



P	TEMA	P	TEMA
2	La cuenta de los puntos y las reglas básicas	3	Stayman con Manos regulares con apertura de 1ST y 2ST
4	Texas y respuestas a la apertura de 1 a palo y 1ST 2ST Jacoby como respuesta con apoyo al abridor de 1♥/1♠	5	Respuestas a la apertura de 1ST, 2ST y 4ST cuantitativo
6	Bicolores Michael's Doblos negativo y responsivo	7	Subastas de ensayo 2ª voz del abridor
8	Intervenciones y respuestas a nivel 1 y 2	9	Intervenciones y respuestas por doble, por 1ST, barrages 2 y 3 Esquema "cachalote" para orientar la salida ante intervención
10	Apertura barrage 2♥/2♠/2♦ débil, respuestas y defensa Subasta Slam con Blackwood	11	Gran Slam, Blackwood 5Keys, tabla puntos Slam ST, Gerber
12-17	Fichas-resumen de subasta constructiva de Goded y Lantarón	18	Apertura 2♣ fuerte SAYC
19	Trébol Walsh. Tratamiento de la secuencia 1♣ - 1♦	20	Convención y desarrollo de 2♣ Roudinesco
21	Implicaciones de utilizar 2♣ Roudinesco	22	Desarrollo de manos balanceadas con 18-19H con Mayor 5º
23	Apoyos del abridor en palo Mayor	24	Texas a palos menores y Slam a palo menor tras apertura de 1ST
25	Intervención en 2ª contra la apertura de 1ST Intervención 2♣ Landy en 2ª a apertura 1ST (No lo jugamos) Respondedor a 1ST con intervención en 2ª => Lebensohl	26	Convención DONT para interferir en 2ª posición la apertura de 1ST con unicolores y bicolores débiles en general. También para reveil ante apertura de 1ST
27	Aperturas y defensa ante un barrage a nivel de 3 Barrage como contestación al abridor: 1menor - 3Mayor	28	Subasta para llegar a manga después de un preferencial Desarrollo de los saltos del respondedor: 1♦ - 2♣ 2ª voz del abridor tras un cambio de palo con salto
29	¿Es splinter o es palo? Ejemplos y recomendaciones	30	Aperturas especiales de 4♣/4♦ para 4♥/4♠
31	Bicolores fuertes: Caro(18-23HD) y con Salto 23HD+	32	Voces respondedor tras bicolor caro del abridor: 2ST moderador
33	Voces de apoyo del respondedor a la apertura de 1 a palo	34	4º palo forcing 2ª voz del abridor con intervención del 4º jugador
35	Voces del compañero del abridor con intervención contraria	36	Desarrollo del doble informativo
37	Intervención en 4ª posición en sandwich Doble negativo: 1 a palo - intervención - doble negativo Bicolores caros y baratos tras intervención contraria	38	Intervención débil en salto en 2ª posición y sus respuestas Respuestas a la intervención normal a palo
39	Voces en reapertura (reveil)	40	Ejemplos de situaciones de dobles del abridor
41	Defensa contra 2♦ multicolor Buscando 3ST dar o pedir parada	42	Subasta de controles para Slam
43	Ejemplos básicos de subastas con controles	44	Desarrollo de la subasta 1♠ - 2♥ con apoyo del abridor a ♥ Apoyos directos invertidos en palos menores Defensa contra intervención 2ST(menores), 2♣ Landy y transfer
45	Carteo a ST - Elección de la 1ª carta del muerto	46	Tabla de probabilidades de reparto de cartas en los contrarios
47	Elección de palo y carta de salida contra contratos a ST	48	Elección de palo y carta de salida contra contratos a palo
49	Tabla resumen de salidas y señales sobre palo del compañero	50	Casos de señalización en 3ª sobre salida del compañero 1de2
51	Casos de señalización en 3ª sobre salida del compañero 2de2	52	Señales sobre el palo jugado por el contrario Doblos indicativos de salida (Doble Lightner)
53	Carteo en defensa en 2ª posición y muerto a nuestra derecha	54	Carteo en defensa en 2ª posición con muerto a nuestra izquierda La maniobra especial del intra-finesse
55	Maniobras elementales de honores (1 de 2)	56	Maniobras elementales de honores (2 de 2)
57	Otros ejemplos de maniobras con honores	58	Maniobras de seguridad con honores
59	Mini curso de manejo de honores de Michel Bessis	60	El sistema de cuenta de perdedoras de Ron Klinger (1de2) El sistema de bazas totales en competición
61	El sistema de cuenta de perdedoras de Ron Klinger (2de2) Apoyos directos al palo del abridor, manos de 2 débil y otros barrages e intervenciones, dobles informativos y sacrificios	62	Apertura 2♣ fuerte indeterminado (no lo jugamos)
63	Apertura 2♦ forcing a manga (no lo jugamos)	64	Respuestas a 2♦ con intervención contraria (no lo jugamos)
65-66	Hoja de convenciones (2 páginas)	67-69	El doble en el campo de la defensa
70-71	El doble en el campo del abridor de 1 a palo	72	El doble en el campo del abridor de 1ST
73	El doble de una subasta artificial y conclusión de los dobles	74	El principio de elección restringida
75-80	Sistema de convenciones SAYC de ACBL actualizado a 2016	81	Estrategias para jugar Torneos por Parejas (MP's)
82	El Slam a sin triunfo subastado "al peso" con voces cuantitativas	83	Cambios de subasta y carteo en el Sistema Natural Moderno



La Evaluación moderna de las manos según su distribución

Manos Regulares 5332, 4432 y 4333 Se evalúan en Puntos de Honor	Manos Bicolores 5521, 5422, 5431, 6511, 6421, etc Se evalúan en Perdedoras (también 5440 y 4441) Perdedoras = GH que faltan en el palo, máximo 3 AKJ32 = 1perd, AK1092 = 1perd, AK96 = 1,5perd, AQ82 = 2perd, KQ1032 = 1,5perd, Qxx = 3 perd	Manos Unicolores 6322, 6331, 7222, etc Se evalúan en Bazas de Juego = 13- nº de perdedoras A=1, Kx+=½, Qx+=¼, Qx Jx Q10 Q9 = ¾, AQx = 1½, KQx= 1+, AQJ= 2½
Evaluación a priori: En apertura, se cuentan sólo los puntos de Honor (H) y de Largura (L), pero no se cuentan nunca los puntos de Distribución (D) Sólo cuando se encuentra fit se añaden los puntos de Distribución (D) y los puntos de Bonus por los fits 9ºs 10ºs o más		
Los puntos de Honor (H) As = 4 puntos Rey = 3 puntos Dama = 2 puntos Jota = 1 punto (Se devalúan en 1 punto los GHonores en singletón y las parejas "secas" en dobleton RQ, RJ, QJ o J10)	Los puntos de Largura (L) Se cuentan a palo y a sin triunfo Un palo 5º = +1 punto L Un palo 6º o 7º = +2 puntos L	Los puntos de Distribución (D) Fallo = 3 puntos Semifallo = 2 puntos Dobleton = 1 punto por AK, Ax y Kx y por dobletones blancos, 0 puntos por Qx, Jx, QJ
Los puntos de Bonus El 9º triunfo conocido = +2 puntos excepto 4333 El 10º+ triunfo conocido en la línea = +3 puntos	Plusvalías por calidad de los palos. Se sumará 1 punto con: + 5+ cartas claves de las 8 (4A's y 4K's) + 2 Ases o más + 3 10's en la mano + En caso de fit, puntos H en un palo lateral nombrado por el compañero + Palo 5º+ encabezado por 3 honores o asimilados (10 y 9 juntos)	
Evaluación a posteriori: Cuando se encuentra un fit, se añaden los puntos D, los puntos L (salvo los palos largos de triunfo), los Bonus y las Plusvalías, evaluándose la mano en puntos HLD en Mayores. En menores, al buscarse el contrato a sin triunfo, se privilegia la cuenta en HL		
Criterios básicos de apertura		
+ Para abrir de 1♥ o 1♠, hay que tener un mínimo de 5 cartas + Sin Mayor 5º, abra de 1ST con 15H-17H las regulares 5332,4432,4333 + Sin Mayor 5º y sin poder abrir de 1ST, abra del menor más largo (Excepto con 3♣ y 3♦, que se abre de 1♣)	+ Para abrir de 1 a palo, hay que tener 13HD Pero también en 2 casos límites en puntos: ++ Con 11H distribuidos en 2 palos, uno ellos Mayor 5º o más largo ++ Con 12H abra con un palo 5º o más largo, si no, hay que "dudar"	
En 1ª y 2ª posición, abrir si los (Puntos Honor + Nº Cartas en los 2 palos más largos) ≥ 20	En 3ª posición, abrimos si hubiéramos intervenido sobre apertura del contrario de la 2ª posición	En 4ª posición, abrir si (Puntos Honor + Nº de cartas a ♠) ≥ 15
Puntos para subastar una Manga (3ST, 4♠ o 4♥) salvo distribuciones no balanceadas		
Para 3ST => 25H	Para 4♠ o 4♥ => 27HD	Para 5♣ y 5♦ => 30HD (evitar y jugar 3ST)
Evite contratos a menor con un fit en ♦ o en ♣ que rebasen el nivel de 3ST		

Las Aperturas (2♥/2♠/2♦ débiles, 2♣ Fuerte SAYC americano)

(Con 4 perdedoras y Mayor 5º, se supone que, en principio, el compañero te quita una, de modo que al quedarte en 3, tienes potencialmente manga)

1♣ / 1♦	3 Cartas mínimo - 12H o 13HD hasta 23HD, o hasta 4 perdedoras (1 más que para abrir fuerte de 2♣ SAYC)
1♥ / 1♠	5 Cartas mínimo - 12H o 13HD hasta 23HD, o hasta 5 perdedoras (1 más que para abrir fuerte de 2♣ SAYC)
1ST	15H-17H Mano regular 5332,4432,4333 sin Mayor 5º. Plusvalías: 10 o 9 con secuencia o un buen menor 5º
2♣ Fuerte SAYC	+ 23H+ o 4 perdedoras a Mayor o 3 perdedoras a menor con palo 5º (Sólo 22H si el palo es 6º) + 23H+ con mano regular
2♥ / 2♠ / 2♦ débil	6H-10H, palo 6º, 2de3GH o 3de5H, sin fallos ni 2 Ases ni 4 cartas en el otro Mayor
2ST	20-22H, distribución regular 5332,4432,4333 sin Mayor 5º
3♣ / 3♦	Barrage con palo 7º con 2 Grandes Honores (2de3) para acabar en 3ST si el compañero tiene el GH que falta
3♥ / 3♠	Barrage con palo 7º con 2 Honores (2de5), apertura agresiva con la vulnerabilidad a favor
3ST	Palo 7º sólido a ♠ o ♦ + una parada en uno de los palos laterales
4♥ / 4♠	Palo 8º bueno o 7º muy robusto

Escoja el palo correcto de apertura

Con bicolor, abra del más largo, del más caro si son iguales	Con dos menores 4ºs, abra de 1♦	Con distribución 4333, 3♣ y 3♦, abra de 1♣
Dos casos particulares		
Con un menor 6º y un Mayor 5º, abra del Mayor hasta 17HD	Con un bicolor 5♣ - 5♠, abra de 1♠ con un juego débil o mediano hasta 17HD	
En ambos casos, con manos débiles o medianas, abrimos del Mayor 5º porque no podríamos dar posteriormente un bicolor caro		

Respondiendo a la apertura de 1ST con Stayman teniendo 8H+

Pregunta al abridor de 1ST o 2ST si tiene un Mayor 4°
(No usar con una distribución plana 4333 con Mayor 4°)

Sobre 1ST => **2♣ Stayman**

2♦ = Ningún Mayor 4°

2♥ = 4 cartas a ♥ sin 4 cartas a ♠

2♠ = 4 cartas a ♠ sin 4 cartas a ♥

2ST = 4 cartas a ♠ y 4 cartas a ♥

Sobre 2ST => **3♣ Stayman**

3♦ = Ningún Mayor 4°

3♥ = 4 cartas a ♥ sin 4 cartas a ♠

3♠ = 4 cartas a ♠ sin 4 cartas a ♥

3ST = 4 cartas a ♠ y 4 cartas a ♥

Desarrollo del respondedor a 1ST con 5-4 o 6-4 en Mayores y 8H+ => STAYMAN 2♣

1ST - 2♣ Stayman

2♦ - ¿?

(Si el abridor no tiene 3 cartas al palo oculto 5° de un Smolen, cierra 3ST)

+ En las respuestas a nivel de 2, se da el palo 5° porque son pasables:

2♥ - 5 cartas a ♥ y 4 a ♠ no forcing

2♠ - 5 cartas a ♠ y 4 a ♥ no forcing

+ En las respuestas en salto a nivel de 3, se da el palo 4° y son f.a.m.

Smolen transfer en salto con 5-4 y 6-4 para que juegue la mano fuerte

3♥ - 5 cartas a ♠ y 4 a ♥ ilimitada forcing con fuerza de manga, NO pasable

Damos el palo 4°, para que juegue la mano fuerte en el 5° si tiene 3♠!

3♠ - 5 cartas a ♥ y 4 a ♠ ilimitada forcing con fuerza de manga, NO pasable

Damos el palo 4°, para que juegue la mano fuerte en el 5° si tiene 3♥!

+ Las respuestas a nivel de 4 son para manos 6-4, haciendo transfer al 6°:

4♦ - Transfer con 6 cartas a ♥ y 4 a ♠ para que la mano fuerte anuncie 4♥

4♥ - Transfer con 6 cartas a ♠ y 4 a ♥ para que la mano fuerte anuncie 4♠

+ Las respuestas a 3ST cierra y es cuantitativa a 4ST:

3ST - Cierra manga sin dar más información

4ST - Cuantitativo invitando a 6ST con 16-17H

1ST - 2♣ Stayman

2♥ - ¿?

3♥ - 4+ cartas a ♥ invitacional a manga

4♥ - Cierra manga con 4/5 cartas a ♥

4ST - Cuantitativo invitando a 6ST 16-17H, negando 4 cartas a ♥

1ST - 2♣ Stayman

2♠ - ¿?

3♠ - 4+ cartas a ♠ invitacional a manga

4♠ - Cierra manga con 4+ cartas a ♠

4ST - Cuantitativo invitando a 6ST 16-17H, negando 4 cartas a ♠

1ST - 2♣ Stayman

2ST - ¿?

3♦/4♦ - Transfer a 3♥/4♥ con palo 5° de ♥ fijando el fit, invitando o cerrando

3♥/4♥ - Transfer a 3♠/4♠ con palo 5° de ♠ fijando el fit, invitando o cerrando

Desarrollo de manos del respondedor a 2ST con 5-4 en Mayores => STAYMAN 3♣

2ST - 3♣

3♦ - 3♥ => 4♥ y 5♠ => Abridor declara 4♠ con 3 cartas en ♠ o 3ST con 3 cartas en ♥

3♠ => 4♠ y 5♥ => Abridor declara 4♥ con 3 cartas en ♥ o 3ST con 3 cartas en ♠

2ST - 3♣

3ST - 4♣ => Transfer a 4♥

4♦ => Transfer a 4♠

**Transfer o Texas (Sólo indica longitud de un palo, no fuerza)**

Hacer un "transfer" es anunciar artificialmente un palo para que el compañero anuncie el palo inmediatamente superior
(Tras apertura de 1ST 15-17H, la respuesta 2ST es natural con 9-10H)

Sobre apertura de 1ST, responda con un transfer:

2♦ = Con 5 ♥

2♥ = Con 5 ♠

2♠ = Con 6 ♣

3♣ = Con 6 ♦

Sobre apertura de 2ST, responda con un transfer:

3♦ = Con 5 ♥

3♥ = Con 5 ♠

2ª Voz del respondedor después del Transfer

0-7HD	8-9HD	10H-14HD	15-16-17HD
Paso	Invitamos con 2ST con mano regular Invitamos con 3♥/♠ con un palo 6º	3ST cerramos con mano regular 4♥/♠ cierre con un palo 6º Cambiamos de palo con bicolor	4ST cuantitativo mano regular Cambiar de palo con bicolor Doble salto es Splinter

Desobediencia (Super-acceptance) al transfer saltando con 3 condiciones:

1ª. Siempre con palo 4º 2ª. No mínimo en el 1ST (16H o 17H, y no sólo 15H) 3ª. Un valor de fallo por un dobleton externo

1ST - 2♦ (Transfer a ♥)

2ST - 3♦ (Transfer a ♥)

3♥ => Salta con palo 4º de ♥ y valores de cabeza invitando

4♥ => Con 4 cartas de ♥ y Máximo en el 2ST

2ST => Máximo en el 1ST, 3/4 cartas de ♥, distribución 4333 y honores de cabeza para jugar ST

Respuestas a la apertura de 1 a palo

Cambio de Palo	FORCING	1 sobre 1 : A partir de 5H o 6HD
		2 sobre 1 : A partir de 11H (10H con un palo robusto) Es autoforcing salvo repetición del abridor de su palo de apertura, en cuyo caso la repetición es pasable
		En salto: A partir de 16H y con un palo robusto
Apoyo en Mayor => 3+ cartas		No apoyar un menor teniendo un Mayor 4º
		No apoyar con esp. de Slam 13H+
Con 9+ triunfos => Añadir 1HD por cada triunfo a partir del 9º/ 3HD con semifallo/ 5HD con fallo		
Respuesta en ST	NO FORCING (excepto 2ST)	1ST : 5-9H o 10H malos (artificial pero pasable) (Excepción: 1♣-1ST natural 8-10H)
		Jacoby 2ST a 1♥/♠ => 13DH min 11H, 4+ cartas apoyo Mayor (3 con 2GH) y f.a.m.
		3ST : 13-15H mano regular
Una respuesta ST excluye		Un Mayor anunciante a nivel de 1 o apoyo de 3 cartas ante la apertura de 1♥/1♠

Respuestas a la apertura de 1ST de 15-17H

Su FUERZA	Su SUBASTA				
	Sin Mayor 4º	Con Mayor 4º	Con Mayor 5º+	5-4 en Mayores	5-5 en Mayores
De 0H a 7H	Paso o Texas al menor 6º	Paso	Texas al 5º y Paso	Texas al 5º y Paso	Texas al mejor 5º y Paso
8H o 9H (esperanza manga)	2ST	2♣ Stayman	Texas y 2ST o 3♥/3♠ con palo 6º	2♣ Stayman	1ST - 2♥ 2♠ - 3♥
A partir de 10H (certeza de manga)	3ST	2♣ Stayman	3ST, 4♥, 4♠ o palo nuevo	2♣ Stayman	1ST - 2♥ 2♠ - 4♥

Jacoby 2ST => Respuesta con apoyo al abridor de 1♥ o 1♠

La convención Jacoby 2NT es una voz artificial y forcing a manga que se utiliza en respuesta a un abridor de 1♥ o 1♠
La respuesta 2NT muestra apoyo de 4+ cartas de triunfo (3 con 2GH) y 13DH+ de los que al menos 11 son de Honor
Pide al abridor que describa su mano, de forma que se pueda evaluar un posible Slam por distribución
Esta convención se usa cuando se juegan saltos de apoyo débiles y debe alertarse

2ª voz del abridor tras una respuesta 2ST Jacoby (Explora el valor de semifallos y fallos)

3♣/3♦	Semifallo o fallo en ♣/♦. Si el abridor declara después 4♣/♦ estará mostrando que tiene fallo en ese palo	4♣/4♦	Mano fuerte y bicolor con palo 5º+ en ♣/♦
3♥	Si el triunfo es ♥, muestra 18HD+ y esperanza de Slam Si el triunfo es ♠, muestra fallo o semifallo	4♥	Si el triunfo es ♥, cierra con 12-14H regular Si el triunfo es ♠, palo 5º+ de ♥
3♠	Si el triunfo es ♠, muestra 18HD+ y esperanza de Slam Si el triunfo es ♥, muestra fallo o semifallo	4♠	Si el triunfo es ♠, cierra con 12-14HD
3ST	14-15H regular con fuerza media		

2ST de un respondedor pasador, es natural 11-12H, ya no hay Jacoby porque con esa fuerza no hay manga asegurada
2ST también es natural de 11-12H si intervienen los contrarios en 2ª posición

**Respuestas a la apertura de 2ST (20-22H)**

Su FUERZA	Sin Mayor	Mayor 4º	Mayor 5º	5-4 Mayores	5-5 Mayores
De 0H a 4H (Salvo que sea un As)	Paso	Paso	Texas y paso	Texas y Paso	4♦ (5-5 Mayores) para 4♥ o 4♠
A partir 5H o 6HD (y 4H de un solo As)	3ST	3♣ Stayman	Texas	3♣ Stayman	Texas y otro Mayor (*)

(*) DESARROLLO DE MANOS DEL RESPONDEDOR A 2ST CON 5-5 EN MAYORES => TEXAS

- + **Hasta 4H**, se hace transfer al mejor (mejores honores no más puntos) de los 5º's y se pasa
- + **A partir de 5H o 6HD y hasta 10HD, tenemos certeza de manga sin esperanza de Slam**
- 2ST - 3♥ => Transfer primero a ♠ mostrando palo 5º
- 3♠ - 4♥ => Indica tener también 5 cartas a ♥ sin esperanza de Slam
- Paso => Con 3 cartas en ♥, aceptando la manga a ♥
- 4♠ => Rectifica con 3 cartas en ♠ sin 3 cartas en ♥
- + **A partir de 11HD, hay esperanza de Slam y dejamos espacio para dar los controles**
- 2ST - 3♦ => Transfer primero a ♥ mostrando palo 5º
- 3♥ - 3♠ => Indica también 5 cartas a ♠, es f. a m. con esperanza de Slam y da paso a los controles

DESARROLLO DE MANOS DEL RESPONDEDOR A 1ST CON 6-4 EN LOS MAYORES

Caso 1: Con miseria, 0H-4H, transfer al palo 6º y se pasa

Caso 2: Con 5/6H, transfer y repetimos el palo, para indicar que es 6º y que hay esperanza de manga

Caso 3: A partir de 7H, jugamos manga con un transfer, pasando primero por un Stayman

