♥: Nat. No Forcing Después de 1♣ 2M: 2ST: Pregunta (igual que en apertura de 2 Débil)	
1♦		4	4 ♥	Distribución desequilibrada, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ muy buenos y 5♣ muy malos 12-21 P.H.	Apoyos naturales (2 ♦= 6-9 P.H.D.    3 ♦= 10-12 P.H.D.) 1ST= 6-10 P.H.    2ST= 11-12 P.H.    3ST= (12)13-15 P.H. Cambios de palo con salto débiles: 2♦/♥/♠= 6 cartas, 3-6 P.H.    3♦/♥/♠= 7 cartas, 2-7 P.H.	Después de 1♦ 1♥: 1NT=4+ ♣; 2♣=6+ ♦ sin 3♥; 2♦= 6+♦ + 3♥ Después de 1♦ 1♠: 1NT=4+ ♣; 2♣=6+ ♦; 2♦= 5+♦ + 4♥ Después de 1♦ 1♥, 1♠: 2 ♣ y 2♦ son artificiales.    3 ♣ es Parón Después de 1♦ 1M, 1ST: 2 ♣/♦ prefer débil    2OM: 4º Palo Forc.	
1♥/1♠		5	4 ♥	11-21 P.H.	1ST: 6-11 P.H. Forcing;    2ST: JACOBY, 10+, 3+ cartas. Cambios de palo con salto débiles: 3♣/♦= 7 cartas, 2-7 P.H 3♥/♠= Apoyo barrage (0-6 P.H.D) con 4 cartas Splinter (incluso 1 ♥ 3♠    1 ♠ 4 ♥)	Después de 1♥ 1♠, 1ST: 2 ♣ y 2♦ son artificiales.    3 ♣ es Parón Después de 2ST JACOBY: 3 ♣= Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣ 3x= Semifallo    4x= Bicolor 5+5    4♥/♠: 13-14 H. Sin semifallos 3♥/♠: 18+ H. Sin semifallos    3ST: 15-17 H. Sin semifallos	2♣ Drury
1ST			P E N A L	15-17 P.H. Sin palo Mayor 5º	2 ♣: Stayman (5 respuestas) → Transfer y Smolen 2♦/♥= Transfer a ♥/♠    2♠/3♣= Transfer a ♣/♦ 2ST= Natural invitativa ≈ 9 P-H. 3♦/♥/♠: Natural, palo 6º, intento de Slam 4 ♣: Bicolor de Mayores    4 ST: Cuantitativa	Después del Transfer: 3♥/♠= 4 cartas de apoyo y mano mínima 2ST: Apoyo de 3 cartas con 2 honores (AKQ) y mano máxima Redeclaración después de Transfer a menor: 3M= Semifallo en el palo    3ST= Semifallo en el otro menor Después de intervención: 4 ♣: Bicolor de Mayores 4♦/♥= Transfer a ♥/♠	
2♣	✓	0		Fuerte pero no 100% F.M. Si BAL. 23+ P.H.	2 ♦: Negativa, 0-7 P.H. 2♥/♠ 3♣/♦: Natural, 8+ P.H. Palo 5º 2ST: 8+ P.H. Equilibrada o semiequilibrada	Kokish: 2 ♣ 2 ♦, 2ST= 23-24 P.H. 2 ♣ 2 ♦, 2 ♥(♥ o Bal) 2 ♠ (Relais), 2ST= 25+ La subasta es forcing a manga excepto si el respondedor da 2 negativas y el abridor repite su palo.	
2♦/♥/♠		6	PE NAL	Débil, (6-10 P.H.)	2ST Pregunta (16+ P.H.D) →→→→→→→→→→→→→→→→→→ Cambio de palo forcing	→Vuelta al palo: Mano mínima →3x: Honor en el palo nombrado y mano no mínima →3ST: Palo cerrado (AKQxxx)	En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
2ST				20-22 P.H. Puede tener palo Mayor 5º	3 ♣: PUPPET STAYMAN 3♦/♥: Transfer a ♥/♠    3 ♠= 5♠+4/5♥ →→→→→→→→→→ 4♣/♦: Natural, intento de Slam	2ST 3 ♠; 3ST 4 ♥= 5♠+5♠, sólo para jugar manga. no invita Slam 2ST 3 ♥; 3 ♠ 4 ♥= 5♠+5♠, pasable pero invita a Slam	
3♣/3♦		7	PE NAL	Barrage En 1ª/2ª posición: Buen palo (2H)	Cambio de palo forcing. 4♣/♦= Prolongación de barrage		En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
3♥/3♠		7	PE NAL	Barrage clásico No Vulnerable: 6 bazas Vulnerable: 7 bazas	3 ♠ (sobre 3♥)= Natural, no forcing. 4 m= Fit y Contol 5♥/♠= Prolongación de barrage.		En 3ª más débil. En 4ª más fuerte
3ST			PE NAL	GAMBLING Palo menor cerrado de 7+ cartas sin paradas laterales	4/5 ♣= Pasar o corregir    4 ♦= Pide semifallo →→→→→→→→ 4ST= Pregunta el número de bazas ⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒	→4 M= Semifallo en M    →4ST= Sin semifallo →5 m= El palo corrido con semifallo en el otro menor ⇒5 ♣= 7    ⇒5 ♦= 8 etc.	
4♣/4♦	✓	0	PE NAL	Barrage a ♥/♠ constructivo Con fuerza lateral			
4♥/4♠		7	NO	Barrage	Cambio de palo= Control		

SUBASTAS DE SLAM
BLACKWOOD 5 ASES (14-30). Respuesta de 5ST: 2 Ases y fallo útil, 6 ♣: 1As 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
BLACKWOOD de exclusión por escalones (0, 1, 2, 3)
5ST Josefina (respuestas por escalones, 0,1,2,...A,K,Q)

OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS
1º) (1x) Paso (1Y) 1ST= Los otros 2 palos    (1x) Paso (1Y) 2Y= Natural, palo 6º+
2º) (1x) Paso (2Y) Doblo= Los otros 2 palos
3º) 1M (2ST menores) 3 ♣= Promete ♥ (forcing)    3 ♦= Promete ♠ (forcing)
4º)

