

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
A NIVEL 1: palo 5º - 2 honores o apertura
A NIVEL 2: 12+ P.H.D - 6+ cartas (5 muy buenas)
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Débil (7-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST
1ST: 15-17 P.H. Respuestas como si se hubiera abierto sin intervención.
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Bicolores Michaels (débiles o fuertes)
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO
Nivel 1: 0 a 7 pto - Nivel 2: 8 a 11 pto - Nivel 3: 12 con 4 cartas; cierre manga 12 ó más y 5 cartas - CUE-BID los dos palos
DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)
Capeleti modificado en 1ª posición. En ultima natural
DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE
PALO implica apertura
DOBLO implica = >16ph
DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
OTRAS SUBASTAS
SUBASTAS DE PASO FORCING:
USO DE VOCES FALSAS:
NUNCA... (pero quién sabe) - Jajaja
DOBLOS Y REDOBLOS
Doblos negativos hasta 4♠ inclusive
Doblo y re-doblo de 3 cartas de apoyo
Doblo Lightner

SALIDAS Y SEÑALES						
SALIDAS INICIALES						
Carta	A PALO			A ST		
A	AKx(+)	Ax(+)		AKx(+)	Ax(+)	
K	AK	KQ(+)	Kx	AKJx(+); KQJ(+); KQ109(+)		
Q	QJ(+)	Qx		QJ(+)	Qx	AQJ(+); KQx(+)
J	J10(+)	Jx	KJ10(+)	J10x(+)	Jx,	
10	109(+)	10x	H109(+)	HJ10(+)	H109(+)	10x
9	9x	KJ9(+)		109(+)	98(+)	9x
Sali-das	1º 3º 5º			1º 2º 4º 2º sin honor/4º con H		
La salida de K pide desbloqueo o cuenta						
A la salida de A o la Q se debe apelar en contaros de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas.						
La salida de 10 promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contaros de ST						
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO						
A PALO: ·3ª siempre/ 2 cartas de la mayor						
A ST: Idem						
SUBSIGUIENTES SALIDAS						
En palo nuevo: pequeña promete honor						
En palo ya abierto: idem						
En la mitad de partida salimos con pequeña con interés						
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	alta	alta			alta	Desapel Lebhental
Carta alta anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)						
Señal de Smith:						
Eco en triunfo:						
Para apelar: ALTA						
Para dar la cuenta: (Alta/baja: Par)						
Para mostrar preferencia:						
Otras informaciones importantes:						
Contra un slam la salida del A pide apelar y la de K pide cuenta						
PETICION DE ASES						
5♠: 3-0 Ases - 5♥: 4-1 Ases - 5♦: 2 Ases sin Q - 5♣: 2 Ases con Q - 5ST: un As y un fallo - 6X: Dos ases y fallo al palo X						
CONTROLES						
Los controles damos por orden independientemente si son de A, K,						

semifallo o fallo	
 <p>Asociación Española de Bridge</p>	
<p>Hoja de Convenciones de: TODOS LOS CAMPEONATOS JUGADORES: Pilar Rocabert / Juan I. Blanco</p>	
<p>SISTEMA BASE</p> <p>NATURAL, MAYOR QUINTO</p> <p>REFERENCIA ANDRES KNAP</p>	
ESQUEMA GENERAL	
1♣: 3+ cartas, (mejor menor)	
1♦: 3+ cartas, (mejor menor)	
1♥/♠: 5+ cartas	
1ST: 15-17 P.H. Equilibrada 5M, 6m, 5m422	
2♣: Artificial Fuerte. Forcing a manga, basado en 22+HCP	
2ST: 20-22 P.H. Equilibrada 5M, 6m, 5m422	
3♣/♦/♥/♠: 7 cartas Barrage (En primera posición AK ó AQJ)	
3ST: 7 cartas Gambling, sin parada lateral, menor corrido	
4♣/♦: 8 cartas barrage	
4♥/♠: 8 cartas barrage	
APERTURAS	
Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12+ph	
Con manos monocolors 6+ y bicolors 5+·5+ y 11ph abrimos de 1 a palo	
Las manos que tienen muy pocas perdedoras pero no muchos puntos de honor abriremos de 1 a palo, no de 2♣	
SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA	
CONVENCIONES EMPLEADAS	
SOBRE APERTURAS A ST: Stayman 3 voces. Smolen	
Transfer a Mayores y menores/ desobediencia. Check-back, Lebensohl	
EN SITUACIONES COMPETITIVAS:	
Bicolores Michaels, Leaping Michaels Roudi, Capeleti mod en 1ª	
OTROS: Jacoby transfer. 4º palo es forcing a manga excepto a nivel 1. Josefina. PODI, Splinter	

