

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: 16-18 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman)
2D BICOLOR CORAZON-PICO
2NT BICOLOR TREBOL-DIAMANTE
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
LANDY
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
OTRAS SUBASTAS
SUBASTAS DE PASO FORCING:
USO DE VOCES FALSAS: 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	1 ^a 3 ^a 5 ^a			1 ^a 2 ^a Sin interés. (4 ^a)								
Baja	1 ^a 3 ^a 5 ^a			4 ^a (1 ^a 2 ^a Sin interés)								
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO												
A PALO:												
A ST:												
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 ^a												
2 ^a												
3 ^a												
Señal de Smith:												
Eco en triunfo:												
Para apelar: PEQUEÑA												
Para dar la cuenta: (Alta/baja: Par)												
Para mostrar preferencia:												
Otras informaciones importantes:												
DOBLOS DIRECCIONALES PARA PEDIR SALIDAS												



Hoja de Convenciones de:
Jugador: Angela Escallada
Jugador: Ignacio Valero 3991088

SISTEMA BASE
NATURAL, MAYOR QUINTO,
ESQUEMA GENERAL
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)
1♦: 3+ cartas
1♥/♦: 5+ cartas
1ST: 16-18 P.H. (en principio sin Mayor 5º)
2♣: Artificial Fuerte. No 100% forcing a manga.
2D Forcing Manga, 23 +PH
2ST: 21-22 P.H. Puede tener un palo Mayor 5º
3♣/♦/♥/♦: Barrage clásico (En menor buen palo, 2H)
3ST: Gambling, sin parada lateral
4 ♣/♦/♥/♦: Barrage
2C 2P débil
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
CONVENCIONES EMPLEADAS
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman Smolen
Transfer a Mayores y menores
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:

SUBASTAS DE SLAM**BLACKWOOD 5 ASES (14-30)**

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