1ST - 2♣ Stayman

2♦ - 4♦ => Con 6 cartas a ♠ y transfer para jugar 4♠ (No es Splinter porque no hay fit acordado)

4♣ => Con 6 cartas a ♥ y transfer para jugar 4♥ (No es Splinter porque no hay fit acordado)

RESPUESTAS A 1ST A NIVEL DE 4 CON PALO MAYOR 6º (1ST - 4♣ => Incompatible con Gerber)

1ST - 4♣ => Transfer a 4♥ con palo 6º 1ST - 4♥ => Natural con palo 6º para recibir la salida

1ST - 4♦ => Transfer a 4♠ con palo 6º 1ST - 4♠ => Natural con palo 6º para recibir la salida

4ST CUANTITATIVO DE 16H-17H TRAS LA APERTURA DE 1ST Investiga un posible Slam directo a 6ST

1ST - 4ST => **Cuantitativo** con 16H-17H (Con 17H y palo menor 5º, se marcan directamente 6ST)

Paso con 15H (No hay Slam. Aunque el abridor tenga 17, sumaríamos sólo 15+17=32H en el caso mejor)

5ST con 16H (Propone Slam, el respondedor marca 6ST con 17H (16+17=33H) y pasa con 16H (16+16=32H))

6ST con 17H (Marca Slam directo, pues suma 17+16=33H en el caso peor, luego hay certeza de Slam)

4ST (2ª voz) Respondedor	Apertura de 1ST (1ª voz)		
	15H	16H	17H
16H	Paso (3ª voz)	5ST (3ª voz) => Paso (4ª voz)	6ST (3ª voz)
17H		5ST (3ª voz) => 6ST (4ª voz)	
1ST(15H) - 4ST(16-17H) Paso (Pues no hay 33H)	1ST(16H) - 4ST(16H) 5ST(tengo 16H) - Paso	1ST(16H) - 4ST(17H) 5ST(tengo 16H) - 6ST(Hay 33h)	1ST(17H) - 4ST(16-17H) 6ST (Pues hay seguro 33H)

4ST **Cuantitativo** con palo Mayor 4º o 5º del respondedor tras la apertura de 1ST

1ST - Stayman con Mayor 4º 1ST - Texas al Mayor 5º

Resp - 4ST **Cuantitativo** sin fit Resp - 4ST **Cuantitativo** para que el abridor escoja

**TABLA DE BICOLORES MICHAEL'S**

Apertura adversa	Intervenga a	Con un bicolor
1♣	2♦	♥ - ♠
	2ST	♦ - ♥
1♦	2♦	♥ - ♠
	2ST	♣ - ♥
1♥	2♥	♦ o ♣ - ♠
	2ST	♣ - ♦
	3♣	♦ - ♠
1♠	2♠	♦ o ♣ - ♥
	2ST	♣ - ♦
	3♣	♦ - ♥

Subaste un Bicolor:

Con una mano bicolor al menos **5-5**, con 4 a 6 perdedoras y con dos buenos palos, es decir, con los honores concentrados en los palos del bicolor. Con 5-4 en los Mayores, hay que tener alguna fuerza adicional y buen palo 4º

Atención:

Sobre la apertura de 1♣, la intervención a 2♣ es natural con palo largo de ♣ y apertura

BICOLORES MICHAEL'S TRAS LA APERTURA DE 1 A PALO: Respuestas en 4ª posición

Se marca manga con 3 cubridoras (3 cubridoras del 4ª posición sobre 6 perdedoras en el caso peor en 2ª posición, quedan 3 perdedoras, que es manga a Mayor), se invita con Mayor en salto con 2 cubridoras, y sin salto con 1 cubridora

Concepto de Cubridora: Gran Honor de los palos del Bicolor y Ases de los dos palos laterales

SOBRE APERTURA DE 1 A MAYOR

+ **2ST** => Bicolor en menores

+ **Cue-bid** => Bicolor del otro mayor (4º si es ♠ porque permite jugar a nivel de 2♠) y un menor indeterminado

Respuestas en 4ª posición, ejemplo con apertura de 1♥:

Posición: 1ª 2ª (Voz de bicolor) 3ª 4ª (Respuesta a la voz del bicolor)

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - **2ST** Pregunta cuál es el menor

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - **2♠** Respuesta mínima con 2 cubridoras máximo

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - **3♠** Invitativo con 2/3 cubridoras

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - **4♠** Ataque para cumplir con 3+ perdedoras o barrage

SOBRE APERTURA DE 1 A MENOR

Posición: 1ª 2ª (Voz de bicolor)

1 Me - **2♦** => Bicolor en Mayores puede ser 5-4 (La voz de 2♣ sobre apertura de 1♠ es natural)

1 Me - **2ST** => Bicolor 5-5 de los 2 palos de menor rango (El otro Me y ♥), excluyendo el de apertura

Doblos con intervención contraria**Doblo negativo**

El compañero abre de 1 a palo y el contrario interviene en 2ª a nivel de 1 o 2, **el doblo en 3ª muestra 4 cartas en el otro Mayor**, o 5 o 6 cartas en ese Mayor sin fuerza para hablar

1me - 1♥ - DOBLO con **8H** y 4 cartas ♠
(**8H** porque el abridor tiene voz a nivel de 1♠)

1me - 1♠ - DOBLO con **11H+** y 4 cartas ♥
(**11H** porque el abridor tiene voz a nivel de 2♥)

Doblo responsivo

El compañero en 2ª dobla una apertura de 1 a palo, y el 3º apoya al abridor hasta el nivel de 4♦, **el doblo en 4ª muestra longitud en los palos no nombrados**, con 6H a nivel 2, 8H a nivel 3 y 10H a nivel 4

(Importante: El compañero en 2ª tiene sus puntos bien situados después del abridor)

2♣ ALBARRAN forcing a manga

(En desuso por usarse 2♣ fuerte)

2♦ Ningún As y menos de 8H
2♥ Un As ROJO (♥ o ♦)
2♠ Un As NEGRO (♠ o ♣)
2ST Ningún As, a partir 8H o 2 Reyes
Con 2 Ases, use respuestas **C.R.M.**
3♥ = 2 Ases del mismo **COLOR**
3♠ = 2 Ases del mismo **RANGO**
3ST = 2 Ases **MEZCLADOS**

Apertura de 2 fuerte a palo

(En desuso por usarse 2 débil)

APOYO

3 sobre 2 : 10HD+ esperanza Slam
4 sobre 2 : 7-9HD (4♥ o 4♠)

CAMBIO PALO

2 sobre 2 : A partir de 4H
3 sobre 2 : A partir de 8H

SIN TRIUNFO

2ST : 4-8H
3ST : 9-10H mano regular

Busque la manga con un mínimo de puntos



Subasta de Ensayo después de un apoyo simple en palo Mayor

Tras un apoyo simple => Cuente sus puntos HD y use la regla del 18 para evaluar posible manga

1º. Sin esperanza de manga => PASE

2º. Con certeza de manga => Anuncie manga a Mayor 4♥ o 4♠

3º. Con esperanza de manga => Haga una **Subasta de Ensayo**

Hacer una subasta de ensayo es hacer una tentativa de manga después de un apoyo simple. Una voz es TANTEO cuando el compañero puede volver a subastar el palo apoyado por debajo de manga, pero si es por encima de manga, la voz es un CONTROL. Hay dos subastas de ensayo a disposición del abridor y del respondedor tras el apoyo simple

Subasta de Ensayo mediante el anuncio de un palo (Hay esquemas de tanteo de palo largo, corto o los dos)

Jugamos tanteo en el palo largo: Con un bicolor, utilizamos la Subasta de Ensayo con el anuncio de un palo con perdedoras

1♠ - 2♣ 3♣	1♣ - 1♥ 2♥ - 3♣	+ Con fallo, semifallo o dubletón, mostraremos una valoración positiva. Lo mejor es tener un fallo + Con 3-4+ cartas con el As o la K o con QJ, hacemos también una valoración positiva + El otros casos, hacemos una valoración negativa volviendo al palo de fit sin salto: Se anuncia <u>manga al palo de fit si no tiene 3 perdedoras</u> en el palo de tanteo, <u>3ST con una 4333 y fuerza distribuida</u> , o <u>apoya el palo de tanteo con 4 cartas (1+GH)</u> pudiendo recuperar fit 4-4 en el otro Mayor En otro caso, mínimo con 6-7DH y sin ayuda en el palo de tanteo, anuncia 3 del palo de fit para cerrar
----------------------	---------------------------	--

Subasta de Ensayo generalizada mediante el anuncio de 2ST

Elija la Subasta de Ensayo a ST con una distribución (semi) regular de al menos 16H+ si eres abridor y 9H+ si eres respondedor

1♥ - 2♥ 2ST	1♦ - 1♠ 2♠ - 2ST	La subasta generalizada de 2ST muestra que sólo se está interesado en la fuerza, y el compañero anuncia <u>manga al Mayor si no está mínimo</u> en su voz anterior, vuelve al <u>nivel de 3 al palo de fit mínimo</u> , subasta <u>3ST con mano regular</u> y honores repartidos, o subasta un <u>palo nuevo con fuerza</u> en él
-----------------------	----------------------------	---

SUBASTA DE TANTEO DE MANGA A MAYOR CON DOBLO O INTERVENCION DE LOS CONTRARIOS

Caso 1: TANTEO SIN LA INTERVENCION DE LOS CONTRARIOS

1♥ - 2♥

3♥

=> Es un barrage a los contrarios. El compañero PASA

3♣/3♦/2♠ => Tanteo para manga pidiendo complemento en el palo (complemento es tener menos de 3 perdedoras)

2ST => Tanteo para manga, mano regular de 16/17H+ sin palo con problema

3ST => Es una 5-3-3-2 con 19-20H

Caso 2: LOS CONTRARIOS INTERVIENEN A PALO

No nos deja NINGÚN hueco para dar palo de tanteo	1♥ - 2♦ - 2♥ - 3♦ 3♥ => Competimos. El compañero DEBE PASAR Doblo => Propuesta de manga generalizada, como 2ST sin intervención
Nos deja VARIOS huecos para dar palo de tanteo	1♥ - 1♠ - 2♥ - 2♠ (Nos deja las voces de 3♣ y 3♦) 3♥ => Competimos con palo largo sin muchos puntos H Doblo => Competimos a 3♥ con mano balanceada y puntos H 3♣ / 3♦ => Tanteo para manga pidiendo complemento a ♣/♦
Nos deja UN SOLO hueco	1♥ - 2♣ - 2♥ - 3♣ (Nos deja sólo la voz de 3♦) 3♥ => Competimos con palo largo sin muchos puntos H Doblo => Competimos a 3♥ con mano balanceada y puntos H 3♦ => El palo del hueco propone manga de forma generalizada, sin pedir nada a ♦

Caso 3: LOS CONTRARIOS DOBLAN:

1♥ - PASO - 2♥ - DOBLO

Redoblo => Propone manga como una voz de tanteo generalizado, igual que sería la voz de 2ST sin el doblo

2ª Subasta del abridor (sobre un cambio de palo del respondedor)

Con un juego	Puntos	2ª Subasta del abridor
De APOYO (4 triunfos)	14-16 HD	Apoyo simple
	17-19HD	Apoyo con salto
	20-22HD	Apoyo en doble salto a 4♥ o 4♠ o nuevo palo forcing
	A partir de 23HD	Palo nuevo forcing
REGULAR	13-14 H	Prioridad al Mayor en 1 sobre 1, si no, 1ST o 2ST (tras 1♦-2♣)
	18-19 H	Prioridad al Mayor en 1 sobre 1, si no, 2ST o 3ST (tras 2s/1)
	15-17 H (si apert. 1♥ o 1♠)	1♥ - 2♣ (tiene como mínimo 10H) 2ST => después del 2 sobre 1, es f. a. m. y tiene que tener parada al otro Mayor
BICOLOR	14-19 HD	Bicolor económico
	18-20 HD	Bicolor caro (forcing por una vuelta)
	20-23 HD	Bicolor en salto (forcing a manga) (5-5 si hubo un 2s/1)
UNICOLOR	14-17 HD	Repetición simple (Pasable aunque el compañero hubiera dado un 2s/1)
	18-20 HD	Repetición en salto (palo 6º robusto, 2de3GH)
	21-23 HD	Nuevo palo (unicolor poco robusto)

**Intervención a Palo**

A nivel de 1	Con buen palo al menos 5° o con apertura y palo 5°
A nivel de 2 (sin salto)	Con apertura, palo 6° bueno, 6 bazas vulnerable y 5 bazas no vulnerable
Con salto (a nivel de 2)	Es un barrage con un unicolor robusto al menos 6°, como una apertura de 2 débil, 2de3GH o 3de5H

Respuesta a la intervención a palo a nivel de 1**El adversario en 3ª posición pasa**

+ Apoyos (Utilizar la Ley de bazas totales): Nivel de 2: 3/4 cartas y 6-10DH Nivel de 3: 4 cartas y 3-8DH. Destructivo Nivel de 4: 5 cartas. Destructivo Cue-bid: 11DH+ sin límite Cue-bid en salto: Splinter invitando a manga Nuevo palo en doble salto: Apoyo y largura en palo nombrado	+ Sin triunfo: 1ST 8-12H, 2ST 13-14H, 3ST Intento o 15H+ + Cambios de palo: Nivel de 1: Forcing por una vuelta, puede ser 4° Nivel de 2: Niega apoyo, Palo 6° con 9H+ (No forcing pero constructivo) Saltos: Forcing a manga, palo 6° sin fit Cue-bid y cambio de palo: Forcing con 15H+ + Paso: Pasar las manos de 0-7H sin fit ni declaración posible
--	--

El adversario en 3ª posición dobla

+ Redoblo: Mano de 11H+ y niega apoyo + Apoyo: Es urgente apoyar tras el doblo del 3° + 2ST y Cue-bid: 2ST no es natural tras un doblo Spoutnik, muestra 11DH+ y 4 cartas de apoyo, mientras que el Cue-bid muestra una mano fuerte con sólo 3 cartas de apoyo	+ Cambios de palo: Sin salto es natural y pasable, con salto es barrage sin fit, y a nivel de 4 es bicolor del palo nombrado y el de intervención + 1ST: Buena mano constructiva de 9-12H justo por debajo del redoblo Pasar las manos de 0-7H sin fit ni declaración posible
---	---

El adversario en 3ª cambia de palo

+ Doblo: Indica cartas y honores en el 4° palo no nombrado y una tolerancia en el palo de intervención. Se trata de proponer una competitiva y a la vez ofrecer una defensa adecuada en el carteo

El adversario en 3ª apoya la apertura

+ Doblo: Pide un palo nuevo sin apoyo al palo de intervención + Apoyos: Apoyamos conforme a la Ley de bazas totales	+ Cue-bid: Para pedir parada o para apoyar con apertura + Cambios de palo: No forcing. Excluyen fit en el Mayor de intervención
--	--

El adversario en 3ª subasta sin triunfo

+ Doblo: Punitivo con apertura y valores defensivos + Apoyos: Distribucionales	+ Cambios de palo: Monocolores no fuertes que admiten mal jugar en defensa frente a 1ST. Niegan fit y son conclusivos
---	--

Respuesta a la intervención a palo a nivel de 2 (Palo 6°)**El adversario en 3ª posición pasa**

Apoyos sobre Mayor: A nivel de 3 con 3 cartas y 6-9DH A nivel de 4 con 4 o 5 cartas Cue-bid con fit y 9DH+	Apoyos sobre menor: Nivel de 3 con 3-4 cartas y 7-10DH. Constructivo Nivel de 4 con 4-5 cartas. Destructivo muy débil Cue-bid con 10DH+	Cambios de palo a nivel de 2: Forcing por una vuelta y palo 5°+ pero sólo si mejoramos sustancialmente la voz del compañero con una mano buena, no para buscar una parcial mejor
--	---	--

El adversario en 3ª posición apoya

La estructura es la misma que con una intervención a nivel de 1. Sólo debe adecuarse la fuerza a la garantía de juego positivo de la intervención a nivel 2: Los dobls responsivos se hacen a partir de 8DH y los cambios de palo son forcing a nivel de 2 y pasables a nivel de 3

El adversario en 3ª posición cambia de palo

Doblo: Tolerancia al palo de intervención con posibilidad de jugar en un palo no nombrado	4° Palo: Natural y no forcing 2ST: Apoyo débil en el palo intervenido
--	--

La intervención por doblo: Estructura y Fuerza

Garantiza 3 cartas en cualquier palo no mencionado y no más de 2 en el de apertura	No indica longitud en Mayores sino tolerancia en cualquier palo no mencionado	Intervenir si no hay tolerancia y doblar luego para recuperar el fit en otro palo	La intervención por doblo muestra fuerza de apertura sin límite máximo
Errores a evitar			
Doblar para mostrar apertura sin más	Doblar con 7 cartas en Mayores sin tolerancia al menor que falta	Doblar con un palo digno que debiera nombrarse pero una estructura inadecuada	

Respuesta a la intervención por doblo

El adversario en 3ª posición pasa

Manos mínimas de 0-7H: Preferencia Mayor sobre el menor Con ambos Mayores: El ♥ con 0-4H, El ♠ con 5-7H	Manos medias 7-11H (8-12DH): 1ST: 7-10H, parada, niega Mayor Mayor con salto: 4 cartas Palo nuevo a nivel 3: 5 cartas sin Mayor	Manos fuertes de 11H+: Manga con 6 cartas y fuerza Cue-bid forcing con duda o con fuerza Cue-bid con salto: Pide parada para 3ST	Pasar un doblo Punitivo con buenos triunfos (Nuestros triunfos están mal situados, antes del abridor)
Sistema SAYC: El contrario de la derecha hace un doblo informativo:			
1♦ – (X) – 1♥ o 1♠ => forcing, los puntos son <i>ilimitados</i> – 2♣ => no es forcing (6-10 puntos, usualmente un palo de seis cartas)		– 2 ST => salto limitado (al menos 10 puntos)	
– Redoblo => 10 puntos+, mejor describir con 1♥, 1♠, o 2ST con la mano apropiada		– 3♦ => obstructiva, buen apoyo a triunfo menos de 10DH	
Un salto y cambio de palo del respondedor después de un doblo es para jugar: 1♦ – (Doblo) – 2♥, 2♠, 3♣ = palo de seis o más cartas, como una débil a nivel de dos o barrage a nivel de tres			

El adversario en 3ª posición apoya

Doblo: Es responsivo con 7H+ y niega 4 cartas en el Mayor oculto	Palo nuevo: Competitivo a nivel 2 e invitativo a nivel 3, 4º si es Mayor y 5º si es menor	2ST: Es artificial para mostrar una mano débil y un unicolor de rango inferior. El compañero da 3♣ y declaramos el largo
---	--	---

El adversario en 3ª posición cambia de palo

Doblo: Es punitivo porque declaran un palo que garantizó el compañero	Voces a ST: Natural con parada al palo de apertura y no en el de respuesta	Palo Nuevo: Natural con fuerza según nivel
--	---	---

El adversario en 3ª posición redobla

Palo sin salto: Natural y débil, incluso con Mayor 4º. Escapamos	Palo con salto: Obstructivo y débil. Salte con palos 5º's con vulnerabilidad a favor	Paso: Con juegos semipositivos sin preferencia por ningún palo
---	---	---

El adversario en 3ª posición declara sin triunfo

Doblo: Voz fuerte punitiva que promete 9H+	Cue-bid: Pide palo sin juego fuerte con menos de 10H	Otras: Competitivas y naturales
---	---	--

La intervención por 1ST

Mismas condiciones que la apertura 15-17H, con parada y nunca un dubletón en el palo de apertura, ni siquiera AK. Corto en el palo de apertura o con Mayor 4º, es mejor doblar. Con manos sin palo de refugio y pocas bazas (Por ejemplo: + A532), es mejor pasar

Respuestas a la intervención por 1ST

Cue-bid: Es Stayman y sigue como un Baron	Palo nuevo a nivel de 2: Stop con palo 5+	Palo Mayor a nivel de 3: Invitativa pero pasable con palo 5º o 6º	Cue-bid más palo nuevo: Forcing a manga con palo 5º
---	---	---	---

El adversario en 3ª posición interviene

Doblo: Competitivo mini-Stayman 2ST: Lebensohl. Obliga a 3♣. Desea competir en palo inferior	Palo nuevo a nivel de 2: Pasable Palo nuevo a nivel de 3: Forcing
---	--

Intervenciones preventivas a nivel de 2 en salto y a nivel de 3: Barrages

Se juegan débiles estos saltos destruyendo un espacio declarativo que no vamos a usar e impidiendo que lo use un contrario con fuerza
Con estas declaraciones queda todo dicho y la iniciativa será ya del compañero

Intervención a nivel de 2 en palo Mayor en salto y respuestas (Mismas condiciones que una apertura de 2 débil)

Paso: Misfit sin expectativas defensivas Aposos: Prolongan al obstrucción sin invitar Cambios de palo: Forcing y naturales	2ST relé para pedir aclaración con fit garantizado. Respuestas: + 3 al fit: Mínimo sin valores adecuado + 4 al fit: valores distribucionales máximos + 3 a otro palo: Valores de cabeza en ese palo + Cue-bid: Palo semisólido buscando 3ST
---	--

Intervención a nivel de 3 (Equivalente a un barrage a nivel de 3 con las mismas condiciones)

Esquema "cachalote" de intervención en transfer para reorientar la salida (Por Luis Lantarón)

La idea es que en una situación competitiva, al bando que se queda con la subasta le interesa que la salida la haga el contrario que intervino para que tenga que salir desde sus honores, y no que la haga el compañero del que intervino que sale hacia la fuerza de la intervención

O-Abridor	N-Interventor	E-Respon. SIN jugar cachalote	O-Abridor	N-Interventor	E-Respon. CON cachalote
1♣	1♦	Doblo pide palo con 4º's 1♥ : Natural con 5+ cartas 1♠ : Natural con 5+ cartas	1♣	1♦	Doblo con 4+ cartas ♥ 1♥ : Natural con 4+ cartas ♠ 1♠ : Pide palo sin Mayores 4º's
1♣	1♥	Doblo pide palo con 4♣ 1♠ : Natural con 5+ cartas ♠	1♣	1♥	Doblo con 4+ cartas ♠ 1♠ : Pide palo sin 4 cartas ♠
1♦	1♥	Doblo pide palo con 4♣ 1♠ : Natural con 5+ cartas ♠	1♦	1♥	Doblo con 4+ cartas ♠ 1♠ : Pide palo sin 4+ cartas ♠