DESCRIPCION APERTURAS							
Apert	Art	Cartas	X Neg	Descripción	Respuestas	Acciones Subsiguientes	3ª y 4ª
1 ♣/♦		3	4 ♥	Mejor menor 12-23 PH	Palos naturales con 11PH, si menos prioridad al M. Apoyos naturales. 1ST 6-10 - 2ST 11-12 - 3ST 13-15 (sin 4ª cartas en mayores) Cambios con salto muy débiles (2-7PH). Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph) 3♦/♥/♠ - Doble salto con palo nuevo barrage 7 cartas, 3-6ph	Si intervienen por 1 ♦ Doblo son 4Cartas ♥. Si intervienen por 1 ♥ Doblo son 4Cartas ♠. Si damos en esas secuencias el M es 5º+	
1 ♥/♠		5	4 ♥	11-23 PH	1ST=6 a 10 ; No es forcing, sin apoyo. Cambio palo nivel de 1: 6 a 9 ptos. A nivel 2 más de 10ph. No niega apoyo Apoyos: Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph) . 2♣ - 2+♣ cartas 10 ^{HCP} 2♦/♥ - 5+♦/♥ cartas 10 ^{HCP} 2ST - Invitación a manga 3ª cartas de apoyo, 9-11 HCP 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo Splinter- 3♠, 4♣/♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo		
1 ST				15-17 En principio Sin M5º	2♣: Stayman (3 respuestas) 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦ 2ST - Invitación a 3ST 3♦ - Bicolor 5+♥- 5+♠ invitación a manga 3♥/♠ - Bicolor ♣+♦, 5-4+, corto en ♥/♠ 4♣ - Bicolor 5+♥- 5+♠ 4♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 6+ cartas	Tras Transfer: 3♥/♠= 4 cartas de apoyo y máxima, 2ST: Apoyo de 3 cartas y máxima, Redefinición después de Transfer a menor aplicamos desobediencia positiva	No Stayman con 4M333
2 ♣				Kokish	Voz negativa 2♦. 2♥/♠/3♣/♦ Buen 5º y 8+PH 2ST Equilibrada o semi con 8+PH y puede tener Palo 5º malo.	Sobre 2♦: 2C ó 2P Natural Palo 5º+; no forcing manga. 2ST 24-25H puede tener Mayor 5º. 3C ó 3P forcing manga.	
2♦/♥/♠		6+			Débil 6 cartas 6-10	cambio de palo- palo natural 6*(5), forcing una vuelta 2ST - al menos invitación a manga con apoyo 2 3♦/♥/♠- prolongación de barrage	
2 ST				20-21 PH y puede existir Mayor 5º	3♣ - Stayman de 4 respuestas 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠ 5+ cartas 3♠ - Menores 5-4 4♣/♦/♥/♠ - Transfer a ♦/♥/♠/♣ 6+ cartas	Sobre stayman 3 C ó P implica 5; 3D uno o los dos cuartos el que hace staymen, si dece palo es el otro	No Stayman con 4M333
3♣/♦/♥/♠		7+		Barrage en 1ª/2ª AK ó AQJ, en 3ª ó 4ª libre	Otro menor pregunta por el semifallo. 3♥/♠ 6º Fuerte y Forcing 3ST y 4♥/♠ Para jugar. 3♠ 4♣/♦ Control de 1ª Int Slam Apoyos obstructivos		En 3ª más debil que en 4ª

3 ST		7+m		Palo menor corrido sin paradas laterales	4/5 ♣=Pasa o corrige. 4♦ Pregunta Semifallo 4♥/♠ Para jugar	4M = Semifallo / 4ST = Sin Semifallo/ 5m ese palo con semifallo en el otro menor. -c	
4 ♣/♦		8		Barrage obstructivo de 8 cartas			
4♥/♠		7-8+		Barrage 5 perdedoras	Cambio de palo= Control		