

# ***Hoja de convenciones*** de equipo “***Los novatos***”

Barbara Kapica, Beatriz Roseti, Margarita Knap, Krzysztof Kapica, Krzysztof Wilda, Janusz Szeremata

**1♣/♦ 3<sup>+</sup>** cartas (11) 12-22 ph

**1♥/♠ 5<sup>+</sup>** cartas (11) 12-22 ph

<b>1ST</b>	-	15-17 ph Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK
<b>2ST</b>	-	20-22 ph Equilibrada 5M332, 6m322, 5m422 – OK
<b>3ST</b>	-	Gambling, AKQxxxx(x) ♣/♦ sin puntos de apertura
<b>2♣</b>	-	Forcing a manga basado en 22 <sup>+</sup> ph aproximadamente
<b>2♦/♥/♠</b>	-	6 cartas 6-10 ph
<b>3♣/♦/♥/♠</b>	- (6)	7 cartas 6-10 ph
<b>4♣/♦/♥/♠</b>	- (7)	8 cartas 6-10 ph

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12<sup>+</sup>ph. Con manos monocolores 6<sup>+</sup>, bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> con 11<sup>+</sup>ph abrimos de 1 a palo. Con bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> y fuerza de 10ph o menos, primero pasamos y después intentamos intervenir. Las manos que tienen muy pocas perdedoras, pero no muchos puntos de honor abriremos de 1 a palo, no de 2♣. Cuando abrimos de 2♣ estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3<sup>a</sup> posición, las aperturas de 1♥/♠ y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

## ***Primeras salidas***

**5<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup>**      **contra palo**

<b>xx</b>	<b>Hx</b>	<b>AKx(x)</b>	<b>KJ10x(x)</b>
<b>xxx</b>	<b>Hxx</b>	<b>KQx(x)</b>	<b>K109x(x)</b>
<b>xxx</b> <b>x</b>	<b>Hxxx</b>	<b>QJx(x)</b>	<b>AKJ10(x)</b>
<b>xxxx</b> <b>x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>J10x(x)</b>	<b>KJxx(x)</b>
<b>xxxx</b> <b>xx</b>	<b>Hxxxxx</b>	<b>109x(x)</b>	

**AK, KQ, QJ, J10, 109** secos

**4<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup>**      **contra ST salimos de la cuarta carta con honor**

<b>xx</b>	<b>Hx</b>	<b>AKx</b>	<b>AKxx(x)</b>	<b>KJ10x</b>
<b>xxx</b>	<b>Hxx</b>	<b>KQx</b>	<b>KQxx(x)</b>	<b>K109x</b>
<b>xxx</b> <b>x</b>	<b>Hxxx</b>	<b>QJx</b>	<b>QJxx(x)</b>	<b>AKJ10</b>
<b>xxxx</b> <b>x</b>	<b>Hxxxx</b>	<b>J10x</b>	<b>J10xx(x)</b>	<b>AQJx(x)</b>
<b>xxxx</b> <b>xx</b>	<b>Hxxxxx</b>	<b>109x</b>	<b>109xx(x)</b>	<b>1097x(x)</b>

Contra ST, la salida de **K** pide desbloqueo o cuenta. A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contratos de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas. La salida de **10** promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contratos de ST. Salimos de 4<sup>a</sup> con buen y mal palo en contratos de ST. Contra ST, con KQx al palo del compañero salimos de la **K** y con KQx al palo no-nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos de la carta pequeña con interés. Contra un slam la salida del **A** pide apelar y la de **K** pide cuenta. Una vez jugado el palo y cuando hace falta dar número de cartas hay que marcar las cartas que quedan

## ***Señales en la defensa***

1. *Carta alta* anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. *Alta/baja* es número par de cartas 2, 4, 6...
3. Señal de *preferencia* con semifallo en la mesa y cuando se da a fallar
4. *Preferencia* descartando las cartas de los palos de conocida largura

## ***Convenciones de subasta***

### **Convenciones sin intervención:**

- Stayman de 3 respuestas sobre la apertura de 1ST.
- Stayman de 4 respuestas sobre la apertura de 2ST.
- Jacoby transfer sobre 1ST y 2ST.
- Smolen con la apertura de 1ST y 2ST.
- 3<sup>er</sup> palo forcing sobre la apertura de 1♣/♦.
- 4º palo es forcing a manga, excepto a nivel 1.
- Roudi. Check-back.
- Drury invertido solamente con las aperturas de 1♥/♠ y en 3<sup>a</sup> posición.

