

<b>LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO</b>
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
<b>LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO</b>
Débil (6-10 P.H.) 6/7/8 cartas dependiendo del nivel
<b>LA INTERVENCIÓN POR 1ST / 2ST</b>
1ST: 15-17 P.H. Respuestas naturales (Cue-bid= Stayman), > 2ST: Bicolor a menores 12+PH
<b>LA INTERVENCIÓN EN CUEBID</b>
Bicolores Michaels
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO</b>
Sin alteración
<b>SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN PROPIO</b>
6+PH, palo cuarto al menos
<b>DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST (FUERTE Y DEBIL)</b>
Capelletti: X: monocolor menor; 2♣: Bicolor mayores; 2♦: monocolor mayor; 2♥, 2♠: mayor y menor; 2ST: bicolor menores.
<b>DEFENSA CONTRA LAS APERTURAS DE BARRAGE</b>
A buen criterio
<b>DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS</b>
De Apoyo
<b>SUBASTAS DE SLAM</b>
21 Forcing Manga
Splinter
BLACKWOOD 30/41 KCB
5♣ = 3 o 0claves, 5♦ = 4 o 1 claves, 5♥ = 2 claves sin la Dama de triunfo, 5♠ = 2 claves + Dama de triunfo
<b>SUBASTAS DE PASO FORCING:</b>

<b>USO DE VOCES FALSAS:</b>						
<b>SALIDAS Y SEÑALES</b>						
<b>SALIDAS INICIALES</b>						
<b>Carta</b>	<b>A PALO</b>	<b>A ST</b>				
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					
<b>SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO</b>						
A PALO: dando la cuenta (alta-baja, par)						
A ST: si el palo del compañero es quinto						
<b>SUBSIGUIENTES SALIDAS</b>						
En palo nuevo: Cabeza de secuencia, semifallo, doubleton						
En palo ya abierto:						
<b>SEÑALES Y SU PRIORIDAD</b>						
	<b>Sobre la salida del compañero</b>	<b>Sobre la salida del declarante</b>	<b>En descartes</b>			
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª	Appel	Appel			Prefer.	appel
2ª	cuenta	cuenta				
3ª						
<b>Para apelar:</b> Alta (baja desapela)						
<b>Para dar la cuenta:</b> alta/baja: Par; baja/alta: impar						
<b>Para mostrar preferencia:</b> baja, palo bajo; alta, palo alto						
<b>Otras informaciones importantes:</b> Al dar a fallar se indica palo preferencial						
<b>DOBLOS</b>						
<b>DOBLO en intervencion</b>						
12+PH, corto en la apertura y mínimo tres cartas en los otros palos						
<b>DOBLO artificial</b>						



Hoja de Convenciones de:  
**SMOLEN**

**SISTEMA BASE**  
**NATURAL, MAYOR QUINTO**

<b>ESQUEMA GENERAL</b>
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, 2Hnrs)
4♣/♦/♥/♠: Barrage
<b>SUBASTAS ARTIFICIALES QUE REQUIERAN UNA ESPECIAL DEFENSA</b>
3ST: Gambling, sin parada lateral
<b>CONVENCIONES EMPLEADAS</b>
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
<b>SECUENCIAS ESPECIALES DE PASO O FORCING</b>

