

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: 9-17 P.H.D. 5+ cartas
A NIVEL 2: 12+ P.H.D. 6+ cartas (5 muy buenas)
Tras intervencion a mayor la respuesta de cuebid del palo de apertura es fit con 11+PH
Tras intervencion a menor la respuesta de cuebid del palo de apertura pide su corte con 10+PH para ST NO IGUAL ARRIBA
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Débil (6-10 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: X: monocolor menor; 2♣: Bicolor mayores; 2♦: monocolor mayor; 2♥, 2♠: mayor y menor; 2ST: bicolor menores.
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
A buen criterio
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
De Apoyo
SUBASTAS DE SLAM
21 Forcing Manga
Splinter
BLACKWOOD 30/41 KCB
5♣ = 3 o 0 claves, 5♦ = 4 o 1 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♠ = 2 claves + Dama de triunfo
SUBASTAS DE PASO FORCING:

USO DE VOCES FALSAS:					
SALIDAS Y SEÑALES					
SALIDAS INICIALES					
Carta	A PALO	A ST			
A	AKx(+) Ax(+)	AKx(+) Ax(+)			
K	AK KQ(+) Kx	AKJx(+) KQJ(+) KQ109(+)			
Q	QJ(+)	QJ10(+) QJ9+ KQxx(+)			
J	J10(+) KJ10(+)	J109(+) Jx HJ10+			
10	109(+) 10x H109(+)	HJ10(+) H109(+) 10x			
9	9x KJ9(+)	98(+) 9x AKJ9 KJ9			
Alta	1ª 3ª 5ª	4 2ª Sin interés. 4ª con interés			
Baja	1ª 3ª 5ª				
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO					
A PALO: dando la cuenta (alta-baja, par)					
A ST: si el palo del compañero es quinto					
SUBSIGUIENTES SALIDAS					
En palo nuevo: Cabeza de secuencia, semifallo, doubleton					
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		Prefer.	appel
2ª	cuenta	cuenta			
3ª					
Para apelar: Alta (baja desapela)					
Para dar la cuenta: alta/baja: Par; baja/alta: impar					
Para mostrar preferencia: baja, palo bajo; alta, palo alto					
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					



Hoja de Convenciones de:
Tenaz

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♦ forcing a manga
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, 2Hrs)
4 ♣/♦/♥/♠: Barrage
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA
3ST: Gambling, sin parada lateral
CONVENCIONES EMPLEADAS
2ST JACOBY: FIT, 11PH+, F manga
SIN TRIUNFO FORCING (tras repeticion del abridor - SI
CUARTO PALO FORCING - NO
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 O FORCING

