

HOJA DE CONVENCIONES WBF

Sistema: Natural / Regular (Mayores 5+ cartas, 1♠ 2+ cartas)

SANTI & NICO

Fecha: Mayo 2026

1. RESUMEN DEL SISTEMA

Aproximación General y Estilo:

- Aperturas menores de bajo rango (1♠ desde 2+ cartas regular o natural fuera de rango de NT).
- Aperturas mayores de estilo de 5+ cartas estructuradas.
- 1NT fuerte y estrictamente regular (15-17 PH).
- Respuestas de cambio a nivel 2 (2/1) son Forcing 1 Ronda (10+ PH).

Sobredeclaraciones (Estilo; Respuestas)

- **Nivel 1:** Natural, rango amplio (Generalmente 5+ cartas). Respuestas en nuevo palo = F1. Cuebid inespecífico de fuerza.
- **Nivel 2:** Constructivo, generalmente 5+ cartas (6+ si es menor).
- **Sobredeclaraciones en salto:**
 - Vulnerable = Fuerte (Constructivo).
 - No Vulnerable = Débil (Barrage puro).

Sobredeclaración de 1NT

- **2ª Posición (En vivo):** 15-17 PH con parada al palo del rival. Las respuestas son idénticas a la apertura de 1NT.
- **4ª Posición (Reapertura):** 10-14 PH con parada.

Cuebids Directos y en Salto (Bicolores)

- **Michael's Cuebid:** Empleado para mostrar manos bicolores sobre aperturas rivales.
- **Defensa contra bicolores rivales (1x - 2NT):**
 - 3♣ = 6-9 PH con apoyo al palo mayor (Corazón).
 - 3♦ = 10-11 PH con apoyo al palo mayor (Corazón).
 - 3♥ = Barrage puro.

2. JUEGO COMPETITIVO Y DOBLES

Competición sobre nuestro 1 Mayor

- **Intervención rival con palo:**
 - Doblo (X) = Muestra exactamente 3 cartas de fit (apoyo).
 - Cuebid = Muestra 4+ cartas de fit (invitacional o superior).
 - Nuevo palo a Nivel 1 = Forcing 1 Ronda (F1).
 - Nuevo palo a Nivel 2 = No Forcing (NF).
- **Intervención rival con Doblo (1M - X - ?):**
 - Redoblo (XX) = 10+ PH (orientado a penalidad).
 - 2NT (Truscott) = 4+ fit y 10+ PH (invitacional+).
 - 3M = Barrage puro (0-6 PH, 4 cartas).

Competición sobre nuestro 1 Menor

- **Redoblo de Apoyo (XX):** Muestra exactamente 3 cartas de apoyo si el rival dobla la respuesta del compañero a nivel 1.

Dobles Generales

- **Dobles Negativos y de Respuesta:** Empleados de manera activa y competitiva hasta el nivel de 3♣.

Defensa contra Contratos Rivales de 2/3 niveles

- **Defensa contra 1NT rival:** Multi-Landy.
 - 2♣ = Muestra ambos Mayores.
 - 2♦ = Muestra un Mayor de 6 cartas indeterminado.
 - 2M = Muestra el Mayor cantado + un menor.
- **Defensa sobre la Multi 2♦ rival:** 2M corto, 3m Natural, 2NT Natural, X es de Saque (TO).
- **Defensa sobre 2♥ rival:** Lebensohl activo. 3♣ (4♣+5m), 4♣ (5♣+5♦), 4♦ (5♥+5♠), 4NT (6m+5m).

3. SALIDAS, SEÑALES Y SLAMS

Estilo de Salidas Iniciales

Tipo de Contrato	Salida Inicial
Contra NT	2ª / 4ª mejor.
Contra Palo	3ª / 5ª mejor.

Salidas de Honores (Sistema Rusinow):

- Se sale de la *segunda más alta* de una secuencia de honores (Ej: Rey desde AK, Dama desde KQ).
- **Excepción:** Al palo del compañero, la salida es natural. El As pide número par y el Rey pide número impar.

Señalización y Prioridades

- **Cuenta:** Estándar (Alta-Baja muestra número par de cartas).
- **Actitud:** Directa (el primer descarte o una carta alta pide el palo).
- **Lavinthal:** Aplicado estrictamente en las situaciones de fallo (Ruffs).

Declaraciones de Slams (4NT / 5NT)

- **4NT: RKCB 1430** (Roman Keycard Blackwood)
 - 5♣ = 1 o 4 Keycards.
 - 5♦ = 0 o 3 Keycards.
 - 5♥ = 2 o 5 Keycards sin la Dama de triunfo.
 - 5♠ = 2 o 5 Keycards con la Dama de triunfo.

Escalón siguiente libre = Pregunta por la Dama (Queen Ask).

Interferencia sobre el 4NT:

- **Baja (hasta nivel 5):** PODI (Pass=0, Doblo=1). Si doblan: PORI (Pass=0, Redoblo=1).
- **Alta (Nivel 6 o más):** PEDO (Pass=Par, Doblo=Impar).