Cuando encuentran el fit en Mayor, el palo ya ha sido nombrado por el respondedor, con lo que Sur sale cruzando la fuerza del abridor en Oeste

El abridor redeclara normalmente y tiene además la opción de aceptar el transfer sin voz clara y con 3 cartas en el palo del compañero

**APERTURA de BARRAGE 2♦ / 2♥ / 2♠ DÉBIL CONDICIONES**

+ Fuerza: 5-10H	+ Longitud: 6 cartas (5 en 3ª, o 7 débil y vul)	+ Sin fallos y sin 2 Ases: 6-3-2-2 o 6-3-3-1
+ 2de3 Grandes Honores o 3de5 Honores	+ En 3ª NO hay que cumplir condiciones con rigor	+ En 4ª para jugar: 10-13H y bazas defensivas

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 DÉBIL

Manos débiles o intermedias No forcing	+ Paso (sin fit, 0-16H) + Apoyos para prolongar barrage tipo RONF (Raise Only Non Forcing) Apoyo a nivel de 3, con fit de 3/4 cartas y débil Apoyo a nivel de 4 prolongando el barrage o para cumplir + 3ST queremos jugar 3ST y no 4 al palo de apertura, luego es para cumplir
Manos fuertes Forcing por una vuelta	+ Cambio de palo (Sin fit, palo 6º y 15H+) Sobre 2♥ se puede decir 2♠ con palo 5º y 15H+ + 2ST => Artificial con 17H+, 3+ cartas preguntando por "features" en un palo lateral El abridor redeclara: ++ 3ST con palo sólido y Máximo ++ Repite su Mayor a nivel de 3 si está mínimo ++ Repite en salto (manga): Máximo sin más, suele ser 6322 ++ 4 de otro palo: Splinter con semifallo y Máximo ++ Palo nuevo con A o K como "feature" y Máximo, puede no ser 4º

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 DÉBIL CON INTERVENCIÓN CONTRARIA**DEFENSA CONTRA LA APERTURA 2 DÉBIL DE LOS CONTRARIOS**

+ Intervienen a palo - Apoyos son barrage - Doble es punitivo - Cue-bid es Apoyo forcing - Palo nuevo NO es forcing	+ Intervienen por DOBLO - Apoyos son barrage - Redoble es fuerza e interés por defender - 2ST es transfer a 3♣ para escapar - Palo nuevo es apoyo y pide salida	+ 3ST: Sign-off, cierra manga + 4ST: Blackwood pidiendo Ases + Doble es informativo con 14+H Respuestas: 2ST Lebensohl voz relé para 3♣ y darnos una miseria 3 a palo es constructivo con 7H+ Otras voces igual que respondiendo al doble normal + 2ST es NATURAL con 16-19H y buena parada Respuestas: Stayman y Transfer como en una apertura de 2ST
---	---	--

CONVENCIONES DE SLAM – PETICION DE ASES CON BLACKWOOD

En el caso de que el triunfo sea ♣, hay que tener 2 Ases o 3 cartas clave para iniciar un Blackwood para no tener que ir a nivel de 6♣ ante una respuesta de 5♦. Con un As, dar controles y que el compañero inicie Blackwood con sus 2 Ases

BLACKWOOD MODERNO 30-41 DE 4 ASES

5♣ 3 / 0	5♦ 4 / 1	5♥ 2 ases	5♠ 2 ases y <u>K triunfo</u>	5ST 2 ases y <u>fallo</u>	Con 1 as y un fallo = 6 del palo del fallo si es de menor rango => 4ST - 6♦ 1 As y FALLO a ♦
-------------	-------------	--------------	---------------------------------	------------------------------	---

Respuestas al Blackwood cuando intervienen los contrarios a palo: Por escalones

Paso => 3 o 0	Doble => 4 o 1	Voz a palo inmediatamente sobre la intervención: 2 Ases sin K triunfo	Voz al 2º palo sobre la intervención: 2 Ases y K triunfo
---------------	----------------	--	---

Respuestas al Blackwood cuando doblan los contrarios: Igual que si no hubieran intervenido

BLACKWOOD 14-30 o 30-41 DE CINCO CARTAS CLAVE (ROMAN KEYCARD BLACKWOOD)

El "quinto As" es el Rey de triunfo - Si no ha habido apoyo explícito, el palo de triunfo es el último subastado
El 1430 es más económico para preguntar por la Q de triunfo (cuando responden 1 carta clave) que el 3041

5♣ 1 / 4	5♦ 3 / 0	5♥ 2 o 5 claves SIN la Q de triunfo	5♠ 2 o 5 claves CON la Q de triunfo	5ST 2 claves y un FALLO	6♣/6♦ 1 o 3 cartas clave y fallo en el palo de 6	6♥ 1 o 3 claves y fallo más caro que el triunfo (en ♠)
-------------	-------------	--	--	----------------------------	--	--

BLACKWOOD de REYES (Cuando tenemos 5 Cartas clave + Q triunfo y fuerza para Gran Slam)

6♣ -> 3 o 0 Reyes	6♦ -> 1 Rey	6♥ -> 2 Reyes
-------------------	-------------	---------------

La certeza de tener al menos 9 triunfos es clave para tener esperanza de Slam

Con 9+ triunfos => Añadir 1HD por cada triunfo a partir del 9º, 3HD con un semifallo o 5HD con un fallo
Hay que ser prudente con sólo 8 triunfos, sobre todo si están repartidos 4-4

La fortaleza de los triunfos es otro factor clave, hay que ser prudente con triunfos mediocres

La longitud anexa o el doble fit

Un Rey 2º en el palo del compañero es muy valioso. Con doble fit, puede haber Slam aún con pocos puntos

Estar corto en un palo no nombrado es muy positivo para conseguir un Slam

EL GRAN SLAM

En torneo por parejas, no se suele tomar el riesgo de pedir 7 porque 6 ya es superior a la media, mientras que en torneo por equipos, la prima en puntos del Gran Slam hace que merezca la pena pedirlo con un 70% de ganarlo

BLACKWOOD 1430 DE CINCO CARTAS CLAVE (Ejemplo con triunfo 6♥)

El quinto As es el Rey de triunfo - Si no ha habido apoyo explícito, el palo de triunfo es el último subastado
El 1430 es más económico para pedir la Q de triunfo que el 3041

5♣ 1 / 4	5♦ 3 / 0	5♥ 2 o 5 claves SIN la Q de triunfo	5♠ 2 o 5 claves CON la Q de triunfo	5ST 2 claves y un FALLO	6♣/6♦ 1 o 3 cartas clave y fallo en el palo de 6	6♥ 1 o 3 claves y fallo más caro que el triunfo (♠)
-------------	-------------	---	---	-------------------------------	--	---

LA RESPUESTA A LA DAMA DE TRIUNFO CUANDO NOS DAN 1 CARTA CLAVE

<p>+ La pregunta por la Q de triunfo se hace nombrando el palo inmediatamente superior a la respuesta al Blackwood 1430, pero nunca el triunfo (pararíamos) ni 5ST</p> <p>+ La vuelta al palo de triunfo al nivel más económico, NIEGA la Q de triunfo</p>	<p>+ La pregunta por la Q de triunfo obliga a jugar al menos 6, luego se hace sólo para buscar 7</p> <p>+ Si se tiene la Q de triunfo, se responde nombrando el K más económico</p>
<p>Ejemplo con triunfo ♥ 4ST - 5♣ (1 o 4) 5♦ => ¿Tienes la Q?</p> <p>5♥ No. Nombramos el ♥ al nivel más bajo, 5♥</p> <p>5♠ Sí y el K de ♠</p> <p>5ST No tengo la Q pero sí valores adicionales</p> <p>6♣ Sí y el K de ♣, pero sin el K de ♠</p> <p>6♦ Sí y el K de ♦, pero sin el K de ♠ ni el K de ♣</p> <p>6♥ Sí sin K anexo</p>	<p>Ejemplo con triunfo ♥ 4ST - 5♦ (3 o 0) 5♠ => ¿Tienes la Q?</p> <p>5♥ sería cerrar pues es el palo de triunfo</p> <p>5ST Sí y un K más caro que el de triunfo Permite jugar 6ST</p> <p>6♣ Sí y el K de ♣, pero sin el K de ♠</p> <p>6♦ Sí y el K de ♦, pero sin el K de ♠ ni el K de ♣</p> <p>6♥ No</p> <p>7♥ Sí y cuento las 13 bazas</p>

TABLA DE SLAM A SIN TRIUNFO

Jugar 6ST directamente sólo con garantía de 33H en el caso peor del intervalo del abridor, y usar 4ST cuantitativo en los casos límite

Aperturas y Redefiniciones	Respuesta según puntos de Honor		
	4ST con H's	6ST a partir de H's	
Apertura 1ST	15 - 17	16-17	18 (18 + 15 = 33)
Apertura 2ST	20 - 22	12	13 (13 + 20 = 33)
2♣ - 2♦ 2ST	23 - 24	9	10 (10 + 23 = 33)
Redeclaración a 1ST y el caso 1♦ - 2♣ 2ST	12 - 14	19-20	21 (21 + 12 = 33)
Redeclaración a 2ST con salto 1♦ - 1♠ 2ST	18 - 19	14	15 (15 + 18 = 33)

CONVENCIÓN GERBER (Petición de Ases a sin triunfo)

La convención Gerber es una respuesta 4♣ a una subasta sin triunfo. Sirve para investigar un Slam preguntando Ases en un contrato a sin triunfo, en los que la voz de 4ST es cuantitativa y no puede utilizarse para pedir Ases como un BW en un contrato a palo

<p>Respuestas a 4♣ (Pregunta por el número de Ases)</p> <p>4♦ - 0 o 4 Ases 4♠ - 2 Ases</p> <p>4♥ - 1 As 4ST - 3 Ases</p>	<p>Respuestas a 5♣ (Pregunta por el número de K's)</p> <p>5♦ - 0 o 4 K 5♠ - 2 K</p> <p>5♥ - 1 K 5ST - 3 K</p>
---	--

♥♠♦♣ **APUNTES DE SUBASTA CONSTRUCTIVA** ♥♠♦♣

VAMOS A CAMBIAR DE PALO

Fuerza del juego	+ Cambiar de palo a nivel de 1 requiere mínimo 5H + Cambiar de palo a nivel de 2 sin salto requiere mínimo 11H
Longitud del palo de respuesta	+ Primero trate de anunciar el palo más largo + A igualdad, con dos palos de 5 o más cartas, subaste el de mayor rango + Con varios palos de 4 cartas, subaste el más económico
Respuesta s/ apertura 1♣	+ Con manos con Mayor 4° y sin apertura, se da el Mayor en vez de 1♦ + Sobre apertura de 1♣, se subasta 1♦ con apertura o sin Mayor 4°
Apoyar o cambiar palo	+ Con apoyo en Mayor, sólo se debe cambiar de palo con 11H o más + Con apoyo en menor, se prefiere subastar un Mayor 4°

VAMOS A APOYAR EL COLOR DE APERTURA (Parte 1ª: Apoyos en palo Mayor)

Apoyo en Mayor a nivel de 2	Se apoya <u>inmediatamente</u> con manos de <u>6-10HD con al menos 3 cartas</u> aunque hubiera otro palo más largo y de mejor calidad
Apoyo en Mayor a nivel de 3	Se apoya con <u>11-12HD y 4 cartas de apoyo</u> . Excluye fallos y palos laterales largos, es una voz límite y pasable porque puede ser muy distribucional (Sin jugar Jacoby 2ST)
2ST Jacoby	Artificial forcing a manga - Muestra 3+ cartas de apoyo y 13HD+
Apoyo en Mayor a nivel de 4	Apoyar directamente a manga muestra <u>menos de 9H y 5 cartas de apoyo</u> con algún valor distribucional (fallo o semifallo). No hay esperanza de Slam
Doble salto en palo menor Splinter	Muestra fallo o semifallo en el palo Mayor subastado, <u>fit de 4</u> o más cartas en el palo de apertura y fuerza de apertura. Busca valores distribucionales que proporcionen Slam

Cambios de palo y apoyos posteriores

Después de un 1 sobre 1	+ Apoyo nivel 2: No es apoyo, es preferencial con 2 cartas + Apoyo a nivel 3: 3 cartas y 10-12HD + Apoyo a nivel de manga: 3 o más cartas y 13-15HD + 4° palo y apoyo forcing: 3 o más cartas y 16HD o más (esperanza de Slam)
Después de un 2 sobre 1	+ Apoyo nivel 2: 2 o 3 cartas y 10-12HD (el respondedor está en autoforcing tras el 2s/1 salvo que el abridor haya repetido su palo, en cuyo caso es pasable) + Apoyo forcing a nivel 3: Fit 3+ cartas y 15HD en adelante (esperanza de Slam) + Apoyo a nivel de manga: Fit 3+ cartas y 12-15HD

VAMOS A APOYAR EL COLOR DE APERTURA (Parte 2ª: Apoyos en palo menor)
Niega tener 4 cartas en un palo Mayor

Evitar apoyar en salto un menor teniendo apertura	Evitar responder 1ST con manos débiles y apoyo
Apoyos en palo menor	+ Apoyo nivel 2: 5 cartas y 6-10HD + Apoyo nivel 3: 5 cartas y 10-12HD + Apoyo nivel 4: 6-7 cartas y manos muy débiles, pues hemos rebasado 3ST

Cambios de palo ficticios

Manos superiores a 12H	Cambiamos de palo para dialogar: + Por parejas, marque el otro menor + Por equipos, marque el mejor palo lateral. Si nos lo apoyan, volveremos a apoyar el menor, y apoyo sobre apoyo es forcing
Manos regulares medias con 4 cartas de fit	Diga 1♠ con 3 cartas: Si el abridor dice 1ST, jugará la mano fuerte Si el abridor muestra bicolor fuerte, apoye el ♣ Si le apoyan, juegue 2♠

LAS RESPUESTAS SIN TRIUNFO

RESPONDEMOS 1ST La respuesta 1ST sobre la apertura de 1 a palo es artificial y no promete mano regular

Es un cajón de sastre para varios casos

Sin fit	Sin palo de 4 cartas declarable a nivel de 1	Fuerza de 6HD para responder, pero no los 11H para responder a nivel de 2 con un 2s/1
Manos regulares medias con 4 cartas de fit en ♣	Diga 1♠ con tres cartas: Si el abridor dice 1ST, jugará la mano fuerte Si el abridor muestra bicolor fuerte, apoye el ♣ Si le apoyan, juegue 2♠	
La respuesta de 1ST s/ 1♣	+ Juego regular, casi siempre 4333 + 8-10H. Con 5-7H se recomienda subastar 1♦	
La respuesta de 1ST s/ 1♦	+ Juego regular o monocolor a ♣ en la zona de 6-10H + Ausencia de 4 cartas en palo Mayor	
La respuesta de 1ST s/ 1♥	+ Cualquier distribución sin 4 cartas a ♠ y sin apoyo a ♥ + Fuerza de 6-10H	
La respuesta de 1ST s/ 1♠	+ La mano es irregular casi con seguridad + Si lo jugamos pasable, el compañero <u>nunca</u> pasará con manos bicolores	

RESPONDEMOS 2ST

La respuesta de 2ST sobre 1♥ o 1♠ Sin jugar 2ST Jacoby sino natural	+ Distribución 2344 con 2 cartas en el palo de apertura, negando apoyo + 11-12H y fuerza desconcentrada
La respuesta de 2ST sobre 1♥ o 1♠ Jugando 2ST Jacoby	+13DH+ con 3+ cartas apoyo al Mayor y forcing a manga
La respuesta de 2ST sobre 1♣ o 1♦	+ Distribución 4333 con cualquier menor 4º + 11-12H y fuerza desconcentrada

REDECLARAMOS CON UNA MANO EQUILIBRADA

Un abridor a ST no promete parada en ningún palo concreto, sólo describe distribución y fuerza

¿CÓMO DESCRIBIR LAS MANOS BALANCEADAS?

+ 12-14H Redecclare 1ST		+ 18-19H Redecclare 2ST (trebolón)	
Zona de fuerza	Apertura	2ª Voz	
12-14H	1♣/♦	1ST	
15-17H	1ST		
18-19H	1♣/♦	2ST	
20-22H	2ST		
23H o más	2♣ (Fuerte SAYC)	2ST con 23-24H / 3ST con 25-27H	

Consideraciones Especiales

- + Con manos regulares de 12-14H y 4 cartas a Mayor, se subasta el palo si es posible a nivel de 1
- + Si prefiere declarar 1ST sistemáticamente, juegue trébol Walsh con la secuencia 1♣ - 1♦
- + Con manos regulares de 18-19H, se declara 2ST aunque se tengan 4 cartas en el otro Mayor o 4 cartas de apoyo al respondedor. Se recuperará el fit con un checkback (ver página siguiente)
- + La secuencia 1♦ - 2♣
2ST => es una mano mínima. El respondedor marcará 3ST sólo con 19-20H

Errores a evitar

Subastar 1ST con semifallo en el palo de respuesta del compañero	Redeclarar el palo menor con distribución 5332	Cambiar de palo a nivel de 2 con mano 4432
--	--	--

♥♠♦♣ APUNTES DE SUBASTA CONSTRUCTIVA ♥♠♦♣

El abridor, redeclarando 1ST, ha mostrado distribución regular y 13-14H, luego la iniciativa es del respondedor

2ª voz respondedor	Consideraciones
Pasar Pasar sólo con mano equilibrada	Si tiene un palo 5º con una 5332: + Pase cuando el palo sea muy bueno o muy malo + Redeclare el palo 5º con calidades medianas en el palo
Redeclarar 2♣ Roudi (investigando fuerza y apoyo)	2♦ - min 12-13H y 2 cartas de apoyo 1♣ - 1♠ 2♥ - min 12-13H y 3 cartas de apoyo 1ST - 2♣ Roudi 2♠ - MAX 13-14H y 3 cartas de apoyo 2♦/♥/♠/ST (fuerza y apoyo al ♠) 2ST - MAX 13-14H y 2 cartas de apoyo
Subastar palos nuevos a nivel de 2	Son voces pasables con 9H como máximo Es un bicolor débil con 9 cartas
Redeclarar su palo a nivel de 2	Palo de 5 o 6 cartas sin esperanza de manga Se debe redeclarar un Mayor 5º pues sabemos que el abridor tiene 2 o más
Redeclarar 2ST como transfer a 3♣	Cuando se juega Roudi, se utiliza el 2ST para poder jugar un contrato parcial a ♣
Subastar palos nuevos a nivel de 3	Describimos manos bicolores 5/5 como mínimo y son forcing a manga, pues si no fuera 5/5, habríamos pasado por el Roudi para preguntar apoyo
Apoyar el palo del abridor a nivel de 3	Forcing a manga y negamos 5 cartas en el palo Mayor de respuesta Si tuviéramos 5 cartas en el Mayor, habríamos utilizado el Roudi
Redeclarar su palo a nivel de 3	Esperanza de Slam con un buen palo mínimo 6º. Pasamos a los controles Sabemos que hay fit porque el abridor tiene al menos 2 cartas
Errores a evitar	
Pasar sobre 1ST con mano desequilibrada con el pretexto de tener una mano débil	Cambiar de palo sobre 1ST pensando que todo cambio de palo es forcing

2ª VOZ DEL RESPONDEDOR ANTE UN ABRIDOR QUE REDECLARA 2ST

2ª voz respondedor	Consideraciones
Pasar	No se contempla, hay que jugar manga
Redeclarar 3♣ Checkback	3♦ 4 cartas en el otro Mayor y 3 o 4 en el de respuesta Apoyo a nivel 3: 3 cartas de fit SIN 4 cartas en el otro Mayor El otro Mayor: 4 cartas en el otro Mayor SIN 3 cartas de fit 3ST: Ni 3 cartas de apoyo ni 4 cartas en el otro Mayor Apoyo a nivel de 4: 4 cartas de fit
Concluir a manga	Hay que ser decididos si sabemos lo que hay que jugar
Redeclarar su palo a nivel de 3	Interés por jugar este palo y expectativa de Slam + El abridor declara 3ST con 2 cartas y pocos valores de cabeza (Ases y Reyes) + Otro palo. El As más económico. Fijado el fit
Cambiar de palo a nivel de 3	Bicolores 5/5 como mínimo para describirlo, pues si fuera 5/4, hubiéramos preguntado con el Checkback
Errores a evitar	
Redeclarar palos de 5 cartas para supuestamente explicar	Rematar 3ST con manos irregulares

DEFINICIÓN Y CONSIDERACIONES DE LAS MANOS BICOLORES

Una mano bicolor tiene 9 o más cartas en dos palos, y es fuerte si tiene 5 o menos perdedoras

Bicolor económico 12-17(18)H

Bicolor caro con 16H+
forcing por una vuelta (inversé)Bicolor en salto con 19H+
forcing a manga

Promete 5 cartas en el primer palo y 4 en el 2º

Sólo un **salto después de un cambio de palo 2 sobre 1 promete 5 cartas** en el 2º palo

1♠ - 1ST

1♠ - 2♣ (Cambio palo 2s/1)

1♣ - 1♠

3♥ Es 5 / 4

3♥ Tras el 2s/1, es 5 / 5 !!!

