

LA INTERVENCIÓN A PALO SIN SALTO
5-17 PHD, con vulnerabilidad favorable puede ser "light"
LA INTERVENCIÓN A PALO CON SALTO
Débil (6 cartas)
LA INTERVENCIÓN POR SINTRIUNFOS
15/17- 2ª posición ("system on ") CUE-BID es Stayman. Res- to Natural: 2♣=♣ 2♦=♦
4ª posición 11/13 (vuln 12-14) – Respuestas naturales
4ª posición - Reveil a 2ST→ 18/19 PH
LA INTERVENCIÓN CUE-BID con salto pide parada para jugar 3ST.
LA INTERVENCIÓN EN CUEBID
Michaells, pero 1♣-2♣ son Mayores
1♦-2♦ son Mayores
1♥/♠ - 2♥/♠ bicolor el otro mayor y un menor
LA SUBASTA TRAS EL DOBLO DE PETICIÓN ADVERSARIO
REDOBLO: 10+ PH
LA DEFENSA CONTRA LA APERTURA DE 1ST FUERTE Y DEBIL
MULTI LANDY.
Contra 1ST débil IGUAL salvo DOBLO que pide palo 13+
LA DEFENSA CONTRA OTRAS APERTURAS
CONTRA 2♦ MULTI: DOBLO → T/O del ♠. 2♥/2♣/3♣/3♦: Natural.
LOS DOBLOS Y REDOBLOS ARTIFICIALES Y COMPETITIVOS
Doblos y Redoblos de Suporte; doblo negativo y competitivo.
NO "Neg free-bids"
----- Tercer palo "forcing" -----

"SALIDAS"
A PALO →1, 3, 5
ST → 2, 4 (4º con honor / 2ª sin honor)
SIGNALS → Alta Desapela Baja apela Numero cartas Alta y lego baja impar Baja/alta = Par
SALIDAS Y SEÑALES
SALIDAS INICIALES
Carta A Palo A ST
A ARx, ARVIO Ax, ARx, ARVx
K AR, RD(+), RDV(+)
Q DV(+), DV(+), RD(+) ADV(+)
J RVIO(+), VIO(+), Vx, VIO(+),
10 10x, 109(+)
9 9x, 109(+),
Alta 1, 3, 5 Palo sin interés (2ª)
Baja 1, 3, 5 Palo con interés (4ª)
SALIDAS INICIALES EN EL PALO DEL COMPAÑERO
A Palo: 1, 3, 5
A ST: 2, 4
SUBSIGUIENTES SALIDAS
En palo nuevo: <i>Pequeña muestra interés</i>
En palo ya abierto: 1,3,5
SEÑALES Y SU PRIORIDAD
Sobre la salida Sobre la salida En descartes
del compañero del declarante
A Palo A ST A Palo A ST A Palo A ST
1ª Actitud Actitud Cuenta Cuenta Actitud Actitud
2ª Cuenta Cuenta Cuenta Cuenta Cuenta Cuenta
Para dar la cuenta: Alta y luego baja impar
Para apelar: Pequeña gusta
Descartes directos, a palo y a ST.
¡Apelar siempre con pequeña!
"Lebensohl" No
Intervenciones contra apertura de 1ST
Doblo→ monocolor menor
2♣→ al menos 5-5 en Mayores 2♦→6♥/♠
2♥/♠→ Sese mayor + 5 en un menor 2st →menores 5x5

----- Tercer palo "forcing" -----
DRURY fit -----en tercera y cuarta posición. (2ST es Natural, cuando se puede hacer Drury).
NO "negative free-bids" NO 2/1 F.M. 14/30



Hoja de Convenciones

Jugador: Maria Beltran

Jugador: Javier Espinosa de los Monteros

Prueba: 2026

SISTEMA BASE
SAYC (2/1 no es forcing manga)
Natural con mayores quintos 1ST=15/17
XYZ, Cachalote, Kokish, Transfer Walsh, Puppet.

ESQUEMA GENERAL
1♣/♦=3+cartas (mejor menor)
1♥/1♠ = 5+ cartas (2/1 forcing por una vuelta)
1ST = 15/17 (admite mayor 5º) Stayman de 5 respuestas
2♣ fuerte indeterminado (no es forcing manga)
2♦/2♥/2♠= 6+ cartas 6-10 PH
2ST= 20/22 (Puppet Stayman) →3♠-transfer a 3ST
3♣/♦/♥/♠ = barrage, 7 (6)+ cartas
3ST = "Acol"→ "gambling", sin parada lateral
4♣/♦= Barrage
4♥/♠ = Barrage

