

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 10+PH	
Tras intervención a menor la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 10+PH para ST	
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO	
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel	
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST	
1ST: 15-17 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	
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE	
A buen criterio	
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS	
SUBASTAS DE SLAM	
Fit diferido	
Splinter	
BLACKWOOD 30/41 KCB	
5♣ = 0 o 3 claves, 5♦ = 1 o 4 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♠ = 2 claves + Dama de triunfo	
SUBASTAS DE PASO FORCING:	
2ST moderador: pide repetición palo mas largo	
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(+) 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	3ª 5ª		4ª (1ª 2ª Sin interés)							
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO										
A PALO: appel										
A ST: si el palo del compañero es quinto										
SUBSIGUIENTES SALIDAS										
En palo nuevo: Cabeza de secuencia, semifallo, dubleton										
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					
1ª	Appel	Appel	cuenta	cuenta	Prefer.					
2ª	cuenta	cuenta								
3ª										
Para apelar: Baja										
Para dar la cuenta: (Alta/baja:Impar)										
Para mostrar preferencia: Baja, palo bajo										
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										
Doblo del abridor										



Hoja de Convenciones de:
Jugador: Jugadores roudi
Jugador:jugadores roudi

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	FM
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)	
3ST: Gambling, sin parada lateral	
4 ♣/♦/♥/♠: Barrage	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	

CONVENCIONES EMPLEADAS	
2ST JACOBY: FIT, 11PH+,	
TERCER PALO FORCING (tras repetición del abridor)	
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 FORCING	
Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO:10+PH:2♦ 2♥ 2♦ QUINTOS	(2♣ puede ser de 2 CARTAS) Forcing 1