2♥ Es un bicolor caro normal y 5 / 4

Errores a evitarCambiar de palo y de
nivel por temor a subastar
Sin TriunfoMarcar una bicolor en
salto con fuerza
insuficienteSaltar con palos que no
tiene para indicar su
fuerzaUna "inversé con salto" no
existe como voz de un bicolor,
sino que indica un Splinter**EL RESPONDEDOR FRENTE A UN ABRIDOR QUE MUESTRA UN BICOLOR ECONÓMICO**

En general, hay que aceptar uno de los palos del abridor, y el 4º palo es artificial

Redeclaración del palo	Promete 6 cartas, NUNCA redeclarar palos 5º ante bicolor (sí frente a 1ST pues tiene 2+) + Nivel de 2: 6-9H con palo 6º+ + Nivel de 3: 10-12H con palo 6º+ La idea es elegir antes un palo del abridor que mostrar larguras propias
Declarar 2ST	No es un refugio, es una invitación con al menos 10H Con 9H o menos hay aceptar uno de los palos apoyando ó pasando Si cabe 1ST no es mano regular sino menos de 10H sin fit
Cambios de palo al 4º palo	+ 4º palo sin salto: Forcing 1 vuelta en descendente, a manga en ascendente + 4º palo con salto: Bicolor 5/5 y forcing manga
Apoyos al primer palo de la bicolor	<u>Después de un 1 sobre 1:</u> + Nivel 2: 6-9HD. Preferencial con 2 cartas en el Mayor + Nivel 3: 10-12HD. Invitativo + Nivel 4: 13-15HD a palo Mayor e ilimitado a palo menor
	<u>Después de un 2 sobre 1:</u> Nivel 2: Preferencia y 10-12H Nivel 3: Apoyo forcing real. Intento de Slam pasando a controles Nivel 4: 13-15 HD sobre Mayor
Apoyos al 2º palo de la bicolor	<u>Después de un 1 sobre 1:</u> + Paso: Simple preferencia con 5-8H + Nivel 3: 9-11H. Invitativo + Nivel 4: Conclusivo a palo Mayor con 12-15HD
	<u>Después de un 2 sobre 1:</u> Nivel 3: Forcing a manga ilimitado Nivel 4: Corto en el 1er palo y tentativa de Slam
Caso especial: Después de declarar 1ST	Como la prioridad es apoyar al abridor, un palo nuevo después de una voz limitada como 1ST es 6º y una mano mínima: 1♠ - 1ST 2♣ - 2♦ Palo 6º de ♦ y la mano es mínima
Errores a evitar	
Marcar una palo 5º dos veces para que el compañero sepa que no era 4º	Refugiarse en 2ST para indicar que no tiene apoyo en los palos del abridor

EL RESPONDEDOR FRENTE A UN ABRIDOR QUE MUESTRA UN BICOLOR CARO

El bicolor caro es forcing por una vuelta y con salto es forcing a manga	
Desarrollo frente a un bicolor en salto	<u>Los apoyos a nivel de manga indican:</u> + A palo Mayor, poca expectativa de Slam + A palo menor, manos débiles, apoyo y no más de una carta clave <u>Los apoyos que no concluyen manga son ambiguos:</u> + Simple preferencia + Expectativa de Slam Apoyo a palo menor a nivel de 4 es invitativo Slam
Desarrollo frente a un bicolor caro o inversé	+ Los apoyos directos a nivel 3 en cualquier palo con más de 8-9H y son f. a manga + Las mangas directas son conclusivas limitadas + Las redeclaraciones de palo son f. por una vuelta, excepcionalmente con palo 5°
2ST moderador	+ Muestra un apoyo limitado a 8HD y trata de frenar en un palo oculto + El abridor declara 3♣ salvo que no admita jugar a ♣, y redeclararía su primer palo si es 6° o diría 3ST con más de 20H + Después, el respondedor puede hacer un apoyo pasable con 7-8HD, o declarar un palo oculto y débil pasable
Errores a evitar	
Marcar un 4° palo con apoyo en la bicolor del abridor	Apoyar con sentido preferencial con juegos débiles

EL RESPONDEDOR FRENTE A UN ABRIDOR QUE MUESTRA UN BICOLOR EN SALTO

Todo salto después de un 1s/1 garantiza al menos 5/4, después de un 2s/1 garantiza un 5/5	
Comportamiento del compañero	+ Remate a manga es un juego limitado + Apoyo por debajo de manga invita a Slam + Palo nuevo que rebase 3ST es control
Bicolor en salto a nivel de 2	+ Apoyos a nivel 3: Propuesta de Slam + Saltos a palo nuevo: Splinter con fit en el 2° palo + Cierres de manga: Manos débiles limitadas a 10HD + 2ST: Apoyo débil en el primer palo ó propone Slam a ST
2ST moderador sobre un salto	+ Si sigue con un apoyo a nivel de 3 o manga, es una mano débil + Si no remata manga, es una mano regular positiva
Errores a evitar	
Considerar un preferencial como un apoyo real	Rematar manga en un menor con más de una carta-clave

REDECLARAMOS NUESTRO COLOR DE APERTURA

La repetición de nuestro palo de apertura, no implica que el palo sea 6º, salvo en dos casos:

+ El respondedor declaró la voz correlativa a la apertura. 1♦ - paso - 1♥ - paso

2♦ => es palo 6º

+ El 4º jugador ha intervenido

Fuerza para la redeclaración del palo de apertura

+ Sin salto 12-15H

+ Con salto 16-18H NUNCA con palo 5º, tiene que ser 6º al menos

No debe haber un palo 4º mencionable

Ausencia de 3 cartas en el palo Mayor de respuesta

Calidad en el palo redeclarado en salto, 2GH al menos

Bazas de juego: 7/8 ganadoras

Errores a evitar

Redeclarar palos 5º con manos equilibradas

Olvidar apoyos de dos cartas a un palo 6º

EL ABRIDOR HA REDECLARADO SU PALO (2ª voz del respondedor)

Redeclaración del palo sin salto después de un 1 sobre 1

Si el respondedor remarca su palo, debe ser necesariamente 6º
Nivel 2 s/salto: 4-9HD
Nivel 3 c/salto: 10-12HD

Cambiar de palo s/salto
Nivel 2, forcing
Nivel 3 o inversé, f. a m.

Apoyar
Nivel 3 invitan 9-11HD
Nivel 4 concluyen en Mayor, y proponen Slam a menor

Cambiar de palo c/salto muestra bicolor 5/5 y apertura

Errores a evitar

No redeclare palos de 5 cartas y no cambie de palo con salto si no es con 5/5

Redeclaración del palo sin salto después de un cambio de palo a nivel de 2

(Aunque el respondedor haya dado un 2s/1, si el abridor repite su palo, es pasable)

Apoyos son forcing a manga

2ST Límite y no forcing

Cambio de palo es forcing a manga

APERTURA 2♣ FUERTE SAYC (Standard American Yellow Card) forcing por una vuelta

Refunde en una voz las aperturas fuerte a palo 2♣ fuerte indeterminado y las forcing a manga 2♦ del sistema francés SEF

2 TIPOS DE MANOS QUE SE ABREN DE 2♣ (En principio, sólo forcing una vuelta)

1°. Manos como mínimo a menos a una baza de la manga, es decir,
4 perdedoras con Mayor 5° o 3 perdedoras con menor 5°

2°. Manos regulares de 23H+

Quedan fuera las manos de 20/22H con palo 5°, con más de 4 perdedoras y donde no queremos que el compañero pase, estas manos es mejor abrirlas de 1♣ (un "trebolón" con palo 5°) y saltaremos en nuestra segunda voz en PALO en lugar de saltar en ST como en el trebolón de 18-19H

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2♣

2♦

Voz artificial negativa con 0-4H

2♥ / 2♠ / 3♣ / 3♦ (Como si se respondiera a un 1s/1) => 5H+ con palo 4°+, f. a m.
2ST (Niega Mayores 4°s) => 5H+ sin Mayor 4°, mano regular, f. a m.

2ª voz del abridor de 2♣

Respondedor: 2♦ "negativo"

(Lo que nos diga el abridor será pasable pues podemos tener 0 puntos o ninguna subida a la mano)

2♥ - Fuerte a palo de ♥ => 23H+ puntos ó equiv. y palo 5°+ (22H si es 6°)
2♠ - Fuerte a palo de ♠ => 23H+ puntos o equiv. y palo 5°+ (22H si es 6°)
3♣ - Fuerte a palo de ♣ => 23H+ puntos o equiv. y palo 5°+
3♦ - Fuerte a palo de ♦ => 23H+ puntos ó equiv. y palo 5°+
2ST - 23-24H mano regular (también para 4441 de 23H) Da lugar a Stayman, Texas, etc
3ST - 25-27H, 4ST con 28-30H y 5ST con 31-33H, con manos regulares

Respondedor: 2♥/2♠/3♣/3♦

(ahora sí hemos creado una secuencia forcing a manga, pues hemos garantizado 5H+)

2ST - 23-24H mano regular (Ya no hay Stayman o Texas, pues el compañero dió palo)
3ST - Sobre 3♣/3♦ muestra sólo 23-24H regular pues no hemos saltado
Sobre 2♥/2♠ (sí hemos saltado) muestra 25-27H regular
Cualquier apoyo - Natural, 17H+ y 3 cartas de apoyo
Cualquier palo nuevo - Natural, 17H+, 5+ cartas sin apoyo

Respondedor: 2ST con 5H+

Las voces del abridor son naturales sin Stayman ni Texas, pues es él la mano fuerte

2ª voz del respondedor

Después de 2ST
23-24H del abridor

Las voces de respuesta a apertura de 2ST: Stayman, Texas, 4ST cuantitativo, etc.

Después de una
voz fuerte a palo
del abridor

Apoyo simple - Natural, 3+ cartas apoyo, interés en Slam aunque comenzara por 2♦
Apoyo salto - Natural, 3+ cartas apoyo, cierra manga si comenzó por 2♦
Otras voces son naturales

En Competición

Si doblan 2♣ en 2ª (porque tienen trébol), el respondedor en 3ª redobla con 4+ buenos ♣'s para iniciar una secuencia punitiva, o responde como si no hubieran doblado

Si intervienen sobre la apertura de 2♣, las voces del respondedor son naturales. El doblo es punitivo, los palos nuevos son naturales, y las voces sin triunfo prometen parada en el palo de intervención. Ya no hay 2♦ relé y con manos débiles se pasa

**TRÉBOL WALSH. TRATAMIENTO DE LA SECUENCIA 1♣ - 1♦**

1♣ - 1♦ (Alertado)

1ST (Alertado) => Balanceada de 12-14H, pero que puede esconder un Mayor 4º del abridor

El ♦ es casi siempre al menos 4º y hay que ALERTAR

(Excepción: Con 5-7H y una mano 4333 con 4♣, respondemos 1♦ con 3 cartas, pues 1ST necesita 8H)

1♣ - 1♦ (Alertado)

1♥ (Alertado) => Es una mano bicolor con 5♣ y 4♥, o tricolor 4♣ 4♥ y 4♠

1♠ (Alertado) => Es una mano bicolor con 5♣ y 4♠, NO balanceada

Caso especial: 1♣ - 1♦

1ST (Alertado) - 2♠ => Mano con **semifallo** a ♠, con ♦ 4º o 5º y forcing a manga**- ¿Qué hacemos con una mano regular con esperanza de manga (11H+) y con un Mayor 4º?**

Decimos 1♦ o 1Mayor según nuestro interés por conocer la distribución del abridor. Con una mano muy fuerte de 17H+ diremos 1♦ porque, si oímos 1♠, sabemos que el abridor tiene 5 cartas en ♣ y podremos apuntar a jugar 6♣

1♣ - 1♦ (Tenemos, por ejemplo, 4/5♦ y 4 en Mayor con 11H+)

1ST - 2♣ **Stayman modificado con manos SIN semifallo** para investigar Mayores 4ºs2♦ => Mínimo 12/13H SIN mayor 4º2♥ => 4 cartas a ♥ sin negar 4 cartas a ♠2♠ => 4 cartas a ♠ negando 4 cartas a ♥2ST => Máximo 14/15H SIN Mayor 4º**- Secuencias especiales a tener en cuenta cuando se usa Trébol Walsh:**Es **Natural** con 11-12H **Parón** con miseria a ♣! **Canapé débil** 5♦ y 4♠ **Canapé Invitativo** 9/10HD

1♣ - 1♦

1♣ - 1♦

1♣ - 1♠

1♣ - 1♥

1ST - 2ST

1ST - 2♣

1ST - 2♦

1ST - 2ST

Resp - 3♣3♣ - 3♦

CONVENCIÓN Y DESARROLLO DE 2♣ ROUDINESCO

Secuencia básica para el Roudi: **1Palo - 1♥ / 1♠**

1ST - 2♣

Se emplea el Roudi en manos límite 11-12 H/HD o en manos fuertes para explorar la mano del abridor
Después de usar Roudi, la declaración de 4ST es Blackwood

Respuestas: - **2♦**: ST **mínimo** (12/13H) y **2** cartas de apoyo al Mayor
(min-min-Max-Max 2332) - **2♥**: ST **mínimo** (12/13H) y **3** cartas de apoyo al Mayor
- **2♠**: ST **Máximo** (14/15H) y **3** cartas de apoyo al Mayor
- **2ST**: ST **Máximo** (14/15H) y **2** cartas de apoyo al Mayor

RESPUESTAS ESPECIALES A NIVEL 3: SIEMPRE MAXIMO Y CON 3 CARTAS DE APOYO

Caso 1:

1♥ - 1♠

1ST - 2♣

3♣/♦ => Honores en los 3 palos nombrados

3♥ => Buen palo sin honor Mayor a ♠

3♠ => Dos GH a ♠ y buen palo de ♥

Caso 2:

1me - 1Ma (me:menor, Ma:Mayor)

1ST - 2♣

3♣/♦ (Palo de apertura). Buen palo con bazas juego

3♥/♠ (Palo de respuesta). 2GH y mano plana 4333

3♣/3♦/3♥/3♠ (fuera del palo de apertura o respuesta)
Honores localizados en los 3 palos nombrados

SECUENCIAS DE SUBASTA "ILOGICAS" PARA QUE EL ABRIDOR ESCOJA 3ST O 4MAYOR

(El abridor rectifica a palo cuando tiene una mano con dobleton o deja 3ST con una 4333)

1♦ - 1♠
1ST - 2♣
2♥ - 3ST

1♦ - 1♠
1ST - 2♣
2♠ - 3ST

DECLARACIONES LIMITADAS (Modificaciones que introduce el Roudi)

+ El bicolor económico es muy débil

1♦ - 1♠

1ST - 2♥ => 5 ♠ y 4/5 ♥ menos de 10H

+ La repetición simple es muy débil

1♦ - 1♠

1ST - 2♠ => El compañero pasa

+ El apoyo simple al abridor

(Excepto en □ porque sería Roudi)

1♥ - 1♠

1ST - 2♥ => Apoyo preferencial al ♥

+ La vuelta a 2♦ es un canapé de 5♦ y 4 del Mayor

1♣ - 1♠

1ST - 2♦ => **CANAPE ♦**: Habíamos saltado un ♦ 5º por ser una mano débil y ahora decimos que era 5º y que el compañero escoja entre pasar a 2♦ o dar 2♠ si tiene 3 cartas a ♠. El ♠ nunca es 5º

+ La voz de 2ST es un transfer a 3♣ con monocolor 6º de ♣

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ => Pasable

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ - 3ST Puntos en ♠ y ♣

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ - 3♥ => 4 ♠ y 5/6 ♣ y Fuerza en ♥

PROPUESTA A SIN TRIUNFO DESPUES DEL ROUDI

+ Para dar una mano regular de 11-12H se pasa primero por el Roudi

1♦ - 1♠

1ST - 2♣ Roudi

2♦ - 2ST => Mano regular de 11-12H: El abridor mínimo pasará

Excepción: Si la respuesta es 2♠ (máxima con 3 cartas de apoyo), 2ST es más fuerte

1♦ - 1♠

1ST - 2♣ Roudi

2♠ - 2ST es una 5332, pues con 4 cartas a ♠ y 11-12H daría 3ST, luego 2ST es FORC a MANGA

+ Para dar una mano regular de 18-19H se utiliza el 4ST Cuantitativo

1♦ - 1♠

1ST - 4ST => Regular 18-19H: El abridor mínimo pasa con 13H, marca 5ST con 14H y 6ST con 15H

DECLARACIONES NATURALES FORCING DESPUES DEL ROUDI

+ La repetición en salto del respondedor es fuerte y forcing a manga

1♦ - 1♠

1ST - 3♠ => 13HD+ forcing a manga con palo 6º (con 11-12H, se pasa primero por el Roudi ¹)

+ Nuevo palo en bicolor caro a nivel de 2, muestra distribución 5-4 forcing a manga

1♣ - 1♥

1♣ - 1♦

1ST - 2♠ => 5♥/4♠ con 13HD+

1ST - 2♥ => 5♦/4♥ con 13HD+

+ Los bicolores en salto del respondedor son 5-5 forcing a manga, y para una 5-4 se pasa por el Roudi

1♦ - 1♠

1♦ - 1♠

1♦ - 1♠

1ST - 3♥ => 5-5 Forcing a manga
y esperanza Slam

1ST - 4♥ => 5-5 manga
sin Slam

1ST - 2♣ Roudi

2♦ - 3♥ => 5/4 forcing a manga

+ Apoyo con salto al menor de apertura

1♦ - 1♠

1ST - 3♦ => Tiene 5♦ y 4♠ con 13HD+, negando tener un ♠ 5º

¹UTILIZACIÓN DEL ROUDI PARA MANOS LÍMITE 11-12H/HD

Un bicolor de 11-12HD debe pasar primero por el Roudi

1♦ - 1♠

1ST - 2♣

2♦ - 2♥ => 5♠ y 4/5♥ con 11-12HD

La mano con palo 6º y 11-12HD pasa por el Roudi

1♦ - 1♠

1ST - 2♣ Roudi

2♦ - 3♠ => Palo 6º con esperanza de manga 11-12HD

¿QUÉ DECLARACIONES SON FORCING DESPUÉS DE RESPONDER AL ROUDI?

Una **respuesta Máxima**, 2♠ o 2ST, crea una situación **forcing a manga**

Después de 2♠ (Máxima con fit en el palo de respuesta)

+ Con Mayor 5º y 11-12HD cerramos a 4 del Mayor

+ 3ST cierra manga porque el Mayor era sólo 4º, y lo que queríamos era preguntar la fuerza del abridor

+ 2ST es una 5332 con fuerza de manga con lo que damos a elegir

Después de 2♥ (Mínima con fit en el palo de respuesta)

+ Un palo nuevo es un tanteo para manga a palo

+ 3 del Mayor es propuesta de manga

+ 2ST es regular de 11-12H pasable

+ 3ST pide que se elija manga con una 5332

Después de 2♦ (Mínima sin fit en el palo de respuesta)

+ Las voces económicas son naturales y pasables

+ Las declaraciones en salto son forcing

DESARROLLO DE MANOS BALANCEADAS CON 18-19H

La mano de 2ST(20-22H) o 19H con plusvalías, se abre de 2ST. En los demás casos se abre de 1 a menor

Caso 1: 1 menor - 1Mayor 2ST(*)	1♣ - 1♠ 2ST - PASO mínimo con 5/6H 4♠ Cierra manga con palo 6º 3♠ Fija el fit con palo 6º y esperanza de Slam, dando paso a los Controles 3♥ Bicolor 5-5 con expectativa de Slam 3♦ Voz fuerte con intento de Slam a ♦ 4♣/♥ Splinter con fit a ♠ y fallo o semifallo en ♣/♥ 3♣ CHECKBACK para investigar la mano del abridor: Respuestas al Checkback: 4♠ => Teníamos apoyo a su ♠, pero primero dimos fuerza y distribución con 2ST 3♦ => 3 cartas en ♠ y 4 en ♥ 3♠ => 3 cartas en ♠ SIN 4 en ♥ 3♥ => 4 en ♥ SIN 3 cartas en ♠ 3ST => SIN 3 cartas en ♠ NI 4 cartas en ♥
Caso 2: 1♣ - 1♦ 2ST(*)	1♣ - 1♦ (El respondedor puede tener 4 a Mayor) 2ST(*) - PASO mínimo 5/6H o - 3♣ Stayman pregunta al abridor por sus Mayores 4ºs 3♦ sin Mayor 4º 3♥ o 3♠ con palo 4º 3ST los dos Mayores 4º 4♣ / 4♦ transfer para 4♥ / 4♠
Caso 3: 1♥ - 1♠ 2ST(*)	1♥ - 1♠ 2ST(*) - PASO mínimo 5/6H 4♠ con 6 cartas a ♠ 3♣ CHECKBACK modificado 3♠ con 3 cartas a ♠ y 4♠ con 4 cartas a ♠ 3ST con 2 cartas a ♠

(*) Aunque tengamos 4 cartas en un Mayor incluso el nombrado por el respondedor, damos primero la fuerza de 19/20H

DESARROLLO DE MANOS BALANCEADAS CON MAYOR QUINTO

Caso 1:	1♠ - 2♣ o 2♦ (El 2 sobre 1 es autoforcing, pues hay casi apertura frente a apertura) 2♠ => Con 12-14H y 5 o 6 cartas a ♠ (Es forcing después de un 2 sobre 1) 2ST => Con 15-17H 3ST => Con 18-20H
Caso 2:	1♠ - 1ST Paso => Con 12-15H 2♣ / 2♦ => Con 16-17H aunque sea un palo de 3 cartas 2ST => Con 18-20H
Caso 3:	1♥ - 1♠ 1ST con 12 / 15H Después Roudi, canapé ♦, bicolor 5-5 con salto, etc 2♣ / 2♦ => Con 16-17H 2ST => Con 18-20H 3ST => 21-22H

APOYOS DEL ABRIDOR EN PALO MAYOR

Zona 16 - 19 HD

El abridor **revalúa corto o con blancas** en el palo del semifallo o **devalúa con honores** en este palo

1º. Apoyo a nivel de 3: Mano irregular. Si tiene un semifallo, dicho corto está en un palo inferior al de apertura

2º. Inversé con salto (voz imposible en el Mayor 5º) Mini-Splinter. Semifallo en el color del salto, Fit y 16 / 19 HD

Ejemplo 1:
 ♠ A J 8 7
 ♥ 7
 ♦ A K 5
 ♣ Q J 9 8 5

1♣ - 1♠
 3♥ (mini-splinter)

La subasta de 3♥ es un bicolor caro en salto que no existe en el Sistema del Mayor Quinto. Da el fit a ♠, el fallo o semifallo a ♥ y 16 a 19 HD

Ejemplo 2:
 ♠ A J 8 7
 ♥ 4 2
 ♦ Q 5
 ♣ A K J 10 8

1♣ - 1♠
 3♠ -

El apoyo en salto a 3♠ muestra la fuerza de 16 a 19 HD y garantiza que no hay semifallo ni en ♦ ni en ♥. El respondedor decide cerrar o no la manga.