### **Convenciones en competición:**

- Michaels cue-bid sobre las aperturas de ♣/♦/♥/♠.
- Leaping Michaels sobre las aperturas 2♥/♠.
- Lebensohl con apertura de 1ST del compañero y sobre 2 débil del contrario y el doble del compañero.
- Doblos negativos (Sputnik) hasta 4♠ inclusive.
- Doble y re-doble de 3 cartas de apoyo.
- Doble Lightner.

### **Convenciones de zona de slam:**

- 4ST Blackwood, petición de ases 30 - 41+Q.
- 5ST Hoyt, petición de reyes 0-1-2-3.
- Pequeño Slam Josefina 5♥/♠.
- Gran Slam Josefina 5ST con respuestas 0-1-2-3.
- Blackwood de exclusión 30 - 41+Q.
- PODI. PODE. PORI
- Splinter.
- Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo.

## ***Respuestas a las aperturas***

### **1♣/♦**

- 1♦/♥/♠ - Cambio de palo es natural 4<sup>+</sup> cartas, forcing
- 2♣/♦ - Apoyo simple a ♣/♦, 5<sup>+</sup> cartas de apoyo, 6-10ph
- 1ST/2ST/3ST - 6 / 10; 11/12; 12/15ph sin 4<sup>+</sup> cartas en mayores
- 2♦/♥/♠, 3♣ - Palo nuevo con simple salto 13<sup>+</sup>ph, muy buen monocolor
- 3♣/♦ - Apoyo con salto a ♣/♦, 5<sup>+</sup> cartas de apoyo, 10-11ph
- 3♦/♥/♠ - Palo nuevo con doble salto es un ultra barrage de 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

## 1 $\heartsuit/\spadesuit$

- 1ST - No es forcing, sin apoyo, 6-11ph
- 2 $\clubsuit$  - 2 $^+\clubsuit$  cartas 10 $^+$ ph
- 2 $\diamond/\heartsuit$  - 5 $^+\diamond/\heartsuit$  cartas 10 $^+$ ph
- 2 $\heartsuit/\spadesuit$  - Apoyo simple a  $\heartsuit/\spadesuit$ , 3 $^+$ cartas de apoyo, 6-10ph
- 2ST - Invitación a manga 3 $^+$ cartas de apoyo, 9-11ph
  - 3 $\clubsuit/\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  - palo nuevo, splinter, 16 $^+$ ph, interés slam
  - 3 $\heartsuit/\spadesuit$  - sin interés de manga
  - 3ST - interés de slam, sin semifallo
- Simple salto con palo nuevo 13 $^+$ ph muy buen monocolor, FM
- 3 $\heartsuit/\spadesuit$  - Apoyo con salto a  $\heartsuit/\spadesuit$ , 4 $^+$ cartas de apoyo, 2-6ph
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3 $\spadesuit$ , 4 $\clubsuit/\diamond/\heartsuit$  - 12-15ph cuatro cartas de apoyo
- Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph)

## 1ST

- 2 $\clubsuit$  - Stayman de 3 respuestas
  - 2 $\diamond$  - sin mayores cuartos
    - 3 $\heartsuit$  Smolen, 4 cartas de corazones y 5 cartas de picas
    - 3 $\spadesuit$  Smolen, 4 cartas de picas y 5 cartas de corazones
  - 2 $\heartsuit$  - con 4/5 cartas de corazones, puede tener 4 cartas de picas
  - 2 $\spadesuit$  - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
- 2 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit/3\clubsuit$  - Transfer a  $\heartsuit/\spadesuit/\clubsuit/\diamond$
- 2ST - Invitación a 3ST
- 3 $\diamond$  - Bicolor 5 $^+\heartsuit$ - 5 $^+\spadesuit$  invitación a manga
- 3 $\heartsuit/\spadesuit$  - Bicolor  $\clubsuit+\diamond$ , 5 - 4 $^+$ , corto en  $\heartsuit/\spadesuit$
- 4 $\clubsuit$  - Bicolor 5 $^+\heartsuit$ - 5 $^+\spadesuit$
- 4 $\diamond/\heartsuit$  - Gran transfer a  $\heartsuit/\spadesuit$  6 $^+$  cartas

