

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: 8-17 P.H.D. 5+ cartas l
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
A NIVEL DE 2: Débil. 6-10 H y 6 cartas
A NIVEL DE 3: Barrage, 6-10 H y 7 cartas
LA INTERVENCIÓN POR SIN TRIUNFOS
REVEIL 1ST: 11-13 H.: Si apt.1♣/♦: System ON.
12-14 Si apt. 1♥/♠: Transfer. Imposible superior. CB Styam
REVEIL A 2ST: 18-19 H
Si apt. 1♣/♦: System ON (PUPPET).
Si apt. 1♥/♠: Transfer. Imposible superior. CB Styam
INTERVENCIÓN POR CUEBID
MICHAELS: 1♦-2♦ y 1♣-2♦: 5-5+ mayores. 2♣ natural.
1♥/♠-2♥/♠ (bicolor M+m) 1X-2ST: menores
CON SALTO: Pide Parada para jugar 3ST
SUBASTA TRAS DOBLO TAKE OUT PROPIO
Natural. Saltos indican fuerza
Cuebid 12H+ (10+ H con los 2 Mayores 4º)
DEFENSA CONTRA ST (FUERTE O DEBIL)
FUERTE: MULTI-LANDY
Doblo = Monocolor menor
2♣= Bicolor Mayores, 5+4 →→ 2♦= Igualdad
2♦= Monocolor Mayor
2♥/♠= Bicolor ♥/♠ + menor (5+5)
2ST: Bicolor ♦+♣ (5+5)
DÉBIL: MULTI-LANDY
IGUAL salvo Doblo = Pide palo, 13+H.
DEFENSA CONTRA APERTURAS DE 2 DEBIL
DOBLO T/O
2ST LEBENSOHL →→3♣
2ST (15-18)
Si apertura 2♦→→ SYSTEM ON
Si apertura 2♥/♠ CB Stayman. Transfer imposible superior
4♣: ♣+OM 4♦: ♦+OM (Leaping Michaels)
DEFENSA CONTRA APERTURAS DE 2♦ MULTI
• DOBLO: TAKEOUT SIN ♠
• 2♥: TAKEOUT SIN ♥
• 2♣palo 5+ y apertura
• 3♣/♦/♥ palo 5+ y apertura

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A Palo			A ST		
A	Natural				Actitud	
K	Natural				Desbloqueo o cuenta	
Q	Natural				Natural	
J	Natural				Natural	
10	Natural				Prometedor 1 honor o +	
9	Natural				Natural	
Alta	Posible doubleton			Posible 2ª más alta		
Baja	3ª o 5ª			4ª Posible palo largo		
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A Palo: 1ª 3ª 5ª						
A ST: 1ª 3ª 5ª						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: Baja interés, alta desinterés						
En palo ya abierto: Cuenta del residuo						
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	Actitud	Actitud	Cuenta	Cuenta	Actitud	Prefer.
2ª	Cuenta	Cuenta				
3ª						
Señal de Smith: NO						
Eco en triunfo: NO						
Doblo direccional: SI			Doblo Lightner: NO			
Para apelar: PEQUEÑA						
Para dar la cuenta: ALTA-BAJA: IMPAR BAJA-ALTA: PAR						
Para mostrar preferencia: ALTA: PALO ALTO						
BAJA: PALO BAJO						



Jugador: MARÍA SAINZ DE VICUÑA CATEGORÍA: 1P
Jugador: MARINA MEDIERO CATEGORÍA: 1P
PRUEBA SELECCIÓN DAMAS 2024

SISTEMA BASE

ESQUEMA GENERAL	
1♣/♦: Mejor menor. 1♣ Respuestas TRANSFER WALSH	
1♥/♠: Respuesta Jacoby	
1ST: 15-17 H. sin Mayor 5º	
2♣: KOKISH. Fuerte indeterminado o Forcing manga	
2♦/♥/♠: Débil, 6-10 H. Buen palo 6º	
2ST: 20-22 H. Admite palo Mayor 5º. PUPPET	
3♣/♦/♥/♠: Barrage. A palo menor mínimo 2 honores	
3ST :ACOL	
4♥/♠ :Barrage	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
Apertura de 3ST: Gambling	
Contra la apertura de 1ST: Multi-Landy	
Intervenciones Bicolor: Michaels no precisos	
Contra la apertura de 2ST: DONT	
Transfer Walsh	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
TRANSFER WALSH	
2ST JACOBY (Invitativa o más)	
XYZ / 3♣ CHECK-BACK / 3º palo FORCING (♣ y ♦)	
SPLINTER, DRURY-FIT, CACHALOTE,	
2ST TRUSCOTT MAYOR E INVERTIDO MENOR	
SOBRE APERTURAS A ST	
TRF, SMOLEN , LEBENSOHL (2ST sin parada)	
BICOLORES MICHAELS y LEAPING MICHAELS	