Ejemplo 3:
 ♠ A J 8 7
 ♥ K Q 6
 ♦ A J 8 5 3
 ♣ 8

1♦ - 1♠
 3♠ -

El apoyo en salto a 3♠ muestra la fuerza de 16 a 19 HD y garantiza que no hay semifallo en ♥, pero puede haberlo en ♣. Sería bicolor auténtico en salto decir 3♣.

Zona 19 - 22 HD: Siempre se puede dar el fit y el semifallo, porque se puede usar el nivel de 4

1º. Con mano regular y 19H o 20 H, primero damos 2ST

2º. Con fallo o semifallo, SPLINTER doble salto en palo corto

3º. Con una 5422, doble salto en el palo de apertura

4º. Con semifallo, pero un palo sólido, damos 3ST

1♦ - 1♠ ♠ A J 8 7
 4♥ - ♥ 5
 ♦ K Q 10 9 6
 ♣ A Q 9

4♥ indica semifallo, y 19-22HD

1♦ - 1♠ ♠ A J 9 7
 4♦ - ♥ K Q
 ♦ A K J 7 5
 ♣ 10 3

4♦ y indica 5♦ y 4♠ sin semifallo

1♦ - 1♠ ♠ A J 9 7
 3ST - ♥ K Q 5
 ♦ A K Q J 7
 ♣ 3

3ST indica semifallo y palo sólido

El Splinter del abridor

El Splinter anuncia en una sola voz el apoyo, la fuerza y el palo corto

Un Splinter después de un 1 sobre 1 indica

1º Apoyo de 4 cartas o más 2º Un mínimo de 20HD 3º Un corto en el palo del salto

El respondedor devalúa su mano con puntos en el palo corto del abridor

TEXAS A PALOS MENORES

1ST - 2♠ (♣ 6°)
3♣

1ST - 3♣ (♦ 6°)
3♦

1ST - 2ST Natural 9-10H
con esperanza de manga

No se utiliza Texas a menor

Manos fuertes con esperanza de Slam: 1ST - 3 del menor

Manos de manga SIN ningún singleton, se marca 3ST

Manos con Mayor 4°: Se hace siempre Stayman

Casos de utilización del Texas a menor

Caso 1: Para jugar miseria con palo 6°, y pasamos

Caso 2: Mano de manga con 5-5 en los menores
1ST - 2♠
3♣ - 3♦ => Indica 5♣ y 5♦

Caso 3: Con manos de manga, menor 6° y semifallo
1ST - Transfer al menor 6°
Resp - 3 del Mayor => Semifallo en el Mayor
3ST => Semifallo en el otro menor

Caso 4: Menor 5° con 5332 y 15/16H
1ST - Transfer al menor 6°
Resp - 4ST cuantitativo

Desobediencia al transfer con 3 cartas y máximo

1ST - 2♠

1ST - 3♣

2ST =>

3ST => Mano Máxima (17-18H) y 3 cartas en el menor transferido

El respondedor puede marcar el semifallo igual que antes

SLAM EN PALO MENOR TRAS APERTURA DE 1ST

1ST - 3 menor (palo 5° y 12H+, esperanza de Slam a menor)

3ST => Sin fit en el menor

3♥ => Fit al menor, mano máxima y control a ♥ sin negar control ♠, interés en Slam en el menor

3♠ => Fit al menor, mano máxima y control a ♠ negando control ♥, interés en Slam en el menor

INTERVENCIONES en 2ª CONTRA LA APERTURA DE 1ST

LOS CONTRARIOS DOBLAN PUNITIVO: 1ST - DOBLO PUNITIVO - ? => Respondedor usa Stayman y Texas normales. Con **8H+**, Redobla sin Mayores 4ºs, para sugerir doblo punitivo a lo que diga el 4º

LEBENSOHL LOS CONTRARIOS INTERVIENEN NATURAL A NIVEL DE 2 => 1ST - 2 a palo natural - ¿?

FUERZA	Con PALO 5º	MAYOR 4º CON parada	MAYOR 4º SIN parada	Sin MAYOR 4º CON parada	Sin MAYOR 4º SIN parada
De 0 a 6H	Paso o 2 a palo	Paso	Paso	Paso	Paso
De 7 y 8H	Relé (2ST-3♣) y 3 a palo competir	Cue-bid directo	Relé (2ST-3♣) y Cue-bid	Paso o 3ST	Relé (2ST-3♣) y 3ST
9H+ ó más	3 a palo forcing a manga	Cue-bid directo	Relé (2ST-3♣) y Cue-bid	3ST	Relé (2ST-3♣) y 3ST

LA INTERVENCIÓN 2♣ LANDY EN 2ª POSICIÓN CONTRA LA APERTURA DE 1ST

Se interviene contra 1ST con una distribución excepcional o con un buen palo 6º

2♣ LANDY sirve para competir buscando un contrato a Mayores

Doblo: Bicolor Mayor-menor	2ST: Bicolor en menores	2♥: Transfer a 2♠	3♣: Transfer a 3♦
2♣: Bicolor en Mayores	2♦: Transfer a 2♥	2♠: Transfer a 3♣	Otras: Naturales y barrages

1ST - 2♣ - Paso **2♣ Llama a Mayores con bicolor** 5/5 o más puntos con 5/4, atentos a la vulnerabilidad

- 2♥/♠ => Juego débil con 4 cartas y a veces con 3
- 3♥/♠ => Propuesta de manga con 4 cartas
- 4♥/♠ => Juego fuerte con 4 cartas
- 2♦ => Es una voz relé para que el compañero muestre su Mayor más largo recuperando un fit 3-5

LA INTERVENCIÓN DONT (Disturb Opponents's NoTrump) CONTRA LA APERTURA DE 1ST

Un declarante de 1ST cumple el 70% y hace +1 el 40% de las veces, por lo que es útil interferir, además de que podemos tener manga en la línea DONT sirve con manos 5431=>12,9%, 5422=>10%, 6322=>5,6%, 6331=>3,5%, que suman un 32% => **1/3 de las manos !!!**

No es una voz de subasta constructiva sino competitiva. Se trata de interferir compitiendo, con contratos a nivel de 2 conforme a la ley de bazas totales (tenemos 8 triunfos), buscando un fit al menos 4-4 con manos basadas en la distribución y no en los puntos, con manos unicolores con palo 5º+ (La voz de 2♠ débil es particularmente eficaz) o con manos bicolores al menos 5-4. Estando débil en puntos y con mucha distribución, el quedarnos a nivel de 2 es lo más eficaz. Perdemos el significado punitivo del doblo en 2ª a la apertura de 1ST. Necesitamos distribución, puntos en el bicolor si es el caso, palos sólidos si estamos vulnerables, y nunca utilizarla con una 4333 ni contra apertura de 1ST débil (12-14H)

LAS VOCES BASICAS EN 2ª DE INTERVENCIÓN DONT

Doblo Unicolor indeterminado. El compañero da una voz relé de 2♣ para luego dar el palo
1ST - **Doblo** - Paso - 2♣(relé)
Paso - **Palo del unicolor**

2♣ Bicolor ♣ y un palo Mayor 5/4, 5/5 y 6/5
2♦ Bicolor ♦ y un palo Mayor 5/4, 4/5 y 5/5
2♥ Bicolor ♥ y ♠ ambos Mayores 5/4, 5/5, 4/5, 6/4
2♠ muestra unicolor débil ♠ para competir (Doblo y dar luego 2♠ es más fuerte)

2ST muestra bicolor con un Mayor y un menor
3♣/3♦/3♥/3♠ Es un barrage con palo 7º+
3ST muestra bicolor muy fuerte al menos 6-5

MANOS UNICOLORS (Intervención por Doblo (más fuerte) o directamente 2♠ (débil con palo 5º obstruyendo))

Doblo pide al compañero una voz relé de 2♣ para luego dar el palo. El doblador, a 2♣ pasa si su palo era ♣ ó subasta su palo 2♦/2♥/2♠. Si el doblador tiene una mano fuerte, salta al nivel de 3 en su palo. El compañero del doblador no está totalmente obligado a dar el relé de 2♣ si tiene su propio palo 6º o 5º muy bueno, especialmente cuando tiene un fallo o semifallo en uno de los palos no nombrados
Después de que el interventor DONT muestre su palo, el compañero puede apoyarlo con fit, siendo barrage los apoyos en menor e invitativos los apoyos en Mayor. Con fit y manos fuertes, usa 2ST que es la única voz forcing

MANOS BICOLORS (Intervenciones por 2♣, 2♦, 2♥) Respuesta del 4º jugador a la intervención del 2º

Como recomendación general, el respondedor debe asumir que el otro Mayor es probablemente el palo que él tiene corto, así que tiene que ser muy prudente antes de pedir que lo declare. Por ello, pasa con fit al palo que conoce para no arriesgar que le nombren su corto

Paso	Quiere jugar ese palo, porque está corto en algún palo superior y no se arriesga a pedirlo
Subasta el palo siguiente más barato 1ST-2♣-Paso-2♦	Prefiere jugar en el otro palo superior y le pide al interventor que lo anuncie porque tiene al menos 3 cartas en ambos. Si cuando anuncie el palo superior declara 2ST, es una invitación a manga en este Mayor
1ST-2♥-Paso-2♥	El interventor pasa si su Mayor era ♥, y rectifica si era ♠

Subasta un palo nuevo que no es el más barato 1ST-2♣-Paso-2♥	El respondedor tiene los dos Mayores y le da a escoger si pasar a ♥ o nombrar su ♠
1ST-2♣-Paso-2♠ o 1ST-2♥-Paso-2♠	Natural mostrando su propio palo ♠ 6º o 5º muy bueno para jugar en él, sin importarle el ♥
Apoyo en el palo menor de intervención	Tiende a ser barrage
Apoyo en el palo Mayor de intervención	Es invitativo
2ST (raro)	Invitación fuerte para que el interventor anuncie su Mayor a nivel 3 o 4

¿QUÉ HACER SI EL 3º INTERVIENE EN LA SUBASTA DESPUÉS DEL DONT DEL 2º?

Si el compañero del abridor de 1ST subasta o dobla después del DONT del 2º, el 4º no debe intentar adivinar el palo inconcreto a que se refería el interventor DONT con su voz de bicolor, sino que debe declarar:

Paso => OK con el contrato actual marcado por los contrarios a palo. Si el 3º dobló, está de acuerdo con jugar el palo declarado del DONT doblado
Redoblo (sobre el doblo del 3º) => Quiere jugar en el 2º palo del interventor DONT y pide que lo declare porque tiene cartas en los dos
Doblo (de una subasta natural del 3º) => Quiere que el interventor DONT declare su segundo palo
Doblo (de una subasta artificial del 3º) => Señala el palo de salida al palo declarado artificialmente por el 3º
Palo => Natural, mostrando su propio palo largo
Doblo (de una subasta de 2♥ del 3º) 1ST-2♥-3♦-Doblo punitivo, porque ya conocemos los palos del nº2, que son los Mayores

¿QUÉ HACER EN 3ª PARA RESPONDER A 1ST CUANDO AL 2º INTERVIENE CON DONT?

Bergen recomienda que la respuesta del 3º a 1ST cuando el 2º mete la voz de DONT ya sea con palo o por doblo, es hacer un Texas a nivel de 4

EL REVEIL A LA APERTURA DE 1ST (La regla del 2)

Es una situación de 20 puntos en cada línea, en la que sólo vamos a reabrir con DISTRIBUCION conforme a la regla del 2:

"Ante apertura de 1ST, contamos en 4ª posición nuestros puntos de distribución (3 fallo, 2 semi, 1 dobleton) y reabrimos con un mínimo de 2 puntos D"

En reapertura, cumplida la regla del 2, podemos usar DONT de la misma forma que en 2ª posición

APERTURAS DE BARRAGE A NIVEL DE 3 (Se supone que el compañero nos cubre UNA perdedora)

Nosotros => Vul No-vul Vul No-vul

Ellos => No-vul No-vul Vul Vul

Perdedoras máximas para abrir a nivel 3 => 6 7 7 8

Respuestas: 3ST sobre menor, sabiendo que debe tener 2GH / Cambio palo con esperanza de Slam

CONDICIONES EN 1ª Y 2ª POSICIÓN

El palo de triunfo debe tener 2de3GH para abrir de 3♣/3♦ o 2de5H para abrir de 3♥/3♠	Ausencia de Reyes y Ases fuera del palo de triunfo	Ausencia de un palo lateral 4º	No tener fallo ni 2 Ases en total
--	---	-----------------------------------	--------------------------------------

CONDICIONES EN 3ª POSICIÓN: El palo de triunfo no debe tener más de 2 perdedoras, es decir, 2GH**NIVEL DE LA APERTURA** + Nivel de 3 con 7 cartas + Nivel de 4 con 8 cartas**REGLA DEL 18 PARA EL COMPAÑERO DEL ABRIDOR DE BARRAGE**Sumamos nuestras perdedoras a las 6/7/8 perdedoras que como máximo debe tener un abridor de barrage
El resultado se resta al número 18 y nos da el nivel máximo de seguridad para el contrato

Ej: 8 perdedoras en nuestra mano + 7 del abridor = 15 hasta 18 = 3 luego hay que pasar a 3 y no marcar 4

LEY DE BAZAS TOTALES APLICADA A LA RESPUESTA A UNA APERTURA DE BARRAGE

La Ley de Bazas no dice que en situaciones competitivas, podemos subastar con seguridad hasta un nivel igual al número de triunfos que tenemos. Si el compañero abrió de 3 a Mayor, es decir, con 7 cartas, podemos extender el barrage a 4 del Mayor con 3 triunfos (3+7 = 10 = 4 del Mayor) y pocos puntos, siempre en el caso de que la vulnerabilidad no esté en contra

DEFENSA CONTRA UN BARRAGE A NIVEL DE 3**Doblo:** Condiciones de doblo y 16DH+**3ST:** Para jugar con 18H+ o con palo largo y parada**Palo nuevo:** 6 cartas y 7 bazas, invitativo**Cue-bid:** En menor, bicolor a Mayores

En Mayor, bicolor otro Mayor y un menor

Manga directa: 8 bazas y media de juego**4ST:** Fuerte bicolor en menores**BARRAGE COMO CONTESTACIÓN AL ABRIDOR => 1 menor - 3 MAYOR (Palo 7º más débil)**Sólo expresamos una mano de barrage ante un barrage del compañero cuando es a **palo Mayor frente a una apertura a menor**

Debe ser 1 BAZA más DÉBIL que la mano con que hubiéramos abierto de 3 a Mayor, es decir, 7 perdedoras con vulnerabilidad en contra y 8-9 con vulnerabilidad a favor

SUBASTA PARA LLEGAR A MANGA DESPUES DE UN APOYO PREFERENCIAL

1♠ - 1ST

2♣ - 2♠ Esta secuencia no excluye que haya fit con palo 6º del abridor, el bicolor barato del abridor llega a 19HD, y hasta puede haber un fit 3-5 en ♥. Se puede llegar a manga en muchos casos

3♥ => Indica un bicolor barato Máximo y una 5314 con 3 cartas en ♥. También podría ocurrir que la voz de 2♣ fuera un palo de 3 cartas con una mano regular de 15-17H, en cuyo caso es una 5313

2ST => Indica un bicolor barato Máximo con una 5224, o una mano regular de 15-17H con 5233

DESARROLLO SIMPLE DE LOS SALTOS DEL RESPONDEDOR. Ejemplo: 1♦ - 2♠. Dos casos

Caso 1: El respondedor tiene 14H+ y palo 6º bueno con 2de3 Grandes Honores y honores intermedios, de forma que tengamos **garantía** de no perder baza en triunfo aunque el compañero tenga el honor que falta seco

La subasta es muy precisa, pues jugaremos un Slam casi seguro, si el abridor tiene el Gran Honor que falta

Ejemplo: 1♦ - 2♠

2ST - 3♠ Mano Unicolor conforme al caso 1, y esperanza de Slam

4♠ Mano Unicolor conforme al caso 1, pero menos fuerte

Caso 2: Mano balanceada de 18 o 19H, con parada a todos los palos y con palo 5º con 2de3 Grandes Honores y 3de5 Honores. Indicamos esta estructura con 3ST a lo que nos diga el abridor

2ª VOZ DEL ABRIDOR DESPUÉS DE UN CAMBIO DE PALO CON SALTO DEL COMPAÑERO

1♦ - 2♠ El palo garantiza que no perdemos baza sólo con que el abridor tenga el honor que falta

3♠ => El abridor **tiene el Gran Honor** que falta, aunque sea SECO

4♠ => El abridor **NO tiene el Gran Honor** que falta, pero **sí tiene fit de 2 o 3 cartas** y alguna distribución

2ST => **Mano balanceada dispersa**. Podemos tener 3 cartas de ♠ sin el Gran Honor con mano balanceada
Esperamos la siguiente voz del respondedor a ver de cuál de los dos casos se trata

3♦ => Repite su menor sin fit con un **palo que es Fuente de Bazas**, pero no totalmente sólido

4♦ => Repite su palo de apertura en salto sin fit con **palo SÓLIDO**

3♥/♣ (Palo Nuevo) => Expresa una **Concentración de Honores** en el palo

4♥/♣ (Palo Nuevo en Salto) => Splinter: **Fit con el Gran Honor** de ♠ y **fallo /semifallo** en el Splinter

¿LA VOZ ES UN SPLINTER O ES PALO?

1♠ - 4♥ Es Splinter con fallo/semifallo y fit de 4 cartas

1♥ - 3♠ Es Splinter con fallo o semifallo y fit

1♦/♣ - 3♥/♠ Es **BARRAGE** con palo 7°

1♠ - 4♦ Es Splinter con fallo o semifallo y fit

EJEMPLOS Y RECOMENDACIONES

+ El cambio de palo con salto en un menor, sólo se hace con manos unicolores del tipo del caso 1
Sólo tiene sentido el salto a menor para buscar el Slam a menor, y no con manos balanceadas

+ No se hace cambio de palo con salto cuando tenemos fit en el palo del abridor

1♦ - 1♥ No saltamos con una mano como ésta: ♠52 ♥AKQ97 ♦KQJ6 (Tenemos fit) ♣Q4

+ Un palo nuevo sin salto da una 1♦ - Paso - 2♥

concentración de honores 2♠ => Indicamos una mano como ésta: ♠AQJ ♥2 ♦K7642 ♣QJ43

+ Un palo nuevo con salto es 1♦ - Paso - 2♥

Splinter con el fit del Gran Honor 3♠ => Indicamos una mano como ésta: ♠2 ♥K95 ♦AK753 ♣QJ84

+ Una repetición del palo de apertura señala 1♦ - Paso - 2♥

una **FUENTE de BAZAS**, es un palo casi sólido 3♦ => Indicamos una mano: ♠KJ7 ♥43 ♦AQJ64 ♣K73

+ Una repetición del palo de apertura 1♦ - Paso - 2♥

en SALTO es un **palo sólido** 4♦ => Indicamos una mano así: ♠72 ♥7 ♦AKQ10875 ♣K75

LAS APERTURAS ESPECIALES DE 4♣ o 4♦ PARA 4♥ o 4♠

Estas aperturas son un barrage con fuerza de apertura, un palo Mayor de al menos 7 cartas, una mano con 1/2 Ases (Nunca 3 Ases) y 4/5 perdedoras. Sin fallos ni 3 de las 5 cartas clave (Claves: 4 Ases y K de triunfo)

DESARROLLO	El respondedor determina si es posible el Slam o cierra manga
DOS CONDICIONES PARA BUSCAR SLAM	Al menos 2 de las 5 cartas clave (El abridor no tiene 3) Cubrir al menos 3 bazas rápidas
RESPUESTAS CUANDO HAY POSIBILIDADES DE SLAM	- 1er escalón: 2 cartas clave 4♣=>4♦ 4♦=>4♥ - 3er escalón: 3 cartas clave 4♣=>4♠ 4♦=>4ST - 4º escalón: 4 cartas clave 4♣=>4ST 4♦=>5♣
2ª VOZ DEL ABRIDOR El abridor toma el mando con 3 posibilidades	- Cierra MANGA pues faltan 2 cartas clave - Con 4 cartas claves en total, anuncia Slam con todos los palos controlados - (Opcional) Anuncia un palo PIDIENDO el control en ese palo Respuestas: 1er escalón: Sin control 2º escalón: Control 1ª o 2ª 3er escalón: Control 1ª y 2ª 4º escalón: Los 3 primeros controles
2ª VOZ DEL ABRIDOR Caso Especial	Si queremos preguntar el control en el palo que ha utilizado el respondedor en su 1ª voz, la pregunta se hace mediante 4ST. No se usa Blackwood porque se conocen ya las cartas clave del respondedor Ejemplo: 4♣ - 4♠ 4ST=> ¿Tienes control a ♠?
OPCIONAL. Método Sencillo de Respuestas	Cuando no se cierra manga, se da directamente el primer palo controlado

DESARROLLO DE LOS BICOLORES FUERTES (Caro: 18-23HD y en Salto: 20HD+)

Caso 1: El compañero del abridor da una voz NO FORCING

1♠ - 1ST

2♦ => Es económico NO forcing

3♦ => Es en salto, forcing y puede ser 5-4

Caso 2: El compañero del abridor da una voz FORCING y AUTO-FORCING (salvo repetición de la apertura)

1♠ - 2♣ forcing por una vuelta y autoforcing salvo que el abridor declare 2♠

2♦ => Da una fuerza ilimitada pues no es necesario saltar para que no pase el compañero (ahora está autoforcing por el 2s/1) y promete sólo 5-4

3♦ => Cuando saltamos tras un 2 sobre 1, es porque es un 5-5

Bicolores fuertes ♠ - ♥ 5-4, 5-5 o 6-4

1♠ - 1ST

3♥ - 3ST Con la fuerza en los menores, aún cuando se tengan 2 cartas a ♠

4♥ => Obviamente con 4 cartas

Con duda sobre el contrato final

1♠ - 1ST

3♥ - 3♠ => Con 2 cartas ♠ - 3cartas ♥ o 2 cartas ♠ - 2 cartas ♥ Duda sobre el contrato final