• **Defensa sobre 2♠ rival:** Lebensohl activo. 3♥ (4♥+5m), 4♣ (5♥+5♠), 4♦ (5♥+5♣), 4NT (6m+5m).

• **5NT:** Cantamos directamente el Rey más bajo que tenemos.

4. DESCRIPCIÓN DE APERTURAS Y RESPUESTAS

APERTURA	ARTIF?	MÍN. CARTAS	DESCRIPCIÓN DEL RANGO / ESTILO	RESPUESTAS INICIALES	ACCIONES SUBSIGUIENTES DEL APERTOR
1♣	No	2 cartas	Natural o regular fuera del rango de 1NT/2NT. Rango clásico.	Respuestas naturales "Up the line" (de abajo a arriba). 2♣ de apoyo (6-9 PH). 3♣ invitacional (10-11 PH). 2♦ Especial Multi.	Rebids después de 1m-1M: Mínima=2M; Mediana=3M; Máxima regular=2NT; Máxima distributiva con corta=Splitter / sin corta=4 del menor.
1♦	No	5 cartas	Palo real, apertura natural constructiva.	Cambios naturales. 2♦ de apoyo (6-9 PH). 3♦ invitacional (10-11 PH). Saltos a nivel superior son fuertes.	Idéntica estructura de rebids en el desarrollo distributivo que sobre la apertura de 1♣.
1♥	No	5 cartas	Palo real mayor de 5+ cartas, apertura estándar.	1NT natural No Forcing (6-9 PH). Cambios a nivel 2 (2/1) son F1 (10+ PH).	Después de 2NT (Mano no pasada): 3x muestra el palo; 4x muestra cortas/splinters.
1♠	No	5 cartas	Palo real mayor de 5+ cartas, apertura estándar.	Apoyos especiales: - 2NT (mano no pasada): 4+ cartas, 10+ PH (Invit+). - 2NT (mano pasada): exactamente 3 cartas, invitacional. - Salto al otro Major (mano pasada): 4 cartas de apoyo. - Salto a menor (mano pasada): Fit-Jump (apoyo + buen menor). - 3M: Barrage puro (4 cartas, 0-6 PH).	Después de 1M - 2menor: 2M = sexto o falta de espacio al rango correcto; 2NT = 12-14 PH; 3NT = 18-19 PH. Especiales 1♥: 4♥ barrage sin semifallo; 4T/D Splitter; 3♣ barrage con semifallo (obliga a 3NT).
1NT	No	--	15-17 PH Estrictamente regular. Sin fallos ni singletons.	2♣ = Stayman No Prometedor (puede no tener Mayor). Transfers 4-Way: 2♦ a ♥, 2♥ a ♠, 2♠ a ♣, 2NT a ♦. 3♣/3♦ = Semifallo (Splitter) al Major con interés por los menores (5-4/5-5).	Defensa sobre interferencia a 1NT: Se apagan los transfers. Si intervienen con palo: Lebensohl (2NT relé a 3♣). Si nos doblen: Defensa Sueca (XX=unicolor de 5, N2=bicolores).
2♣	Sí	--	Fuerte y Artificial. Forcing a Manga (GF) o manos regulares muy fuertes de 22-23 PH.	Respuestas de control o naturales según disponibilidad de puntos y distribución.	Desarrollo natural hasta establecer la manga o el slam.
2♦	Sí	6 cartas	Multi 2♦: Débil a un Major (6 cartas, 6-10 PH), o regular de 24-25 PH, o mano muy fuerte a palo menor.	2♥/2♠ a corregir según el palo débil del apertor. 2NT pregunta forcing para aclarar la naturaleza de la mano.	El apertor define su mano exacta: pasa si es su mayor, cambia si es el otro, o muestra la variante fuerte regular/menor.

Especiales 1♠: 4♠ barrage sin semifallo; 4T/D/H Splitter; 3NT barrage con semifallo (obliga a 4♠).

APERTURA	ARTIF?	MÍN. CARTAS	DESCRIPCIÓN DEL RANGO / ESTILO	RESPUESTAS INICIALES	ACCIONES SUBSIGUIENTES DEL APERTOR
2♥	Sí	5 cartas	Muestra exactamente 4 perdedoras a Corazón O bien una mano débil con 5 cartas del otro Mayor (♠) y 4+ de un menor.	Enmienda o elección de contrato basado en las opciones de distribución.	Aclaración del palo menor acompañante si se requiere.
2♠	Sí	5 cartas	Muestra exactamente 4 perdedoras a Picas O bien una mano débil con 5 cartas del otro Mayor (♥) y 4+ de un menor.	Enmienda o elección de contrato basado en las opciones de distribución.	Aclaración del palo menor acompañante si se requiere.
2NT	No	--	20-21 PH de distribución regular.	3♣ = Puppet Stayman. 3♦ / 3♥ = Transfers de Jacoby a los Mayores.	Continuación estándar de Puppet y aceptación de transfers.