## 2ST

- 3 $\clubsuit$  - Stayman de 4 respuestas
  - 3 $\diamond$  - sin mayores cuartos
    - 3 $\heartsuit$  Smolen, 4 cartas de corazones y 5 cartas de picas
    - 3 $\spadesuit$  Smolen, 4 cartas de picas y 5 cartas de corazones
  - 3 $\heartsuit$  - con 4/5 cartas de corazones, sin 4 picas
  - 3 $\spadesuit$  - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
  - 3ST - con 4 corazones y 4 picas (después se hace el transfer)
- 3 $\diamond/\heartsuit$  - Transfer a  $\heartsuit/\spadesuit$  5 $^+$  cartas
- 3 $\spadesuit$  - Bicolor  $\clubsuit+\diamond$ ; 5 - 4 $^+$
- 3ST - Para jugar
- 4 $\clubsuit/\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  - Gran transfer a  $\diamond/\heartsuit/\spadesuit/\clubsuit$  6 $^+$  cartas

## 2 $\clubsuit$

- 2 $\diamond$  - Respuesta negativa 0-6(7) ph, cualquier distribución
- 2 $\heartsuit/\spadesuit$ , 3 $\clubsuit/\diamond$  - Palo natural 5 $^+$  cartas, 7 $^+$ ph
- 2ST - Mano equilibrada, 7 $^+$ ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

## 2 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$

- cambio de palo - Palo natural  $6^+(5)$ , forcing una vuelta
- 2ST - Pregunta, apoyo  $2^+$  cartas, al menos invitación a manga
- $3\spadesuit/\heartsuit/\clubsuit$  - Prolongación de barrage
- 3ST - Para jugar

$3\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$

- cambio de palo - Palo a nivel 3, natural  $6^+(5)$ , forcing una vuelta
- 3ST - Para jugar

## ***Subastas de competición***

**Defensa contra 1ST (cualquier fuerza) en 2<sup>a</sup> y en 4<sup>a</sup>**

- Doblo - Bicolor  $\heartsuit+\spadesuit$ , 5 -  $4^+$ ; después  $2\diamond$  pregunta por el palo más largo
- $2\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$  - Natural  $6^+$
- 2ST - Bicolor  $\clubsuit+\diamondsuit$ , 5 -  $5^+$
- $3\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$  - Barrage

### **Intervenciones**

- A nivel de 1 son de 7-17ph con  $5^+$  cartas
- A nivel de 2 son de 12-17ph con  $6^+$  cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10ph con 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10ph con 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10ph con 8 cartas (excepcionalmente 7)
- La intervención de:
  - 1ST la intervención directa en segunda posición es (15)16-18ph.
  - 1ST de re-apertura es de 12-14ph.
  - 2ST de re-apertura con salto es de 18-20ph.

*En todos los casos de ST: system-on, jugamos Staman 2♣ y el transfer normal*

- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
- Michaels cue-bid sobre  $1\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$ 
  - Nuestro Michaels cue-bid está limitado de 6-10ph o  $17^+$  ph, mínimo  $5^+-5^+$
- Leaping Michaels sobre la apertura de  $2\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  débil
- Doblo petición de palo hasta  $4\spadesuit$  inclusive
- Los doblos son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contarios apoyan en directo. Es igual en las subastas de competición
- Contra  $2\diamond$  Multi:
  - Doblo; petición de palo sobre palo de picas
  - Palo sin salto; natural  $5^+$  cartas,  $12^+$  ph
  - 2ST; equilibrada, 15-18ph *system-on*

### **Respuestas a una intervención**

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
  - apoyo con  $10^+$  ph
  - cualquier mano fuerte  $17^+$  ph
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 sin salto, pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención  $1\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención  $1\diamond/\heartsuit/\spadesuit$  es  $6^+$  cartas 14 -16ph