4♠ o Paso => Con un 6-4 según la fuerza

4♥ => Con un 5-5. Podemos jugar con sólo 7 cartas a ♥

3ST => Con un 5-4. Sabemos que no hay fit

VOCES DEL RESPONDEDOR SOBRE EL BICOLOR CARO DEL ABRIDOR

1♦ - 1♠

2♥ - 2♠ => El Palo es normalmente 6º y forcing por una vuelta

3ST => Cierra manga con parada en los otros palos y 11-13H

(2ST Moderador y después 3ST a lo que diga el abridor, es regular con 6-10H)

3♥ => El apoyo simple al 2º palo es una voz muy POSITIVA con fit y 10-11H

3♦ => Apoyos a nivel de 3. Forcing a manga con 9HD+

4♥ => Con fit y 7 H cierra manga

2ST => Artificial MODERADOR. Frena el camino de manga del abridor

2ST MODERADOR Es una voz artificial tras un bicolor caro del abridor

1♣ - 1♥

2♦ - 2ST Voz artificial que constituye un frenazo al camino de manga del abridor

RESPUESTAS DEL ABRIDOR AL 2ST MODERADOR

1ª. Cuando abrió de ♦:

1♦ - 1♥

2♠ - 2ST Moderador, da lugar a continuación a 2 posibles voces relé del abridor

3♣ => Declara 3♣ como una voz Relé pasable, con 2+ cartas en ♣, aguantando la miseria a ♣

3♣ - 3♥ => Monocolor ♥ MUY débil para que el abridor pase, para eso primero frenó con el 2ST

3♦ => Declara 3♦ como otra voz Relé, con 0/1 cartas en ♣, y NO quiere jugar miseria a ♣

2ª. Cuando abre de ♣ y da un bicolor caro, es que tiene 5 ♣, y SIEMPRE responderá 3♣ al 2ST Moderador

3ª. Apoya con 3 cartas el palo del respondedor

4ª. Declara el 4º palo pidiendo parada al respondedor

1♣ - 1♠

2♥ - 2ST Moderador

3♦ => Pide parada al respondedor para jugar 3ST

VOCES DE APOYO DEL RESPONDEDOR A LA APERTURA DE MAYOR A NIVEL DE 1

Apoyos directos a palo Mayor (Voces sin jugar 2ST Jacoby)

- A nivel de 2: 1♠ - 2♠ => Mano limitada de 6 -10 HD con apoyo 3 o 4 cartas y típicamente 9 perdedoras
- A nivel de 3: 1♠ - 3♠ => Mano límite de 11 - 12 HD con apoyo de 4 cartas y típicamente 8 perdedoras
- Manga directa a Mayor: 1♠ - 4♠ => 5 cartas de fit (mínimo 4 y nunca 3) y máximo de 9H con 7 perdedoras

Apoyo diferido tras cambio de palo con un 1s/1 (1♥ - 1♠) y redeclaración a palo

- | | |
|--|---|
| 1♥ - 1♠ | 1♥ - 1♠ |
| 2♣ - 2♥ => Apoyo preferencial con 2 cartas | 2♣ - 2♦ => 4º Palo |
| 3♥ => Mano 10-12HD con 3 o 4 cartas | 2ST - 3♥ => Apoyo tras 4º Palo => 16HD+ (Esperanza de Slam) |
| 4♥ => Cierra Manga con 13-15HD | |

Apoyo diferido tras cambio de palo con un 1s/1 (1♥ - 1♠) y redeclaración 1ST

- 1♥ - 1♠
- 1ST - 2♥ No es preferencial, pues hubiéramos pasado a 1ST, invitativa de 11-12 HD y apoyo de 3/4 cartas
- 3♥ Mano fuerte y apoyo forcing con 16HD+, igual que si hubiera habido un 2s/1
- 4♥ Cierra Manga con 13-15HD

Apoyo diferido tras un cambio de palo 2s/1

- | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1♠ - 2♣ | 1♠ - 2♣ | 1♠ - 2♣ |
| 2♥ - 2♠ Límite 10-12HD y 2/3 cartas ♠ | 3♠ Constructivo esperanza de Slam | 2ST - 3♠ Límite 10-12HD y 3 cartas ♠ |
| - 3♠ Apoyo Forcing 16HD+ | - 4♠ Manga con 13-15HD | - 4♠ Manga 10-14HD sin Slam |
| - 4♠ Manga con 13-15HD | - 4♦ Splinter | - 3♥ 3er Palo y apoyo con 16HD+ |

Apoyo directo al Mayor mediante Splinter (en una voz, da fit, fuerza y distribución)

- 1♠/♥ - 4♦/♣ => Fallo/Semifallo en menor y fit de 4/5 cartas con 7 perdedoras o menos
- 1♠ - 4♥ es también Splinter
- 1♥ - 3♠ es también Splinter
- 1♣ - 3♠ es Barrage con palo 7º

4º PALO FORCING Se utiliza con esperanza o certeza de manga. Es una pregunta al compañero

4º palo en bicolor barato

1♥ - 1♠
2♣ - 2♦ Artificial, forcing por una vuelta, 11HD+

4º palo en bicolor caro

1♥ - 2♣
2♦ - 2♠ Artificial, forcing a manga con 13HD+

4º palo en salto = ¡Bicolor auténtico 5-5!

1♦ - 1♠
2♣ - 3♥ Natural, bicolor 5-5 Forcing a manga

Respuestas al 4º palo: Las voces del abridor sin salto son de zona1 14-16HD, y con salto de zona2 17-19HD
1º. Apoyo de 3 cartas al primer palo del respondedor. Apoyo simple con 13-16H y con salto con 17-19HD
2º. Con mano semiequilibrada y parada, marcar ST
3º. Describe su mano, por ejemplo: + Con bicolor 5-5, el abridor repite el 2º palo
+ Sin otra información, repite el palo de apertura

INTERVENCIÓN A 1ST EN 2ª POSICIÓN

15-17H, **parada y 3 cartas, NUNCA 2 cartas**, en el palo de apertura
No se debe intervenir a 1ST con dos cartas en el palo contrario, aunque fueran AK, mucha veces se doblará
Tampoco se debe intervenir con 1ST si se tienen palos Mayores 4ºs y condiciones de doblo
Respuestas del compañero en 4ª posición:
+ A partir de 8H, es aconsejable marcar 3ST por la buena situación del compañero
+ 2♣ es Stayman, 2♦ o 2♥ son transfer con 5 cartas, igual que frente a la apertura 1ST

2ª VOZ DEL ABRIDOR CON INTERVENCIÓN DEL 4º JUGADOR

Caso 1: El compañero da un 1 sobre 1
1♦ - Paso - 1♥ - 1♠ El abridor ya NO está forcing, por lo que sólo habla para dar información nueva
Paso => Mano balanceada sin más que decir
2♦ => Para repetir el palo, es obligatorio que sea palo 6º
2♣ => Bicolor significativo, más bien un 5 - 5
1ST => Mano balanceada MÁXIMA con buena parada a ♠
Doblo => **Doblo de apoyo** con 3 cartas en el palo (♥ en el ejemplo) del compañero
Cuando el doblo obliga a nivel de 3, la apertura NO debe ser mínima

Caso 2. El compañero da un 2 sobre 1
1♠ - Paso - 2♣ - 2♥
Paso => Es forcing porque el compañero está autoforcing después de un 2 sobre 1
2♠ => Palo 6º obligado
2ST => 15-17H y buena parada
3♦ => Bicolor caro, pues rebasa el nivel de repetición del palo de apertura, que sería decir 2♠

RESPUESTAS DEL COMPAÑERO DEL ABRIDOR CON INTERVENCIÓN CONTRARIA

APOYO TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA A PALO

1♥ - 2♣ - 2♥ (6-10HD), 3♥ (11-12HD), 4♥ (13-15HD salvo que se juegue débil) Igual que sin intervención

RESPUESTAS EN ST TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA A PALO

Igual que sin intervención pero CON parada

EL CUEBID. LOS CUE-BID NUNCA PROMETEN PARADA AL PALO DEL CUE-BID

El Cue bid a la apertura de Mayor es CON FIT

1♠ - 2♣ - 3♣ (**Apoyo** a ♠, 16HD+ esperanza de Slam sin prometer parada a ♣)

El Cue bid a la apertura de menor, PIDE PARADA para 3ST

1♣ - 1♠ - 2♠ (Fuerza en puntos H y **pide parada**)

VOCES TRAS DOBLO INFORMATIVO DE LOS CONTRARIOS. 1 a Mayor - DOBLO - ??

+ Cambios de palo:

++ A nivel de 1: Igual que si no hubieran doblado + 1ST con (7)8-10H balanceada

+ **CONVENCIÓN 2ST TRUSCOTT** Apoyos en 3ª a Mayor tras intervención por doblo en 2ª

1♠ - **Doblo** - 2♠ con 6/10HD y 3 cartas

3♠ con 3-7H y 4 cartas haciendo barrage. Ley de bazas totales (Nivel = 9 = N° triunfos)

4♠ con 3/7H y 5 cartas haciendo barrage. Ley de bazas totales (Nivel = 10 = N° triunfos)

2ST con 11-12H+ y 4 cartas de apoyo. Palo nuevo del abridor será tanteo a manga

(Al usar 3♠ como barrage, 2ST sustituye a la voz necesaria para invitar con 4 cartas)

REDOBLO. Con 11-12H y 3 cartas de apoyo

2♣ / 2♦ / 2♥. Niega el ♠, palo 6º no forcing

Salto. Barrage. Palo 6º a nivel 2 o 7º a nivel 3

+ 1♣/♦ - **Doblo** - 2ST es un barrage con 5 cartas de apoyo al menor de apertura que impide que el compañero del doblador declare un Mayor a nivel de 2

3♣/♦ es una mano más potente, que deja la voz ST al abridor para recibir la salida

VOCES EN 3ª POSICIÓN TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA A 1ST

- DOBLO: Se dobla punitivo con 8H+ 1♠ - 1ST - **DOBLO PUNITIVO**

- Cambio de palo es debilidad y negación de fit: 1♠ - 1ST - 2♦

- Convención => **Menor alternativo** tras intervención a 1ST en 2ª (No lo jugamos)

1♣ - 1ST - 2♦ o 1♦ - 1ST - 2♣ La subasta del otro menor llama a Mayores con al menos 5-4

DOBLO INFORMATIVO

- Como **mínimo 3 cartas de cada palo no nombrado**...pero mejor si son 4
- o bien 13H+ o 14DH (incluyendo los puntos por corto),
o bien 11PH y 3 puntos de distribución por un singleton
o bien una mano fuerte de 18H+, con la que se dobla y se nombra un palo para describir la mano
- Corto en el palo nombrado por el adversario y con 15-17H y dubletón en el palo de apertura, no intervenimos a 1ST y menos con Mayor 4º (prioridad al Mayor), sino que doblamos

RESPUESTAS CUANDO PASA EL 3º (COMPAÑERO DEL ABRIDOR)

- Palo a nivel mínimo con 0-8H. Es posible tener que dar 1♠ con sólo 3 cartas!
- Palo en salto con 9-12H. Salto con 4 cartas, doble salto con 5 y triple con 6 cartas
(En SAYC el salto es débil: 1♦ - (Doblo) - 2♥, 2♠, 3♣ => palo de 6 o más cartas, como una apertura débil a nivel de 2 o barrage a nivel de 3)
- Cue-bid es forcing y autoforcing, con manos fuertes con 13H+
- Manos balanceadas: 7-9H:1ST 10-12H:2ST 13-15H:3ST. ¡OJO! => 1ST puede tener que usarse **sin parada**
- Con 4♠ y 4♥ diremos ♥ para competir luego a ♠, pero si no vamos a competir, diremos directamente ♠

EL 3º INTERVIENE A PALO: Ejemplo 1♣ - DOBLO - 1♠ - ?

- ST con parada a ♣ y no necesariamente a ♠
- Doblo con intención punitiva al ♠ para contraatacar una posible psíquica del tercer jugador
- Sólo hablamos con 8H+, pues al hablar el 3º, el compañero tiene voz y nuestra voz es ya voluntaria

EL 3º INTERVIENE A ST : Ejemplo 1♣ - DOBLO - 1ST - ?

- Doblo punitivo con puntos - Cue-bid con al menos 4 - 4 en los Mayores

2ª VOZ DEL DOBLADOR CON MANO REGULAR

Doblo y 1ST : 19-20H Doblo y 2ST: 21-22H Doblo y Cuebid: 23H+ forcing a manga

2ª VOZ DEL DOBLADOR CON OTRAS MANOS

- Doblo y palo nuevo en salto es mano fuerte a palo con 20-23HD
- Doblar y cue-bid es forcing
- Doblar + cue-bid + palo nuevo es forcing a manga
- 1♣ - Doblo - Paso - 1ST
Paso - 2♠ => Cambia el 1ST de los contrarios por una voz pasable a palo a nivel de 2, el doblado pasa

INTERVENCIÓN EN 4ª POSICIÓN EN SANDWICH

Caso 1: Los Contrarios han declarado dos palos. Ejemplo: 1♣ - Paso - 1♠ - ¿?

- Doblo: 4-4 en los otros dos palos y 10H mínimo
- Cue-Bid al palo de apertura, aquí 2♣ es Bicolor 5-5 débil para competir
- Cue-Bid al palo del respondedor, aquí 2♠ es Bicolor 5-5 fuerte con 4 a 6 perdedoras y esperanza de manga
- 2ST es un bicolor potente 6-5 en los dos palos no nombrados

Caso 2: Los Contrarios han abierto de 1 a palo y respondido 1ST. Ejemplo: 1♣ - Paso - 1ST - ¿?

- Doblo: Es informativo con al menos 3 cartas en los 3 palos no nombrados
- Cue-bid al palo de apertura: Igual que los Michael's, 2♣ es natural y 2♦ es bicolor a Mayores
- 2ST es bicolor en los dos palos no marcados de rango inferior

Caso 3: Los Contrarios se han apoyado el palo de apertura. Ejemplo: 1♠ - Paso - 2♠ - ¿?

- 1♠ - Paso - 2♠ - Doblo => Muestra apertura y 4 cartas en el otro Mayor
- 1♠ - Paso - 2♣ - Doblo => Muestra interés en jugar en un Mayor

DOBLO NEGATIVO => Apertura de 1 a palo - intervención del nº 2 - doblo

Requiere **7/8H** si la intervención es a nivel de **1/2** y **9H+** si es a nivel **3/4**

2ª VOZ DEL ABRIDOR

+ El abridor con menos de 15H declara natural y SIN salto. No hay bicolores

1♣ - 1♠ - DOBLO - Paso

2♥ => No es bicolor caro !!! - Con una mano como ♠ A43, ♥ KJ43, ♦ 1073, ♣ KQ8

+ El abridor **SALTA** con una mano en 2ª zona, o sea, **16-18H**

+ Con **19H+**, hace un **Cuebid** al palo de intervención

+ Muy raramente pasa convirtiendo el doblo en punitivo

2ª VOZ DEL DOBLADOR

+ **1ST, palo nuevo sin salto o simple preferencia** es natural con máximo **10H**

+ **2ST** o apoyo al nuevo palo del abridor, propone manga con **11-12H**

+ El **Cue-bid** indica **13H+**, mientras que las declaraciones de manga son cierres

BICOLORES CAROS Y BARATOS TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA

Regla: Es caro si se rebasa el nivel de repetición del palo de apertura

1♣ - Paso - 1♦ - 1♠

2♥ => Es caro porque ha sobrepasado 2♣

1♦ - Paso - 1♠ - 3♥ (barrage)

3♠ => Barato. Aguantamos subir un salto sobre 1♠ que dijo el compañero

1♦ - 2♣ - 2♥ - Paso

2♠ => Repetir ♦ obliga a nivel de 3, luego 2♠ es bicolor barato

1♦ - Paso - 1♥ - 3♠ (barrage)

4♥ => Caro. Hemos subido 2 saltos sobre 1♥ que dijo el compañero

INTERVENCION DÉBIL EN SALTO EN 2ª POSICIÓN

Se trata de intervenir con una mano de **apertura de 2 débil** (máximo de 10H, palo 6º) subastando a un nivel que depende de nuestras bazas de juego y de nuestros puntos

¿Cómo calculamos el nivel de nuestra intervención? Las unicolores se evalúan en bazas de juego

1º. Calculamos nuestras **bazas de juego = 13 - número de perdedoras**

2º. Intervenimos a un nivel que depende de nuestra vulnerabilidad :

Desfavorable: B. de Juego + 2 bazas más **Igual:** B. de Juego + 3 **Favorable:** B. de Juego + 3 a 5

Subasta de los oponentes	Nosotros tenemos	Subastamos
1♦	♠ K Q J 9 5 4 ♥ 7 3 ♦ 8 6 ♣ 9 5 2	Bazas de Juego = 13 - 8 perdedoras = 5 bazas Vulnerabilidad favorable => 5 + 3 = 8 => Intervenimos a 2♠ (8) Vulnerabilidad desfavorable => 5 + 2 = 7 < 8 => Pasamos
1♥	♠ 9 8 7 ♥ 3 ♦ A 5 ♣ Q J 10 8 6 5 3	Bazas de Juego = 13 - 7 perdedoras = 6 bazas Vulnerabilidad favorable => 6 + 3 = 9 => Intervenimos a 3♣
1♠	♠ 9 ♥ A K Q 10 7 6 5 ♦ 10 3 ♣ 8 7 2	Bazas de Juego = 13 - 6 perdedoras = 7 bazas Vulnerabilidad favorable: 7 + 3 = 10 => Intervenimos a 4♥ Vulnerabilidad desfavorable: 7 + 2 = 9 => Intervenimos a 3♥
1♥	♠ - ♥ 8 ♦ K Q 10 9 8 5 4 3 ♣ J 10 5 2	Bazas de Juego = 13 - 5 perdedoras = 8 bazas Vulnerabilidad favorable: 8 + 3 = 11 => Intervenimos a 5♦ Vulnerabilidad desfavorable: 8 + 2 = 10 => Intervenimos a 4♦

RESPUESTAS A LA INTERVENCIÓN DÉBIL EN SALTO Ejemplo: 1♣ - 2♠ (débil) - Paso - ¿?

- Los apoyos al palo de intervención **prolongan el barrage** y no proponen manga ni Slam
- Un palo nuevo es natural y NO forcing. Niega **ostensiblemente** apoyo al palo de intervención
- El Cue-Bid al palo de apertura de los contrarios es **con apoyo** al compañero y forcing por una vuelta
- 2ST es con apoyo, parada y 14 H, igual que cuando respondemos a una apertura de 2 débil
- 3ST es natural y cierra manga
- Salto en un palo nuevo es natural e invitacional si es por debajo de manga

RESPUESTAS A LA INTERVENCIÓN NORMAL A PALO Ejemplo: 1♣ - 1♠ - Paso - ¿?

- Apoyo a 3♠ con 4 cartas o 4♠ con 5 cartas siempre con alguna distribución (Ley de Bazas Totales)
- Cue-bid, forcing por una vuelta sin garantía de fit, a partir de 11H para pedir que describa su mano: El interventor dirá 2♠ si está mínimo en su intervención, palo nuevo si tiene bicolor, etc.
- Cue-bid en salto. Petición de parada para jugar 3ST
- El cambio de palo de un Mayor de intervención por un menor NIEGA fit al Mayor y es pasable
- El cambio de palo de un menor por un Mayor es constructivo con palo 5º, pero sigue siendo pasable
- El cambio de palo con salto es con mano muy fuerte y palo bueno

DESARROLLO DE MANOS CON 5♣ y 5♠ (No lo jugamos)

1♣ - Resp	1♣ - Resp	1♣ - Resp
1♠ - Resp	2♠ - Resp	1♠ - Resp
2♠ => 5♣ y 5♠ con 13 a 15 H	3♠ => 5♣ y 5♠ con 19 H+	3♠ => 5♣ y 5♠ con 16 a 18H

VOCES EN REAPERTURA (Aplicar primero la regla del 15 para ver si pasamos)

Caso 1: Tenemos una mano regular con parada al palo de apertura 1♥ - Paso - Paso - ?

- 1ST => 11-14H con parada al palo de apertura. Las respuestas igual que a la apertura de 1ST
- Doble y 1ST a lo que diga el compañero => 15-17H
- 2ST => 18-20H Natural. ¡ NO es un bicolor !
- Doble y 2ST a lo que diga el compañero => 21-22H
- Doble y Cue-bid => 23H+ forcing a manga

Caso 2: Manos para jugar a palo. Cue-bid es bicolor igual que en 2ª posición

La declaración a palo en reapertura: Manos bicolors. Sólo las declarables con cue-bid

- A nivel de 1/2: No niega apertura 1♦/♣ - Paso - Paso - 2♦/♣ Bicolor Mayores
- A nivel de 3: Mano de Barrage sólido 1♠/♥ - Paso - Paso - 2♠/♥ Bicolor Mayor/menor indeterminado

Utilización del Doble:

- De 7H+ a 12H. Necesitamos condiciones perfectas de Doble
Cuanto más cerca de 8H, debemos estar más cortos en el palo de apertura
- 13H+. No es necesario tener condiciones perfectas de doble, porque podremos dar nuestro palo
Con más de 16H, se dobla y se hace cue-bid

Respuestas al Doble en Reapertura:

- Palo sin saltar con 0 a 10H - 1ST con 8H a 11H - Palo en Salto con 11H a 13H
- 2ST con 12H a 14H - CueBid con 13H+ - 3ST con 15H

Caso 3: Reapertura ante apertura de 1ST de los contrarios: 1ST - Paso - Paso - ?