APERTURA	ART ?	CARTAS	X NEG	DESCRIPCION DE LA APERTURA	RESPUESTAS A LA APERTURA	REDECLARACION DEL ABRIDOR	3ª / 4ª
1♣		3	4♥	Natural 3+ cartas (tercer palo "forcing"). (11-22 PH)	1ST (8-10 PH) y 2ST= natural (11-12 PH). 2♣ = fit ♣ (6-10 PH), sin M 4º. <i>Apoyos naturales.</i> 3♣ = fit ♣ (11-12 PH), sin M 4º 2♦/2♥/2♠ = Barrage (3-6 PH)	1♣ -2♣-3X= Splinter 1♣ -1♥/♠- 1NT -2♣= XYZ 1♣ -1♥/♠- 2NT -3♣= CHECK-BACK T Walsh 1♣ -1♥/♠= transfer al abridor ♥/♠/♦ o ST Cachalote tras intervencion de palo rojo transfer a los palos	
1♦		3	4♥	Natural 3+ cartas (tercer palo "forcing"). (11-22 PH)	1ST y 2ST= natural 2♣ =10+ PH (F1R) 2♦ = fit 6-10 PH 3♦ = fit ♦ (11-12 PH) 2♥/2♠/3♣= Barrage (3-6 PH)	1♦ -2♦-3X= Splinter 1♦ -1♥/♠- 1NT -2♣= XYZ 1♦ -1♥/♠- 2NT -3♣= CHECK-BACK Cachalote tras intervencion de palo rojo transfer a los palos	
1♥/1♠		5	4♥	Natural 5+ cartas	1 ST = 6/10 PH. NO Forcing. 2♣ = Natural, o Rev Drury , si pasador (2♣) 2♥/♠ = 6-10 PH, 3+ cartas 3♥/♠ = 3-6 PH, (5-8) 4+ cartas 2ST = fit de 3 cartas ♥/♠ Invitación, o más----- →	DRURY fit -----en tercera y cuarta posición. (2ST es Natural, cuando se puede hacer Drury). Subastas de ensayo a palo piden ayuda en el palo. 3♣ = Mínimo, o semifallo en ♣. (3♦ pregunta). 3♦/ 3 en otro M = Semifallos. 3M = 18+ PH. Intento de slam. 3ST= 15/17 PH 4X = 5/5	
1ST		15/17		(Admite palo Mayor quinto, o menor sexto). Stayman de 5 respuestas. Smolen.	2♣ = Stayman 5R 2♦/♥ = Transfer 2♠ = Transfer ♣ 2ST= NATURAL 3♣ = Transfer ♦ 3♦/3♥/♠ = Slam try 4♣ = Bicolor de Mayores 4♦ = Transfer a ♥ 4♥ = Transfer a ♠	2♦ (después de 2♣) = niega palo mayor → Smolen When RHO overcall 1NT → Doblos negativos Stayman 5R: Despues de 2ST (minimo con 4/4 M) o 3 tréboles del abridor, (Máximo con 4/4 M) el respondedor subasta su palo en "Transfer" (3♣ = 4 cartas de ♥)	
2♣	X			Fuerte. No es "forcing manga". (Si equilibrada 23/24)	2♦ = Relais 2♥/♠/3♣/3♦ = natural → 8+ PHD. Al menos 5 cartas en M, o 6 cartas en m	KOKISH -----→ 2♣ - 2♦ 2♥ obliga a 2♠ 2ST = 25+ bal.	
2♦/♥/♠		6		Débil, 6+ cartas (5)7-11 PHD	2ST= Pregunta 3♦/3♥/3♠ = Barrage.	3X= Máximo, con Ás o rey en el palo nombrado.	
2ST		20/22			3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Transfer 3♠ = Transfer para 3ST----- → 3ST= 5♠/4♥ 4♣/ 4♦/ 4♥= igual a la apertura de 1ST	4♣ = Intento de slam a ♦ 4♦ = Intento de slam a ♣ 4♥/4♠ = Bicolor de menores con semifallo en el palo nombrado.	
3♣/3♦/ 3♥/3♠		7 (6)		Débil 7(6) cartas. (eventualmente 6 cartas con vulnerabilidad favorable, en 3ª posición)	Si la apertura es en 3♥/3♠, nuevo palo es control.		
3ST 4♣/♦=				Gambling (Acol) Palo corrido sin parada lateral Namyats	4♠/5♠ = P/C 4♥/4♠ = Barrage.	SLAM APPROACH RKCB - 1430 → 5♥= 2 sin Dama de triunfo 5♠= 2 con Dama 4ST→ 5St= 2 Ases + "fallo útil" 4ST→ 6X = 1Ás + "fallo útil". Pregunta de Reyes - por escalones.	

1ST - 2♥

2♠ - 3♥ Intento de slam en Mayores (5/5)

1ST - 2♦

2♥ - 2♠ Intento de manga en Mayores (5/5)