APER-TURA	ART	CAR-TAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	DESARROLLOS	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Mejor menor 12-22 H.	Transfer Walsh. 1♦ = 4+♥. 1♥ = 4+♠. 1♠ = 4+♦/equilib). XYZ Apoyos: 1♣ 2♣: 6-10 HD 1♣ 3♣: 11-12 HD 1ST= 8-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. 3ST= (12) 13-15 P.H. Respuestas en salto a 2♥/♠ débiles (3-6 H.)	1♦ - 1♥ (3 cartas) // 1♥ - 1♠ (3cartas) 1♠- 1ST (12-14) 1♣ 1Y, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón 1♣ 1M, 2ST: 3♣ Check-Back; 3M: Intenta Slam 1♣ 1M; 2♣: 2♦ 3º palo forcing. 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil) 3♣ CHECK-BACK	
1♦		3	4♥	Mejor menor, pero podemos abrir de 1♦ con 4♦ buenos y 5♣ muy malos 12-22 H.	1ST= 6-10 P.H. 2ST= 11-12 P.H. Apoyos: 2♦ = 6-10 HD. 3♦ = 11-12 HD. 2♣ = 10+ H. F1R 2♥/♠ = 6 cartas, 3-6 P.H.	1♦ 1M, 1Z: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón 1♦ 1M, 2ST: 3♣ CHECK-BACK 1♣ 2M: 2ST Pregunta (igual apertura 2 Débil) 3♣ CHECK-BACK	
1♥/1♠		5	4♠	11-22 H.	1M 3M= 3-6 H. 5-8 HD, 4 cartas. 2/1 F1R 2ST JACOBY LIMITE 11+ SPLINTERS (incluso 1♥ 3♠ /1♠ 4♥)	1♥ 1♠, 1ST: 2♣ y 2♦ artificiales 3♣ es Parón Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo 2ST JACOBY: 3♠ = Mano mínima (12-13) o Semifallo ♣ 3X = Semifallo 4x = Bicolor 5+5 sólidos 4♥/♠: 13-14 H Sin semifallo 3ST: 15-17 H. Sin semifallo 3♥/♠: 18+ H Sin semifallo	Drury Fit En 3ª/4ª
1ST			No	15-17 H. Puede tener un mal palo menor 6ºo 5422 con fuerza en los doubletons	Stayman 5 Respuestas TRF a Mayores TRF a menores (2♠ = TRF ♣; 3♣ = TRF ♦) 3♦ Invitativa 3♥/3♠ 5-4 menores + semifallo al M. 4♣ = Bicolor de Mayores 4♦/♥ TRF 4♥/♠	1ST 2♣, 2♦, 2♥ (P/C). Débil. 1ST 2♣, 2ST/3♣ (los 2M 4): Elección en Transfer. TRF a menor: 3♥/♠ semifallos y 3ST en el otro menor	
2♣	X	0	No	KOKISH. Fuerte indeterminado o GF	2♦ = 0-7 H Respuesta Negativa 2♥/♠ palo 5º+ y 8+ H 3♣♦ 8+ palo 6º Con 1A y 1K se responde positivo	2♣ 2♦ 2ST (23-24) Desarrollo igual que apertura de 2ST 2♣ 2♦ 2♥(rele) 2♠(rele), 2ST (25+) 2♣ 2♦ 2♠ 3♣ = Segunda negativa	
2♦ 2♥ 2♠		6	No	6-10 H. Buen palo: 6 cartas (2 de 4) (En 3ª puede ser más débil, en 4ª es fuerte 11-13 H)	2ST: Pregunta (15+ HD.) →→→→→→→→→→→→ 3♦/♥/♠ = Barrage Cambio de palo: Forcing	Vuelta al palo: Mano mínima, 6-8 H. 3X: H (A o K) en palo nombrado y 9-10 H. 3ST: Mano máxima con AKQ en el palo 4X: SPLINTER con mano máxima.	
2ST				20-22 H. Puede tener palo Mayor 5º	3♣ Puppet → 3♦/♥ = TRF 3♠ → TRF a 3ST 3ST = 5♠ + 4♥ 4♣: Bicolor Mayores 4♦/♥ = TRF	2ST 3♠ → 3ST. Si reapertura 4♣ → Monocolor ♦ (Slam) 2ST 3♠ → 3ST. Si reapertura 4♦ → Monocolor ♣ (Slam)	
3♣/3♦		7		Barrage clásico Muy buen palo en 1ª y 2ª	Cambio de palo forcing		
3♥/3♠		7		Barrage clásico 6 Bazas No Vul. 7 Vul.	3♠ (sobre 3♥) = Natural, Forcing. 4 m = Fit y Control 5♥/♠ = Prolongación de barrage.		
3ST	X			Gambling Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5♣ = P/C 4♦ = Pregunta por semifallo →→→→→→→→→→→→ 4♥/♠ = Natural, para jugar	4♥/♠ = Semifallo ♥/♠ 4ST = Sin Semifallo 5m: Palo propio con semifallo en el otro menor	
4♣/4♦	X			Namyats 4♣ = ♥ 4♦ = ♠	4♥/♠ = Para jugar, Otras: Control		
4♥/4♠		7		BARRAGE CLÁSICO 7 Bazas No Vul. 8 Vul.	Cambio de palo: Control		