2♣ => Bicolor Mayores 2ST => Bicolor menores 2♦, 2♥, 2♠ => **Natural** con apertura

Los Reveils (Hablar en 4ª posición: 1ª: 1palo – 2ª: paso – 3ª: paso o palo(*) – 4ª: reveil)

REGLA del 15 => En caso de duda, abrir si los Puntos de Honor + Número de cartas de ♠ ≥ 15

Reaperturas con manos regulares

0-8H: Paso	8-13H: 1ST	14-17H: Doble y ST	18-20H: 2ST directo	21-23H: Doble y ST en salto	24H+: Doble y cue-bid
------------	------------	--------------------	---------------------	-----------------------------	-----------------------

Reaperturas con manos irregulares

0-6H: Paso	7-14H: palo sin salto	15H+: Doble y también las que reúnen las condiciones para doblar una apertura a la derecha desde 8H
------------	-----------------------	---

Reaperturas en salto

Salto en palo Mayor a nivel de 2: Palo 6º hasta apertura	Salto a nivel de 3: Palo 7º invitativo a manga con palo semisólido con posibilidad de jugar 3ST	Cue-bid con salto: Pide parada para 3ST
--	---	---

Otras reaperturas

Bicolores Michael's igual que en 2ª posición	Con bicolor a menores, se reabre por el palo más caro, pues la voz de 2ST está ya ocupada con manos regulares de 18-20H	Pasar con menos de 7H o cuando no pueda proponer contratos alternativos
--	---	---

La búsqueda de un contrato a ST en reveil

1º Caso. El adversario ha nombrado un palo

El cue-bid **PIDE PARADA** al compañero en ese palo

2º Caso. El adversario ha nombrado 2 palos

(Si han nombrado 2 palos, no es exactamente un

reveil sino una voz en sandwich)

El cue-bid **GARANTIZA PARADA** en el palo del cue-bid y no la garantiza en el otro palo

EJEMPLOS DE SITUACIONES DE DOBLOS DEL ABRIDOR

DOBLO DE APOYO DEL ABRIDOR SOBRE UN 1 SOBRE 1 DEL COMPAÑERO

<p>Caso 1: Intervienen a nivel de 2 1♦ - Paso - 1♠ - 2♣ Doblo => Doblo de apoyo con 3 cartas a ♠</p>	<p>Caso 2: Intervienen a nivel de 3 1♣ - 1♥ - 1♠ - 3♥ Doblo => 3/4 ♠ y 16HD+ 3♠ => Natural y débil para competir</p>	<p>Caso 3: Intervienen por doblo 1♦ - Paso - 1♠ - Doblo Redoblo => Redoblo de apoyo con 3 cartas a ♠</p>
<p>Doblo Punitivo del abridor sobre un 2 sobre 1</p>	<p>Doblo Punitivo del abridor sobre un 1ST</p>	
<p>1♠ - Paso - 2♣ - 2♦ Doblo => Doblo PUNITIVO, con palo de ♦ y teniendo en cuenta que el compañero tiene 11 PH al menos por haber dado un 2 sobre 1</p>	<p>1♦ - Paso - 1ST - 2♣ Doblo => Doblo PUNITIVO. Este doblo NUNCA busca 4 cartas a Mayor, ya negadas por el 3º con su voz de 1ST 2♥ => Bicolor caro 5-4 . Es caro porque rebasamos el nivel de repetición del ♦</p>	
<p>1♣ - Paso - 1♥ - Doblo => 4♦ y 4♠ con 10H 2♣ => Bicolor 5♦ y 5♠ defensivo y no promete apertura 2♥ => Bicolor 5♦ y 5♠ con apertura y forcing</p>		
<p>1♣ - Doblo - 1♥ - Doblo => Punitivo con 4 cartas a ♥</p>		
<p>+ 1♦ - 2♣ - Doblo - 3♣ Doblo => Es responsivo y tolera los 2 Mayores NUNCA es punitivo el doblo a un parcial apoyado 1♥ - Doblo - 2♥ Doblo => también es responsivo</p>		
<p>+ 1♦ - 3♥ - Doblo => Cuando nuestra 1ª voz es doblo CASI NUNCA es punitivo</p>		
<p>+ 1ST - Paso - 2♣ - 2♠ Doblo => Es punitivo. El abridor no hace dobls especiales cuando el compañero ya ha respondido</p>		

DEFENSA CONTRA LA APERTURA 2♦ MULTICOLOR DE LOS CONTRARIOS

+ Doblo: 13-15H o 19H+ Balanceada	+ 2ST Natural de 16 a 19H	+ Palo menor en doble salto (4♣ o 4♦): Bicolor del menor y un Mayor	+ 3 a Palo: Apertura y palo 6º
+ 4ST: Blackwood	+ 3ST: Sign-off	+2♥ / 2♠: Palo corto, doble informativo	
2♦ - 2♠ (Doblo Informativo) - Paso - 2ST es Moderador		2♦ - 2♥ - Paso - 3♥ es CueBid con 11H+	

BUSCANDO 3ST → DAR O PEDIR PARADA

Un 2º palo garantiza corte y lo niega en cualquier otro palo rebasado 1♣ - 3♣ ??	Un tercer palo muestra fuerza en el mismo y no promete parada en el 4º 1♣ - 3♥ 2♣ - ??	Un 4º palo no promete parada y el abridor tiene que tenerla para dar 3ST 1♦ - 1♥ 2♦ - 3♣ 3♥ - 3♠ PIDE PARADA	Si el adversario interviene, el cuebid al palo del adversario PIDE parada 1♣ - 1♠ - 3♣ - Paso 3♠ Pidiendo corte a ♠
--	--	---	---

SUBASTA DE CONTROLES PARA SLAM

¿QUÉ ES UN CONTROL?

Después de encontrar fit en Mayor, cualquier subasta de un palo nuevo a nivel de 3♠ o superior es un control, mientras que un palo nuevo a nivel inferior es un tanteo para manga
Los controles comienzan tras una subasta de apoyo forcing o después de un splinter con apoyo implícito

REGLAS BÁSICAS DE LOS CONTROLES

1. Los controles de 1ª (As o fallo) se muestran antes que los de 2ª , y éstos antes que los de 3ª	2. En cada voz , se indica sólo un control	3. Los controles se anuncian de manera económica, de abajo a arriba , de forma que saltarse un palo que no sea el de triunfo, muestra falta del control relevante en el palo	4. No se dan controles en el palo de triunfo
---	--	--	---

¿CUÁNDO DAR CONTROLES Y CUANDO HACER BLACKWOOD?

1. Si tenemos un fallo, es preferible dar controles
2. Si no controlamos un palo (dos cartas sin As, ni K), es preferible dar controles
3. Si necesitamos saber si el compañero tiene una K concreta, es preferible dar controles
4. Si necesitamos saber si el compañero tiene control de 3ª, es preferible dar controles
5. Si sospecha o espera que el compañero tiene un singleton o fallo clave, utilice los controles
6. Si piensa usar la convención de 5ST como pregunta de triunfo para Gran Slam, use los controles

EJEMPLOS BÁSICOS DE SUBASTAS CON CONTROLES

1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ => Control 1ª con As a ♦ 4♥ - 5♣ => K de ♣	1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ => As de ♦ 4♥ - 5♦ => K de ♦ SIN la K de ♣ pues saltó 5♣
1♠ - 3♠ 4♦ => Niega el As de ♣ y da el As de ♦ - 4♥ => As de ♥ 5♣ => Indica la K de ♣	1♠ - 3♠ 4♦ => Niega el As de ♣ y da el As de ♦ - 4♥ => As de ♥ 5♦ => K de ♦ y niega la K de ♣
1♠ - 3♠ 4♣ - 4♥ 5♣ => Da la K de ♣. Niega el As de ♦, pues está ya dando un control de 2ª, lo que implica que ya no tiene más controles de 1ª	1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ 5♣ => K de ♣ y niega el As de ♥ - 5♥ => El compañero muestra ahora el As de ♥

VOLVER AL PALO DE TRIUNFO CERRANDO LA SUBASTA

Vuelve después de 1 control 1♠ - 3♠ 4♣ - 4♠ Falta control de 1ª en los dos palos restantes	Vuelve a nivel de 4 después de 2 controles 1♠ - 3♠ 4♦ - 4♥ 4♠ => El abridor está mínimo y no quiere insistir El respondedor reabrirá si tiene valores extras																																
Vuelve a nivel de 5 después de 2 controles 1♠ - 3♠ 4♦ - 5♣ 5♠ => No tiene control en ♥	Vuelve al palo de triunfo después de 3 controles Indica la falta de control en el palo que falta <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 2px 10px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1♠</td><td style="padding: 2px 10px;">3♠</td><td style="padding: 2px 10px;">1♥</td><td style="padding: 2px 10px;">3♥</td><td style="padding: 2px 10px;">1♠</td><td style="padding: 2px 10px;">3♠</td><td style="padding: 2px 10px;">1♠</td><td style="padding: 2px 10px;">3♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">4♣</td><td style="padding: 2px 10px;">4♥</td><td style="padding: 2px 10px;">3♠</td><td style="padding: 2px 10px;">4♣</td><td style="padding: 2px 10px;">4♣</td><td style="padding: 2px 10px;">4♥</td><td style="padding: 2px 10px;">4♣</td><td style="padding: 2px 10px;">4♥</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">5♣</td><td style="padding: 2px 10px;">5♠</td><td style="padding: 2px 10px;">5♣</td><td style="padding: 2px 10px;">5♥</td><td style="padding: 2px 10px;">5♥</td><td style="padding: 2px 10px;">5♠</td><td style="padding: 2px 10px;">5♣</td><td style="padding: 2px 10px;">5♠</td> </tr> </tbody> </table>	W	E	W	E	W	E	W	E	1♠	3♠	1♥	3♥	1♠	3♠	1♠	3♠	4♣	4♥	3♠	4♣	4♣	4♥	4♣	4♥	5♣	5♠	5♣	5♥	5♥	5♠	5♣	5♠
W	E	W	E	W	E	W	E																										
1♠	3♠	1♥	3♥	1♠	3♠	1♠	3♠																										
4♣	4♥	3♠	4♣	4♣	4♥	4♣	4♥																										
5♣	5♠	5♣	5♥	5♥	5♠	5♣	5♠																										

SUBASTAS DE CALIDAD DEL PALO DE TRIUNFO (No lo jugamos)

<b style="color: red;">SUBASTA A NIVEL 5 CON SALTO EN EL PALO MAYOR Indica tener 2 perdedoras en el palo de triunfo, con control en los palos laterales, de forma que el Slam depende de no perder baza en triunfo	<b style="color: red;">SUBASTA DE 5ST PARA GRAN SLAM (Josephine) Pregunta por As, Rey o Dama de triunfo Respuestas: 6♣: Ninguno 6♦: 1 Gran Honor 6♥: 2 Grandes Honores 6♠: 3 Grandes Honores
---	--

DESARROLLO ESPECIFICO DE LA SECUENCIA 1♠ - 2♥ CON FIT DEL ABRIDOR EN EL PALO DE ♥

Caso 1: El abridor tiene 5♠ y 4♥

Mano mínima

1♠ - 2♥

3♥ => **Mínima pasable**

Mano Intermedia

1♠ - 2♥

4♥ => Intermedia 5 4 2 2

4♦/♣ Intermedia 5 4 3 1 dando el splinter

Mano Fuerte con Esperanza de Slam

1♠ - 2♥

2♠ => Voz de espera ilimitada pues el 2s/1 es autoforcing

x♥ => Al nombrar ♥ sobre la voz del respondedor, mostramos una 54xx con **esperanza de Slam**

Caso 2: El abridor tiene 5♠, 3♥, 4 menor y 17HD+

1♠ - 2♥

3♦/♣ - respuesta

4♥ => Muestra una 5 3 1 4

Caso 3: El abridor tiene 5 3 3 2 y 15-17H

1♠ - 2♥

2ST - respuesta

4♥ => Muestra claramente una 5 3 3 2 con 15-17 H

APOYOS DIRECTOS INVERTIDOS EN LOS PALOS MENORES (No lo jugamos)

Invertimos el criterio de fuerza al apoyar con o sin salto los menores, haciendo barrage con el salto

- Se trata de apoyar en salto con una mano débil de 6-9 HD con 5 cartas

1♣ - 3♣ con:	♠ 5 2 ♥ 7 5 ♦ 6 5 3 2 ♣ A J 9 8 4	1♦ - 3♦ con:	♠ 9 8 2 ♥ 3 ♦ K Q 10 5 4 ♣ J 9 5 3
--------------	--	--------------	---

- El apoyo simple garantiza 10HD+, 4 cartas y es forcing por una vuelta

El abridor marca: - 2ST con mano regular y mínimo - 3 del palo menor si está mínimo con fallo/semifallo

- 3ST con mano regular de 19/20H - Palo nuevo dando la parada y no está mínimo

DEFENSA CONTRA 2ST (BICOLOR A MENORES) DE LOS CONTRARIOS. 1ST - 2ST (*) - ??

Los dos cuebids invisibles a los menores son bicolor a Mayores con 2 niveles de fuerza distintos:

1ST - 2ST - 3♣ => Bicolor a Mayores con fuerza para competir

1ST - 2ST - 3♦ => Bicolor a Mayores con fuerza de manga

DEFENSA CONTRA 2♣ LANDY (BICOLOR MAYOR) DE LOS CONTRARIOS. 1ST - 2♣ (*) - ??

+ Dado que la voz 2♣ es artificial, no se ha subastado el palo de trébol, por lo que 3♣ no será cue-bid sino una voz natural y fuerte

+ Como 2♣ llama a los Mayores, es como si hubiera nombrado los dos palos Mayores con una sola voz, y tanto la voz de 2♥ como la de 2♠ son cuebids llamados invisibles porque no hubo mención explícita

1ST - 2♣ - 2♥ => Bicolor en **menores** con fuerza solo para **competir**

1ST - 2♣ - 2♠ => Bicolor en **menores** con fuerza para jugar **manga**

+ Si tenemos uno de los Mayores lo nombramos a nivel de 3 o pasamos por 2ST

1ST - 2♣ - 3♥ => **Natural y fuerte a ♥**

1ST - 2♣ - 2ST (relé)

3♣ - Paso - 3♥ => **Natural** pero sólo con **esperanza de manga**

+ 1ST - 2♣ - **DOBLO** indica 7H+ e intención punitiva dependiendo del Mayor que nombre el 4º jugador

DEFENSA CONTRA INTERVENCION EN TRANSFER 2♦ => 2♥ o 2♥ => 2♠

El compañero del abridor pasa para esperar la respuesta al transfer. Después, sigue como si hubiera intervenido natural el 2º jugador con una voz de 2♥

1ST - 2♦ (xfer a ♥) - Paso - 2♥

Paso - Paso - ? => Igual que si el 2º hubiera intervenido a 2♥ natural

Carteo a sin triunfo – Elección de la 1ª carta del muerto

¿Qué carta jugamos del muerto en la 1ª jugada tras la salida?

¿Cuándo se intercala un honor 2º del muerto?

Se intercala un honor menor 2º (Q, J o 10) del muerto cuando no dispongamos de carta correlativa en la mano propia ni garantía de baza posterior a través de una carta secundaria

♥ <u>Q</u> 4 ♣♣	♥ <u>J</u> 3 ♣♣	♥ <u>Q</u> 4 ♣♣
♥ A 8	♥ K 9 2	♥ A 10 2

¿Se debe jugar la K o Q 2ª teniendo la Q o K en la mano propia?

Se intercala el K o la Q en dubletón del muerto cuando tengamos el honor complementario (K o Q) en la mano propia sin el 10

♥ <u>K</u> 2 ♥ 6 ♣♣	♥ <u>K</u> 2 ♥ 6 ♣♣
♥ Q 8 5	♥ Q 10 5

¿Se juega un honor 2º con doble ataje en la mano propia?

Se intercala asimismo la J o la Q 2ª cuando en la mano propia conservemos una tenaza de Mayor longitud ... sin el 9 o el 10

♥ <u>J</u> 6 ♥ 5 ♣♣	♥ <u>J</u> 6 ♥ 5 ♣♣
♥ A Q 7 3	♥ A Q 9 5

¿Y el resto de los honores 2ºs?

Casi nunca se intercala un honor menor 2º (Q, J o 10) cuando forme combinación defensiva con otro honor equivalente de la mano. Solamente se juega si careciéramos de cualquier complemento

♥ <u>J</u> 6 ♥ <u>7</u> ♣♣	♥ <u>Q</u> 3 ♥ <u>7</u> ♣♣	♥ K 9 4	♥ J 9 2
♥ Q 5 4	♥ 10 5 4		

¿Se debe hacer un impasse directo?

Nunca se deshace una tenaza del muerto cuando hay un honor equivalente en la mano propia

♥ A <u>J</u> 7 <u>6</u> ♥ <u>7</u> ♣♣	♥ A <u>Q</u> 4 3 ♥ <u>7</u> ♣♣
♥ Q 2	♥ 8 7

¿Y un honor 3º?

No se intercala la Q 3ª salvo caso de una urgencia y sin una carta equivalente en la mano propia. Se debe intercalar la J siempre que no tengamos el 9 en ninguna de nuestras manos

♥ <u>J</u> 6 4 ♥ <u>7</u> ♣♣	♥ <u>J</u> 6 <u>4</u> ♥ <u>7</u> ♣♣
♥ A 8 2	♥ A 9 2

Errores a evitar

Jugar una J o un 10 del muerto cuando haya complemento equivalente en la mano propia

Intercalar un honor Mayor del muerto cuando tiene otro equivalente en su mano con las mismas o menos cartas

Jugar carta pequeña del muerto cuando tiene un honor 2º y no está protegido por otro honor de la mano propia

Tabla de probabilidades de reparto de cartas de los contrarios

Número de cartas que tenemos	Número de cartas que tienen	Reparto	Probabilidad del reparto
11 (50-50)	2	2 - 0	48%
		1 - 1	52%
10 (80-20)	3	2 - 1	78%
		3 - 0	22%
9 (50-40-10)	4	3 - 1	49,74%
		2 - 2	40,70%
		4 - 0	9,57%
8 (67-28-5)	5	3 - 2	67,82%
		4 - 1	28, 26%
		5 - 0	4,91%
7 (50-35-14-1)	6	4 - 2	48,44%
		3 - 3	35,52%
		5 - 1	14,53%
		6 - 0	1,49%

LAS SALIDAS

SALIDA CONTRA CONTRATOS A Sin Triunfo

Salidas ***: *** El palo 5º del Compañero *** Nuestro palo 5º propio *** Los palos 4º a partir de Q 10 x x *** La combinación A K x *** Secuencias de 3 honores: KQJ y QJ10 Con dos salidas ***, preferimos la del palo más largo Con igual longitud, el que tenga más honores, no más puntos: Ej: Q J 10 9 es mucho mejor que A 9 4 2 Si son parecidas, es mejor la salida de un palo Mayor que de un palo menor	
Salidas **: ** Secuencias incompletas de honores: KQ10 y QJ9 ** Los palos Mayores 4ºs débiles ** La secuencia J 10 9	Salidas *: * Los palos de 3 cartas bajas, mejor Mayores * Los palos 4ºs menores peores que Q 10 x x * Los palos de 3 cartas con un honor
Elección de palo de salida contra 3ST	
1º. Prioridad a la salida en un palo 5º para afirmar longitud	2º. Palo 4º para afirmar bazas de honor, no de longitud
3º. Jamás salir de AQxx o AJxx con palo 4º, pero sí si es 5º	4º. Con la misma longitud, salir del Mayor
5º. Entre 2 palos 4ºs, el de mejores cartas intermedias	6º. Entre 2 palos 5ºs, el que necesite menos apoyo del compañero
7º. Entre 2 palos 4ºs de 1 honor, el que tenga un honor de menor rango si tenemos menos de 7H	8º. Con mano débil de menos de 7H, salir bajo el honor más fuerte buscando el palo 5º del compañero
9º. Evitar la salida bajo un A 4º	10. Nunca singleton o dobleton de palo no nombrado por el compañero
Elección de palo de salida contra 1ST	
El equilibrio de fuerzas requiere NO REGALAR la 7ª baza con la salida, utilizar salidas neutras o secuencias sólidas	
Elección de salida contra 3ST tras apertura barrage	
Salir de A para ver el muerto y ver la señalización indirecta del compañero para continuar en otro palo	
Elección de palo de salida contra 6ST	
1ST - 6ST => Salir SIN revelar la posición de honores 6ST con subasta de palos largos => Afirmar un palo propio urgente	
Elección de palo de salida contra 2ST	
Igual que contra 1ST, NO REGALAR baza, salidas neutras o secuencias sólidas	

Elección de la CARTA de Salida contra contratos a Sin Triunfo

Con longitud, sin secuencia o 1 honor, salimos de 4ª MEJOR	A Q J 10 (x) del As con entradas laterales, de Q sin ellas
El A indica 3 honores en el palo y llama a un desbloqueo inmediato del honor que pudiera tener el compañero Si el compañero no tiene un honor que desbloquear, marcará su CUENTA. Ejemplos: A K J 10 x (x) , A K J x x En el caso AKJx o AK10x , la salida de K evita provocar un desbloqueo que casi seguro regalaría baza	La K puede tener el As o ser cabeza de secuencia o excepcionalmente puede ser AKJx o AJ10x Ej: A K x x A K x . Con A K x x salimos de la 4ª sin entradas y del K con entradas en la mano
La J y el 10 (que niega la J) pueden ser cabezas de secuencia o de secuencia interna. Ej: K J 10 x , A J 10 x , A K 10 9 x , K 10 9 x , pero A K 10 x x , K Q 10 , A K 10 x	Con una secuencia incompleta, en la que hay un hueco entre la 2ª y la 3ª carta, salimos de la más alta: KQ10 , QJ9
Con 3 cartas y 2 honores en secuencia, se sale de la mayor: Ej: K Q x , Q J x , J 10 x , A K J	Con 4 cartas bajas (encabezadas por 9 o menor) salimos de más alta (top of nothing), pero si está el 10 (ya es un honor), salimos de la 4ª
Con 3 cartas bajas, se sale de la más alta Con 3 cartas y un honor, se sale agresivo de la 2ª Con secuencia de 3 honores, salimos de la más alta	Al palo <u>nombrado</u> por el compañero salimos par-impar estricto: Q 5 , J 5 4 , 9 7 5 4 , Q 7 5 2
Excepción: Con KQxxx , salimos de la K para que no nos hagan la J seca o 2ª, con KQxx salimos de la 4ª	

Appel defendiendo contra contratos a Sin Triunfo	Appel siempre indirecto Lavinthal . Lo significativo es el que la carta sea alta llamándonos a un palo de rango alto o sea baja llamando a un palo de rango bajo, y no el que sea par o impar. La carta de la señal nunca llama a palo a que pertenece sino a otro palo. Ejemplo: El 9♥ llama a ♠, el 3♠ llama a ♦, pero nunca llama a ♥ ni a ♣
---	--

Defensa contra contratos a sin triunfo (notas de Edwin B. Kantar)

Resumen del juego en 3ª posición cuando el compañero sale de un honor

+ Si el compañero sale de A, hay que desbloquear cualquier honor que tengamos (Si no tenemos honor, marcamos la cuenta) + Si el compañero sale de K, señalice si tenemos A, Q o J. Sobretome con dobleton de A, y desbloqueamos una J en dobleton + Si el compañero sale de Q, señalice si tiene A, K o 10. Sobretome con A o K dobleton y desbloquee un 10 dobleton	+ Si el compañero sale de J, señalice si tiene la Q. Sobretome con A o K si el muerto no tiene un honor + Si el compañero sale de 10, señalice si tiene la J. Sobretome con A, K, Q si el muerto no tiene un honor + Si el compañero sale de un honor y no tenemos en 3ª ningún honor, jugamos la más pequeña, negativo por carecer de honor equivalente
--	--

SALIDA CONTRA CONTRATOS A PALO

Elección del palo de Salida contra contratos a Palo

Salidas *** Los palos encabezados por AK	*** Los singletones de un palo que no es triunfo	
*** Las secuencias de honores	*** Salida al palo nombrado por el compañero si no tenemos AK ni secuencia	
Las 3 salidas a EVITAR		
⊗ Los singletones del palo de triunfo	⊗ Un palo nombrado por los contrarios	⊗ Un palo con As sin la K, salvo contra Slam o porque tenemos singleton o dobleton
⊗ No salimos de palos cortos cuando tengamos baza natural a triunfo o 4 triunfos	⊗ Con 4+ triunfos, salimos de nuestro palo más largo para intentar acortar al declarante	⊗ Salir bajo A, Q o J es mucho PEOR que bajo K

Consejos de salida contra contratos a palo

Cuando se prevé que el declarante tendrá un **plan de fallo** en el muerto (Plan nº1), debemos **salir arrastrando** mientras no regalemos baza (regalamos con Kx, Qxx, AJx, KQx, KJ, etc.). Si no, saldremos con el menor riesgo de regalar baza, por ejemplo, del palo con el honor más bajo o del palo blanco más largo. Un 2 sobre 1 y apoyo posterior a la apertura sugiere un plan de fallo en el muerto.

