

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO	
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D.	5+ cartas
A NIVEL 2: 10-17 P.H.D.	6+ cartas (5 muy buenas)
Tras intervención a mayor la respuesta de cuebid del palo de apertura es fit con 11+PH	
Tras intervención a menor la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 11+PH para ST. DOBLO 18+	
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. 2T_Bic May, 2D_Monocolor cualquier palo, 2c/2p. bic mayor nombrado mas menor. 2st bic menores restantes.	
DOBLO PENAL.	
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE	
A buen criterio	
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS	
SUBASTAS DE SLAM	
Fit diferido	
Splinter	
BLACKWOOD 30/41/52 KCB	
5♦ = 0 o 3 claves, 5♦ = 1 o 4 claves, 5♥ = 2/5 claves sin la Dama de triunfo, 5♣ = 2/5 claves + Dama de triunfo	
SUBASTAS DE PASO FORCING:	
2ST moderador :tras apertura fuerte: 6/7ph.	

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
1ª	Appel	Appel	cuenta	cuenta
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				
A palo artificial pide salida				



Hoja de Convenciones de:
Jugadores ÚLTIMA HORA_DIAMANTE
FINAL ESPAÑA EQUIPOS

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
Contestación con salto, débil. Ley de bazas
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY (mod): FIT, 11PH+,
CUARTO PALO FORCING
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman
Transfer a Mayores y menores
Roudi 4 respuestas
SOBRE APERTURAS A 2ST: Puppet Stayman
Checkbak Stayman. Transfer a Mayores.
3♣: 5c pic + 4c♥
SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO FORCING
Respuesta 2 SOBRE 1 SIN SALTO: 11+PH: 2♦ CUARTOS 2♥ quinto.