

# *Hoja de convenciones*



## *Aperturas*

1  /  3<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22




1  /  5<sup>+</sup> cartas <sub>(11)</sub> 12-22





1ST - 15-17 Equilibrada 5332, 4432, 4333. Sin 5M





2ST - 20-22 Equilibrada 5332, 4432, 4333. Sin 5M




3ST - Gambling, AKQxxxx(x)  /  sin apertura

2  - Forcing a manga (22<sup>+</sup>PH)

2  /  /  - <sub>(5)</sub> 6 cartas 6-10

3  /  /  /  - <sub>(6)</sub> 7 cartas 6-10

4  /  /  /  - <sub>(7)</sub> 8 cartas 6-10

- Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12<sup>+</sup>ph.
- Con manos monocolores 6<sup>+</sup>, bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> con 11<sup>+</sup>ph abrimos de 1 a palo.
- Con bicolores 5<sup>+</sup>- 5<sup>+</sup> y fuerza de 10ph o menos, primero pasamos y después intentamos intervenir.
- Cuando abrimos de 2  estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios.
- En 3<sup>a</sup> posición, las aperturas de 1  /  y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

## *Primeras salidas*

5ª - 3ª

contra palo

<b>x</b> x	<b>A</b> Kx	K <b>J</b> 10x	<b>H</b> x	KJxx <b>x</b> (x)
xx <b>x</b>	<b>K</b> Qx	K <b>10</b> 9x	Hx <b>x</b>	<b>Q</b> Jx(x)
xx <b>x</b> x	<b>Q</b> Jx	<b>A</b> KJ10	Hx <b>x</b> x	<b>10</b> 9x(x)
xxxx <b>x</b>	<b>J</b> 10x	<b>10</b> 9x	Hxxxx <b>x</b>	<b>A</b> Kx(x)
AK, KQ, QJ, J10, 109 secos				

4ª - 2ª

contra ST. Salimos de la cuarta carta con o sin honor

<b>x</b> x	<b>A</b> Kx	K <b>J</b> 10x	<b>H</b> x	KJx <b>x</b> (x)
xx <b>x</b>	<b>K</b> Qx	K <b>10</b> 9x	Hx <b>x</b>	QJx <b>x</b> (x)
xxx <b>x</b>	<b>Q</b> Jx	<b>A</b> KJ10	Hxx <b>x</b>	10 <b>9</b> 7x(x)
xxx <b>x</b> x	<b>J</b> 10x	<b>10</b> 9x	Hxx <b>x</b> x	109x <b>x</b> (x)

- Contra ST, la salida de **K** pide desbloqueo o cuenta.
- A la salida de **A** o la **Q** se debe apelar en contratos de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas.
- Salimos de 4ª con buen y mal palo en contratos de ST.
- Contra ST, con KQx al palo del compañero salimos de la **K** y con KQx al palo no-nombrado salimos de la **Q**. Usamos mismas salidas en palo de compañero.
- En la mitad de partida salimos de la carta pequeña con interés. Contra un slam la salida del **A** pide apelar y la de **K** pide cuenta. Una vez jugado el palo y cuando hace falta dar número de cartas hay que marcar las cartas que quedan.

## *Señales en la defensa*

1. Carta alta anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. Alta/baja es número par de cartas 2, 4, 6...

## *Convenciones de subasta*

- Stayman de 3 respuestas sobre 1ST.
- Stayman de 4 respuestas sobre 2ST.
- Jacoby transfer sobre 1ST y 2ST.
- 4º palo es forcing a manga, excepto a nivel 1.
- Roudi. Check-back.
- Michaels cue-bid sobre ♣/♦/♥/♠.
- 4ST petición de 5 ases 30 – 41 – 52 – 52+Q.
- 5ST petición de reyes 0-1-2-3.
- Splinter.
- Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo.
- Doblos negativos hasta 4♠ inclusive.

## *Respuestas a las aperturas*

### 1 ♣/♦

- 1 ♦/♥/♠ - Cambio de palo es natural 4+ cartas, forcing 6+PH
- 2 ♣/♦ - Apoyo simple a ♣/♦, 5+cartas de apoyo, 6-10PH
- 1ST/2ST/3ST - 6-10PH/11-12PH/13-15PH sin 4+cartas en mayores
- 2 ♦/♥/♠, 3 ♣ - Palo nuevo con simple salto 13+ph, muy buen monocolor
- 3 ♣/♦ - Apoyo con salto a ♣/♦, 5+cartas de apoyo, 10-11PH
- 3 ♦/♥/♠ - Palo nuevo con doble salto es un ultra barrage de 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

### 1 ♥/♠

- 1ST - No es forcing, sin apoyo, 6-10PH
- 2 ♣ - 2+ ♣ cartas 10+PH
- 2 ♦/♥ - 5+ ♦/♥ cartas 10+ph
- 2 ♥/♠ - Apoyo simple a ♥/♠, 3+cartas de apoyo, 6-10PH
- 2ST - Invitación a manga 3+cartas de apoyo, 9-11ph
  - 3 ♣/♦/♥/♠ - palo nuevo, splinter, 16+ph, interés slam
  - 3 ♥/♠ - sin interés de manga
  - 3ST - interés de slam, sin semifallo
- Simple salto con palo nuevo 13+ph muy buen monocolor
- 3 ♥/♠ - Apoyo con salto a ♥/♠, 3+cartas de apoyo, 11-12ph
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3♠, 4 ♣ / ♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo

