

SLAM – HOJA DE CONVENCIONES

Maria Cadarso – Ignacio Vignote

Alvaro Azcarraga – Marisa Zuazo

SALIDAS

Salida inicial – Palo y ST 3ª/5ª a Palo, 4ª a ST
Al salir de Palo nuevo Baja tengo honores, alta no tengo interés
Tras dar a fallar Alta pide el palo alto de los restantes, baja el palo bajo
10 prometedor a ST Con el 9 y un honor mayor (AKQ) por encima
K a ST Salida de Rey pide desbloqueo de honores (sin honores cuenta)

APELES al palo del compañero

A Palo y ST A la salida carta baja me gusta. A la 2ª baza consecutiva del palo de salida se marca preferencia
Doubleton baja-alta. Con honor en el muerto se da **paridad** (para que sepa si entran sus bazas). Si
corto en el muerto se da **preferencia** con alta palo alto, baja palo bajo.

APELES en DESCARTES

A Palo | Baja me gusta, Alta no me gusta. Carta anodina es indiferencia.
A ST Laventhal primer descarte: Palo que no quiero. Si es alta el palo alto de los restantes, baja el bajo.

APERTURAS

1ST 15-17. Sin palo 5º, transfer a los 4 palos (2P para tréb, 3T para Diam) (No jugamos desobediencias transfer)
4ST Cuantitativa (16 puntos), Si
máximo apoyar (valorar palo largo).

Dar palo con salto (excepto 3T) es intento de slam a ese palo

Smolen tras stayman con 5-4 a mayores. (el palo a nivel dos indica palo 5º, a nivel 3 se da el cuarto y FM)

Con **5-5 a mayores** 4K solo juego manga, Transfer a corazón y pic juego solo parcial.

Transfer a pic y luego corazón es invitación a slam con manga segura.

2 débil Diamante, Corazón, Pic - 6 a 11 pts, 2 honores, sin 4 en el otro Mayor.
Condiciones estrictas en 1ª/2ª posición. Cero a 6 en otras posiciones (valorar según vulnerabilidad/subasta)

1P – 2P 6-10, 3 cartas de apoyo

1P – 3P Muy débil, menos de 6 PH, 4 cartas

1P – 4P Débil, menos de 8, 5 cartas

1P – 2ST JACOBY, apoyo (3 cartas mínimo) y FORCING manga, Posible slam.

Ignoramos la intervención por DOBLO del contrario. Si dan un palo no podemos hacer Jacoby

RESP --> 3 al fit para intentar slam, 3 a otro palo es fallo/semi a ese palo, 4 a otro palo es 2º palo fuerte 5-5,

3ST 15-17 sin semifallos, 4 al fit conclusiva

Con apertura 1 carró/trebol jugamos menor invertido

En general los saltos son débiles, incluido el salto en el palo del abridor tras intervención Con semifallo jugamos slam con 27-28 PH y con fallo con 23-24 PH. El compañero tendrá los puntos fuera de ese palo

1P – 3T/D 6 cartas, débil, para pasar o jugar parcial. **No jugamos apoyos Bergen**

1C – 3PSplinter, 4 cartas de apoyo, fuerte, forcing manga, proposición de slam

1P – 4C Splinter, 4 cartas de apoyo, fuerte, forcing manga, proposición de slam

2T **KOKISH - FORCING** manga (excepto tras repetición de palo mayor por el abridor) ver desarrollo

2ST 20-22 (con mayor 5º), transfer solo a mayores. Puppet Stayman

3 a palo Barrage. Palo 7º, 6-11 puntos, dos honores mayores y palo sólido. Sin 4 en un mayor. Prever la vulnerabilidad: Estando vulnerable 7 ó más bazas, no vulnerable 6 bazas.

Acol 3ST Apertura a menor con 7-8 cartas y AKDxxxx mínimo. El compañero pasa con corte a todos los palos. O da 4 Treb para pasar o corregir a 4 Diam, o **da** 4 Diam Forcing para jugar manga al menor (el abridor da su palo a nivel 5).

4♥/♠

Palo de 8 cartas con 8 ganadoras al menos. **Solo juega a ese palo.**

* Tras un palo mayor apoyado, el segundo palo del abridor **debajo del fit**, pide 2 bazas en ese palo. **2ST es invitación** *

Tras un palo mayor apoyado, el segundo palo del abridor **por encima del fit** es control e intento de slam.

1ST 2D

2C 3T/D----- Tengo valores decentes en el palo, te propongo jugar manga si te cuadra

Dar 3C sería NO me cuadra, por mí no puedo jugar manga, pasa salvo que decidas otra cosa. Sí me cuadra daría 4C directo

* 1T 1P

1ST ¿? Cualquier voz a nivel de 2 salvo 2TR (Roudi) es para jugar parcial. **Dar 2ST es para jugar trébol**

* Repetición de palo del abridor con salto es, a partir de 16 puntos buenos.

