



Hoja de Convenciones de: EQUIPO MARTE (Potsch/Gimeno)

SISTEMA BASE

NATURAL, MAYOR QUINTO

ESQUEMA GENERAL

1♣: 3+ cartas, (mejor menor)

1♦: 3+ cartas (preferiblemente 4)

1♥/♠: 5+ cartas

1ST: 15-17 P.H. (puede ser con 5♥)

2♣: Artificial Fuerte. No 100% 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, 2H)

3ST: pm 7º empezando por ARD, sin parada lateral ni fallo

4 ♣/♦/♥/♠: Barrage

CONVENCIONES EMPLEADAS

SOBRE APERTURAS A ST: Stayman | Stayman basura, Transfer a Mayores y menores, Puppet Stayman, Check Back

SOBRE APERTURAS A PALO: tercer palo forcing, cuarto palo, Roudi, Jacoby (forcing manga, apoyo de 3), Splinter

EN SITUACIONES COMPETITIVAS: Bicolores Michaels

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO

A NIVEL 1: 8-17 P.H 5+ cartas

A NIVEL 2: 10+ P.H. 6+ cartas (5 muy buenas) o 5+ cartas y apertura

LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO

Débil (4-7 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel

LA INTERVENCIÓN EN CUEBID

A PM: apoyo y 11PH+

A pm: apoyo, 11PH+ y pregunta por parada

Bicolores Michaels

Después de apertura 2PM del contrario (barrage): bicolor a menores

SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO

Redoblo: apoyo al palo de apertura sin plusvalías

SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO

Palo de 0-4 PH

Palo en salto: 4+cartas a PM y 5+ a pm y 8PH

Cue bid: 11+PDH, mayor 4º y sin parada

1ST: 7-10PH y parada; 2ST:10-12PH y parada; 3ST:13+PH y parada

DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)

Multilandy

DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE

Palo: apertura y PM 5º o pm 6º

Doblo: apertura y PM 4º

2ST: 15-18, parada y equilibrada

Cue bid: bicolor a menores

DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS

Doblo Informativo: 12+PH, corto en el palo de apertura

Doblo negativo: después de intervención. Nivel 1: 7+PH; nivel 2: 9+PH; nivel 3: 11+PH

Doblo de apoyo: Despues de intervención. 3 cartas en palo del compañero

SUBASTAS DE SLAM

BLACKWOOD 5 ASES 30-41

4ST CUANTITATIVO

OTROS ACUERDOS ES SITUACIONES COMPETITIVAS

Doblo después de la intervención del contrario: 11+PT y apoyo

SALIDAS INICIALES

Carta	A PALO	A ST
A	AKx(+)	AKx(+)
K	Secuencia empezando por K o doubleton AK	Secuencia con 3 honores
Q	Secuencia empezando por Q	Secuencia empezando por Q
J	Secuencia empezando por J	Niega honor más alto
10		Promete carta consecutiva y dos honores por encima
Otras	3ª 5ª	2ª 4ª
Palo malo	2ª	2ª

SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO

A PALO: con el As / honor más alto (con dos consecutivos) /de pequeña con varios honores/ 2ª si palo malo

A ST: con el As / con doubleton de la más alta / otro caso: de la más pequeña

SUBSIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo: baja: tengo honor en ese palo. Alta: sin interes

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
1 ^a					
2 ^a					
3 ^a					

Señal de Smith:

Eco en triunfo:

Para apelar: IMPAR

Para dar la cuenta: (Alta/baja: Par)

Para mostrar preferencia: carta alta=palo alto

Otras informaciones importantes:

DOBLOS DIRECIONALES PARA PEDIR SALIDAS

Doblar una convención: pido salida