## 1ST

- 2♣ - Stayman de 3 respuestas
  - 2♦ - sin mayores cuartos
  - 2♥ - con 4/5 cartas de corazones, puede tener 4 cartas de picas
  - 2♠ - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
- 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦
- 2ST - Invitación a 3ST
- 3♦ - Bicolor 5<sup>+</sup>♥ - 5<sup>+</sup>♠ invitación a manga
- 3♥/♠ - Bicolor ♣+♦, 5 - 4<sup>+</sup>, corto en ♥/♠
- 4♣ - Bicolor 5<sup>+</sup>♥ - 5<sup>+</sup>♠
- 4♦/♥ - Gran transfer a ♥/♠ 6<sup>+</sup> cartas

## 2ST

- 3♣ - Stayman de 4 respuestas
  - 3♦ - sin mayores cuartos
  - 3♥ - con 4/5 cartas de corazones, sin 4 picas
  - 3♠ - con 4/5 cartas de picas, sin 4 corazones
  - 3ST - con 4 corazones y 4 picas (después se hace el transfer)
- 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 5<sup>+</sup> cartas
- 3♠ - Bicolor ♣+♦; 5 - 4<sup>+</sup>
- 3ST - Para jugar
- 4♣/♦/♥/♠ - Gran transfer a ♦/♥/♠/♣ 6<sup>+</sup> cartas

## 2♣

- 2♦ - Respuesta negativa 0-6(7) ph, cualquier distribución
- 2♥/♠, 3♣/♦ - Palo natural 5<sup>+</sup> cartas, 7<sup>+</sup>ph
- 2ST - Mano equilibrada, 7<sup>+</sup>ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

## 2♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo natural 6<sup>+</sup>(5), forcing una vuelta
- 2ST - Pregunta, apoyo 2<sup>+</sup> cartas, al menos invitación a manga
- 3♦/♥/♠ - Prolongación de barrage
- 3ST - Para jugar

## 3♣/♦/♥/♠

- cambio de palo - Palo a nivel 3, natural 6<sup>+</sup>(5), forcing una vuelta
- 3ST - Para jugar

## ***Subastas de competición***

### **Defensa contra 1ST (cualquier fuerza) en 2ª y en 4ª**

- Doblo - Bicolor ♥+♠, 5 - 4<sup>+</sup>; después 2♦ pregunta por palo más largo
- 2♣/♦/♥/♠ - Natural 6<sup>+</sup>
- 2ST - Bicolor ♣+♦, 5 - 5<sup>+</sup>
- 3♣/♦/♥/♠ - Barrage

### **Intervenciones**

- A nivel de 1 son de 7-17ph con 5<sup>+</sup>cartas
- A nivel de 2 son de 12-17ph con 6<sup>+</sup>cartas (excepcionalmente 5 cartas)
- A nivel de 2 con salto son de 6-10ph con 6 cartas (excepcionalmente 5)
- A nivel de 3 con salto son de 6-10ph con 7 cartas (excepcionalmente 6)
- A nivel de 4 con salto son de 6-10ph con 8 cartas (excepcionalmente 7)
- La intervención de:
  - 1ST la intervención directa en segunda posición es (15)16-18ph.
  - 1ST de re-apertura es de 12-14ph.
  - 2ST de re-apertura con salto es de 18-20ph.

*En todos los casos de ST: system-on, jugamos Staman 2♣ y el transfer normal*

- Intervención directa con salto a 2ST son dos palos de menor rango excepto el palo de la apertura
- Michaels cue-bid sobre 1♣/♦/♥/♠
  - Nuestro Michaels cue-bid está limitado de 6-10ph o 17<sup>+</sup>ph, mínimo 5<sup>+</sup>-5<sup>+</sup>
- Doblo petición de palo hasta 4♠ inclusive
- Los doblos son siempre petición de palo contra cualquier barrage y cuando los contrarios apoyan en directo. Es igual en las subastas de competición

### **Respuestas a una intervención**

- Palo nuevo a nivel de 1 o 2 no es forcing después de la intervención a nivel de 1
- Palo nuevo a nivel de 2 es forcing después de una intervención a nivel de 2
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 1
  - apoyo con 10<sup>+</sup>ph
  - cualquier mano fuerte 17<sup>+</sup>ph
- Cue-bid después de la intervención a nivel de 2 sin salto, pide mayor aclaración de la mano del que ha intervenido, suele ser sin apoyo
- Saltar apoyando después de la intervención 1♦/♥/♠ es debilidad
- Saltar con otro palo después de la intervención 1♦/♥/♠ es 6<sup>+</sup> cartas 14 -16ph