* Cambio de palo del abridor con salto son más de 17 puntos, forcing por una vuelta. Si es 2 sobre 1 es 5-5 * Inverseé son 15-16 PH

Al ser intervenida la apertura la voz del compañero a nivel de 1 es palo 4º, tras doblo también. **2 sobre 1 es 5º**

- Tras ser intervenido a 1ST Cuebid Stayman, palo es natural, 2ST Lebensholn (7PH) para jugar parcial (resp es 3 treb), Doblo (con más de 8 PH) es **punitivo**
- Tras ser intervenido a Palo Cuebid, apoyo y más de 10 PH. **Apoyo al palo con salto es competitiva**
- Tras intervención por doblo la voz de redoblo indica fuerza, al menos similar a la del doblador
- Tras dos palos sin apoyar de los contrarios | Doblo, los otros dos palos 4ºs, o 5-4 (5-5) con apertura | 1ST los otros dos palos 5ºs sin apertura
- Tras apertura de 4 a mayor de los contrarios | Doblo es mano fuerte para que el compañero decida o deje doblado | 4ST es bicolor indeterminado a dos palos por debajo del subastado. El compañero marca el primer palo que acepta como triunfo con tres cartas **La**

intervención en reveil: 1 ST - 11-14 PH y corte a la apertura, Doblo - 12 a 16 PH, 2ST - más de 16 PH

Tras nuestra **intervención por doblo**, la respuesta del compañero es :

1 a palo hasta 8 PH, 2ST 9-11 PH sin palo 5º, 3 a palo 9-11 Ph con 5 cartas, cuebid es más de 11 PH y forcing

CONVENCIONES

Roudi, Checkback, **Drury fit** Tras apertura del compañero de 1 a mayor en 3ª/4ª posición dar voz de 2 tréb indica apoyo y puntos para intentar manga. La vuelta al palo del abridor es mínima para pasar. Dar 2 diam es apertura mínima (12-13)

Michaels cuebid; (1T/D – 2D), Tras cuebid pregunto con 2ST, tras 2ST pregunto con cuebid, 1T - 2ST = los dos menores en rango (Diam y corazón), con Diam y pic dar 1 pic

2ST moderador a Bicolor fuerte y 2ST Lebensholn tras intervención a la apertura de 1ST por el compañero **Blackwood 14,30**-- 5 ases . Tras la respuesta dar la voz correlativa pregunta por la dama.

Se preguntan reyes solo con todos los ases para jugar 7 (ST pide número, palo pide rey del palo)

Doblo informativo, doblo y redoblo de apoyo. Doblo tras ST del contrario (excepto apertura) es generalmente penal.

Subastas para jugar Sin Triunfo

Los adversarios intervienen con dos palos: Dar cuebid en uno de los dos palos del contrario es control en ese palo. Dar ST es control en los dos. Esto es también válido para intervenciones artificiales como el Landy, los Michaels, etc

Los adversarios intervienen con un solo palo. Dar cuebid en el palo es petición de control , salvo que sea en la primera vuelta, que es apoyo a la apertura: 1C 1P 2P es apoyo a pic y mas de 11 PHD, 3P en vez de 2P sería lo mismo pero con semifallo a Pic.

Cuando no tenemos fit a mayor y queremos jugar a ST y los adversarios no intervienen, o sin intervención adversaria y con fit en un menor damos los palos de abajo arriba indicando control (no largura) saltando los palos que no controlamos.

INTERVENCIONES

- A 1 a palo 1 ST, apertura de 1ST con corte a la apertura. El respondedor ignorará la apertura 2 a palo con salto es débil. .
2ST/cuebid del compañero invita a manga a ST/palo.
3 ST, Palo menor sólido y parada en el palo de apertura. El resto de palos sin valores (como Acol)
- A 1ST doblo: palo claro 2 Dtes: monocolor mayor 2ST: menores 2cor: bixolor corazón/menor ; 2pic: bicolor Pic/menor
- A 2 Débil DOBLO, Muestra apertura y tres cartas mínimo en el otro mayor
RESP: **2ST** es Lebensohn . **PALO** es natural con 8-11, con más de 11 dar cuebid.
Palo es 5° al menos + apertura
2ST, apertura de 1ST + parada en el palo de apertura
RESP: Transfer y Stayman (se hace con transfer al palo del abridor)
Cuebid (sobre un mayor) es bicolor menores, (sobre diamante) es bicolor mayores
4 a Menor (sobre un mayor) es bicolor (5-5) a ese menor y el otro mayor
- A 3 débil DOBLO Apertura con valores sin palo propio. Cualquier voz indica intención de jugar.
Cuebid a apertura 3 débil mayor Bicolor de el otro mayor y un menor
Cuebid a apertura 3 débil menor Bicolor de el otro menor y un mayor