Si pensamos que el declarante va a jugar un **plan de afirmación de un palo** del muerto (Plan nº2), debemos **salir agresivamente a un palo no nombrado**, incluso bajo un honor cuanto mayor mejor (Nunca del As sin la K, ni bajo As pero sí bajo K). En ausencia de un plan visible, haremos la salida menos peligrosa

El palo largo del muerto es una salida agresiva	Si hay un posible fallo en el muerto => Arrastrar
Si los contrarios han rechazado jugar ST, salir del palo no marcado	Si el compañero pudo intervenir a nivel de 1 en un palo y no lo hizo, es peligroso atacar este palo
Con longitud en el palo de triunfo, debemos atacar de nuestro palo lateral más largo, para acortar en triunfos al declarante	Atacar de As en palo no marcado con contrario fuerte a la izquierda y débil a la derecha, porque parece que les saldrá el expase desde la derecha
Atacar de palos cortos es bueno: +++ Con una toma en triunfo +++ Con manos muy débiles +++ Buscando el fallo del compañero	Atacar de palos cortos es malo: xxx En un palo del contrario a sin triunfo xxx Con bazas naturales de triunfo xxx Con control a triunfo xxx Con 4 triunfos

Si hay 2 palos no nombrados y tenemos el As de uno de ellos, salimos del otro palo y mantenemos el As como entrada

Elección de la carta de Salida contra contratos a palo

Se sale de un honor cuando se posee el inmediato inferior <u>KQ+</u> , <u>KJ10</u> , <u>K109</u> , <u>Q109+</u>	Con AK dobleton seco, se sale de A Se sale de K con la Q o con el A y más cartas	Con 4 triunfos, se sale del palo más largo para acortar en triunfos al declarante
+ Con un honor dobleton, se sale del honor + Salida de carta baja: Promete honor	Con 3 o 4 blancas, salimos de la mayor mientras no sea el 10 Ej: 10 8 6 <u>2</u> / <u>10</u> 9 6 3 / <u>9</u> 7 4 3 / <u>9</u> 8 4	Si el compañero dejó punitivo un doble informativo es porque tiene triunfos y hay que salir a triunfo porque el muerto no tendrá casi ninguno
Si apoyamos, salimos prometiendo honor: 10 <u>8</u> 6 2 / 9 <u>6</u> 2 / Q 9 <u>2</u>	Si el compañero ha pedido palo con doble o ha nombrado el palo, salimos de la más ALTA aunque sea un honor sin secuencia, porque le clarifica la situación al compañero	Si el declarante ha nombrado dos palos, y estamos fuertes en el palo que NO es el de triunfo, salir a triunfo es una buena idea para evitar que se falle en muerto este segundo palo

Defensa contra contratos a palo (notas de Edwin B. Kantar)

Señales contra contratos a palo

Señal Alta-Baja en 2 casos: Con un dobleton o con un honor equivalente Con salida de K, se juega en 3ª alta con dobleton o con honor equivalente. El que salió, sabrá cuál de los dos casos se trata según sus cartas y el muerto	Ante la salida de K, la Q en 3ª teniendo Q y siempre la J Caso especial: Al garantizar la J, el compañero puede continuar con pequeña bajo el A para cruzar otro palo desde Oeste
La señal de preferencia de palo en la vuelta. Cuando se sale de un palo corto, si el compañero toma y reconoce una salida de semifallo, escoge la carta a devolver para que el compañero falle, indicándole, con la altura de dicha carta, a qué palo debe volver para proporcionarle otro fallo	
El juego en 2ª posición – 2 casos: Oeste con el muerto a la izquierda o Este con el muerto a la derecha	
Este con el muerto a la derecha, que juega antes que nosotros: + Cuando el muerto <i>sale de pequeña</i> , jugamos <i>pequeña</i> sin malgastar + Cuando el muerto <i>sale de honor único</i> , cubrimos con nuestro honor + Si el muerto tiene <i>varios honores</i> , cubrimos el <i>último</i> honor cuando se rompe una tenaza (Ej QJ9) del muerto contra Oeste + Cuando tenemos el A, <i>en general no lo jugamos en la primera jugada</i> , salvo que sea la baza que pone la multa. Sur tiene que acertar, y puede pasar una J y nuestro compañero hacer la Q + Si <i>tenemos una secuencia</i> , jugamos la <i>menor</i> de la secuencia	Oeste con el muerto a la izquierda, que juega después que nosotros: + Si vemos honores con huecos en el muerto, jugamos <i>pequeña</i> para poner en duda a Sur. Sin huecos, también <i>pequeña</i> para no malgastar un A en vacío + Cubrimos un honor de Sur si vemos que podemos promocionar una carta de Este según longitud y calidad del muerto. Con 4 cartas en el muerto, un 9 de Este puede ser baza si cubrimos un honor de Sur + Sur sale de Q y no vemos la J. No cubrimos con la K e la 1ª, y después cubrimos la J de Sur en la 2ª vuelta esperando el 10 en Este. Evitamos un impasse de vuelta de Norte a Sur al 10 con la tenaza J9 + Sólo cubrimos en el palo de triunfo si vamos a promocionar algo en nuestra mano o en la del compañero

LAS SEÑALES

CUADRO RESUMEN DEL SIGNIFICADO DE LA CARTA DE SALIDA

CONTRATO A PALO		CONTRATO A ST	
Carta Salida	Combinación más frecuente	Carta Salida	Combinación más frecuente
As	Promete AK dobleton secos	As	Promete la K y niega un tercer honor
K	KQ+ o con As	K	3 Honores: AKJ+, AKQ+, KQ10+, KQJ+
Q	QJx, QJ10+, QJ9+	Q	QJ10+ o QJ9+ o AQJ9x+
J	J10x, J108x+, J109x+	J	Secuencia J109+ o J108+ o secuencia interna
10,9,8	Tiende a negar honor	10,9	Secuencia 1098+ o 1097+ o secuencia interna
4,3,2	Tiende a prometer honor	8,7,6	Es la 4ª mejor o la mayor de 3 o 4 blancas
		5,4,3,2	4ª mejor

SEÑALES SOBRE EL PALO JUGADO POR EL COMPAÑERO (Según situación)

ACTITUD	CUENTA
<p>Quando queremos que continúe en el palo porque tenemos honor equivalente, animamos con la carta más ALTA, y le desanimamos con carta BAJA</p>	<p>Alta-Baja es número par de cartas, Baja-Alta es impar</p>

CASOS DE SEÑALIZACIÓN EN 3ª POSICIÓN SOBRE LA SALIDA DEL COMPAÑERO

Caso 1 Salida de HONOR El Muerto juega Cualquiera El 3º MARCA ACTITUD + con carta ALTA

Si queremos que el compañero siga en el palo porque tenemos un honor contiguo a su secuencia, ANIMAMOS con CARTA ALTA independientemente de que el declarante juegue un honor del muerto o no

+ Salida de As (promete K y 3 honores): Desbloqueamos cualquier honor que tengamos

+ Salida de K (promete 3 honores): Actitud+ si tenemos Q o J

Sobretomamos casi siempre con As y devolvemos marcando la cuenta

+ Salida de Q: Actitud+ si tenemos A,K o 10. Sobretomamos con As o K dubletón y desbloqueamos un 10 dubletón

+ Salida de J: Actitud+ si tenemos la Q. Sobretomamos con As o K si el muerto NO tiene honores en el palo

+ Salida de 10: Actitud+ si tenemos la J. Sobretomamos con As, K o Q si el muerto NO tiene honores en el palo

Salida W	Muerto N	3º E
<u>Q</u>	<u>A</u> 7 5	K <u>8</u> 2 El 8 anima a seguir
<u>A</u> (3 H)	7 5 4	<u>J</u> 9 La salida de K invita al desbloqueo de la J, además es un dubletón
<u>A</u> (AKx+)	9 7 5	<u>Q</u> <u>8</u> 2 Actitud positiva por tener la Q

Caso 2 Salida de 4ª a ST El Muerto juega un HONOR El 3º MARCA la CUENTA

El compañero que salió necesita saber el número de cartas del declarante

Muerto: <u>K</u> 7 5 Salida: A J 9 <u>4</u> 3 Declarante: 10 <u>6</u>	El compañero que salió interpreta el 2 del 3er jugador como señal de CUENTA de número impar de cartas, y sabe que el declarante tiene UNA sola carta. Al tomar mano juega el As de cara, desfilando el palo
---	---

Caso 3 Salida de la 4ª contra ST El Muerto tiene un HONOR y NO LO JUEGA

Cuando el muerto **tiene un honor y no lo juega**, no gastamos el honor superior, y **pasamos la 2ª si es el 9 o mejor**

Salida W	Muerto N	3º Este
<u>2</u>	K 7 <u>3</u>	Q <u>10</u> 2
		A <u>Q</u> 9 Sentido común
		<u>Q</u> 10 5 Para no regalar
		A <u>J</u> 9
		<u>J</u> 9
		<u>A</u> 6 4 El 6 regalaría baza
		Q J <u>10</u> 4 Menor de la secuencia
		A J 10 <u>9</u> " "
		A <u>10</u> 8

Caso 4 Salida de la 4ª contra ST El 3º sin Honores en el Muerto

Cuando el muerto no tiene cartas significativas y el 3º tiene varios honores en secuencia, juega la menor de la secuencia. Esto puede aclarar la situación de los honores al compañero

Salida W	Muerto N	3º E	Declarante Sur
K 10 5 <u>4</u> 2	8 6 <u>3</u>	Q <u>J</u> 9	Gana con el As (Para W, queda claro que la Q está en E)

Subrayado sencillo en la carta que se juega 1º, y doble subrayado en la que se jugará después marcando la cuenta en 3ª/5ª

Oeste	Este	
3	Q <u>J</u> 5 <u>2</u>	Devolvemos la 3ª
	K 10 6 <u>5</u> 2	Devolvemos alta marcando dubletón
	Q <u>J</u> o K Q J <u>10</u>	Devolvemos alta marcando dubletón
		Con secuencia completa, se devuelve la mayor

Caso 5 Salida A o K a palo El Muerto tiene MAS DE SEMIFALLO El 3º marca ACTITUD

El compañero sale de As prometiendo la K y nº par, o de K teniendo el As con nº impar
(Cuando sale de K, sabemos que tiene el As si vemos la Q en el muerto o en nuestra mano en 3ª)

- Apelamos **positivamente con ALTA** para que siga con la K o con el As
(Podemos tener un honor equivalente o un dobleton y buscar un fallo en la 3ª vuelta)
(Con Q82 y con 83 ponemos el 8 en ambos casos, para que siga)
- Apelamos **negativamente** con nuestra carta más **PEQUEÑA**

Caso 6 Salida A o K a palo El Muerto tiene SEMIFALLO El 3º marca PREFERENCIA DE PALO

Preferencia es llamar al palo a que preferimos que continúe por el nivel de nuestra carta. Como parece claro que el compañero no debe seguir en ese palo al ver el semifallo en el muerto, le indicamos el palo a que preferimos que cambie. El nivel de nuestra carta indicará el interés por un palo de rango alto o bajo

Caso 7 Hay que desbloquear los dobletones

Cuando tenemos un honor dobleton en Este, lo jugamos, incluso cubriendo el de salida, con el fin de no bloquear el palo

<u>Salida W</u>	<u>Muerto N</u>	<u>3º E</u>
Q	6 4 2	<u>K</u> 9 => Ponemos la K
QJ98	10 4 2	K <u>5</u> => Ponemos el 5 ! (*)
QJ1082A 5 3	<u>K</u> 4 => Desbloqueamos la K	

(*) Es mejor bloquear el palo que regalar baza afirmando el muerto

Caso 8 Señal de Cuenta descartando casta del palo de salida

Si el declarante gana la baza en su mano, por ejemplo superando el honor que hemos jugado en 3ª, podemos señalar nuestra cuenta remanente al compañero descartando una carta del palo de salida sobre un palo lateral que esté jugando el declarante

Caso 9 El Appel de Smith

Si el compañero del que ha salido no puede señalar sobre la carta de salida, esta señal se realiza en la 1ª carta con que asista en el 1er palo jugado por el declarante:

- + Una carta ALTA sugiere una continuación en el palo de salida
- + Una carta BAJA sugiere un cambio de palo respecto al que salió
- + En caso de singleton o fallo en el palo jugado por el declarante, el principio es el mismo en el palo que descarte:
Una carta ALTA pedirá continuar con el palo de salida y BAJA pedirá un cambio de palo

Salida 6♦ ♠ A 7 5 ♥ 8 6 3 ♦ 9 3 ♣ R D V 7 2 ♠ 8 6 4 ♥ V 9 7 2 ♦ A X 7 <u>6</u> 5 ♣ A ♠ R D V 2 ♥ A D ♦ R 8 2 ♣ X 8 6 4	Este tiene la Q de ♦ y juega el 9 ♣ en la 2ª baza Oeste jugará luego ♦	Salida 6♦ ♠ A 7 5 ♥ 8 6 3 ♦ 9 3 ♣ R D V 7 ♠ 8 6 4 ♥ V 9 7 2 ♦ A X 7 <u>6</u> 5 ♣ A ♠ R D V 2 ♥ R D 4 ♦ R D 8 ♣ X 8 6	Este no tiene un complemento interesante en el palo de salida y juega el 3 de ♣ Oeste jugará ♥ y Este atravesará los ♦ de Sur
---	--	---	---

SEÑALES SOBRE EL PALO JUGADO POR EL ADVERSARIO

No existe señal de preferencia sobre el palo jugado por los contrarios

La única señal es la de cuenta con alta-baja, con el fin de que se pueda contar nuestras cartas en el palo

SEÑALIZACIÓN EN EL PRIMER DESCARTE CONTRA CONTRATOS A PALO

Sistema con Ernesto Scher (Más sencillo):

+ Apelamos actitud con alta, preferencia Lavinthal y cuenta alta-baja para número par

Sistema anterior con Angel Jerez (Más preciso, pero a veces no habrá carta adecuada, ej., par y pequeña):

+ Appel **directo** con impar **al descartar** sobre un palo jugado por el contrario. Ej: El 3 de ♠ llama a ♠

+ Appel **indirecto** Lavinthal con carta par desapelando al palo a que pertenece esta carta par y llamando a otro palo por el nivel de la carta descartada Ejemplo: El 2♦ llama a ♣, y el 8♥ llama a ♠

SEÑALIZACIÓN EN EL PRIMER DESCARTE CONTRA CONTRATOS A ST

Appel **siempre indirecto** Lavinthal, llamando al palo que queremos por el nivel de la carta de descarte.

No se descarta directo obviamente para no acortar el palo que pretendemos afirmar y desfilas

DOBLOS INDICATIVOS DE SALIDA

DOBLO DE DECLARACIONES ARTIFICIALES

A niveles bajos, pide salida a un palo en el que tenemos valores. Ej. Stayman, Texas, 4º palo, 2♣, 2♦, Cue-bid

A niveles altos, pide salida para ganar un As o para fallar. Ej. Doblar la respuesta a un Blackwood

DOBLO DE UN SLAM A ST Pide salida al primer palo declarado por el muerto

DOBLO LIGHTNER INDICATIVO DE SALIDA CONTRA SLAMS

+ Pide una salida anormal, pues se tiene un fallo. Si el compañero hace barrage y dobla, es que tiene un fallo

+ En caso de duda, el primer palo del muerto. Si la subasta no sugiere fallo, buscar un AK del compañero

+ Prohíbe salir al palo que hemos nombrado, prohíbe salir a triunfo y prohíbe salir a palos no marcados

DOBLO DE UN CONTRATO A ST

+ Si el doblador marcó un palo, atacarlo

+ Si el muerto marcó un palo, salir al primer palo nombrado por el muerto

+ Si los defensores marcamos dos palos, salir al del compañero que ha doblado

+ Sin indicación de la defensa, en 1ST - 3ST, salir del PEOR Mayor, porque se supone que el doblador tiene bueno ese palo, quizá lo tiene sólido

EL CARTEO DE DEFENSA EN 2ª POSICION

2ª posición con el muerto a nuestra derecha (1ª vuelta Subrayado sencillo, 2ª Subrayado doble)

<p>Muerto <u>Q 9 2</u> Oeste Este <u>K 10 6</u></p>	<p><u>Regla 1.</u> Con el muerto a nuestra derecha, si sale de carta baja, jugamos carta baja. Aunque salga de 9, es importante jugar el 6 sin malgastar el 10</p> <p><u>Regla 2.</u> Con el muerto a nuestra derecha, si sale de honor aislado, cubrimos honor sobre honor para promocionar una posible J dobleton de compañero</p>
<p>Muerto <u>Q J 9</u> Oeste Este 10876 <u>K 4 2</u> Sur A 5 4</p>	<p><u>Regla 3.</u> Si el muerto sale de un honor de varios contiguos, cubrimos el ULTIMO de la secuencia. Sale de Q que NO cubrimos, y después cubrimos la J. Si cubrimos la Q, gana el As y captura el 10 de Oeste al impás pasando el 9, mientras que al cubrir la J ya no le queda tenaza en Norte. Cubrimos la última de la secuencia, que es cuando se deshace la tenaza del muerto</p>
<p>Muerto <u>Q 3 2</u> Oeste Este 10764 <u>A J 5</u> Sur K 9 8</p>	<p><u>Regla 4.</u> Defendiendo contra un contrato a sin triunfo, a la 1ª jugada del muerto, NO jugamos el As, a menos que cubramos un honor o sea la baza que pone multa al contrato. Si juega la Q, ganamos con el As y salimos de J para desbloquear el dobleton y poder mandar el 5 después al 10 7 del compañero para hacer 3 bazas</p>
<p>Muerto 4 3 <u>2</u> Este J 10 <u>9 7</u> Q J <u>10 7</u> J 10 <u>6</u></p>	<p><u>Regla 5.</u> Si tenemos en 2ª posición 3 honores en secuencia, jugamos el menor de ellos como señal</p> <p>Cuando sólo hay dos, se suele jugar pequeña (Con KQx podemos jugar Q para garantizarnos una baza)</p>
<p>Muerto Q J 9 <u>8</u> Este <u>K 10</u></p>	<p><u>Regla 6.</u> Con K dobleton en Este, en especial K 10, se debe cubrir a la 1ª</p> <p>El declarante puede hacer un impás pasando el 9 y hacernos el 10</p>

EL CARTEO DE DEFENSA EN 2ª POSICION

2ª posición con el muerto a nuestra izquierda

Muerto Q 10 2 Oeste Este K 4 3 J 9 8 7 Sur A 6 5	<u>Regla 1.</u> Con un muerto a nuestra izquierda con "agujero" (KJ10, Q108, AJ9, A1074) debemos jugar carta baja con naturalidad y sin dudar. Ponemos al declarante en la duda, y puede hacer un impás que no le sale. Si pasa el 10, hacemos dos bazas, mientras que si ponemos la K hacemos sólo una
Muerto K 5 4 Oeste Este A 7 6 J10 9 8 Sur Q 3 2	<u>Regla 2.</u> Cuando el declarante sale hacia un honor aislado en el muerto, hay que jugar pequeña y dejar que gane. Si jugamos el As, el declarante hace dos bazas, mientras que si dejamos que gane la K, sólo hace una, porque no hace la Q. La idea, tanto en defensa como en carteo, es utilizar los honores sobre honores del contrario, evitando jugarlos en vacío sobre cartas pequeñas
Muerto A 9 6 5 Oeste Este K 10 2 Q Sur J8743	<u>Regla 3.</u> No jugar cartas intermedias para "forzar". Cuando el declarante sale de 3, NO hay que jugar el 10 para "forzar" el As, sino jugar pequeña. En el esquema se ve cómo hacemos una baza menos si jugamos erróneamente el 10. Oeste debe jugar pequeña, y dejar que el declarante pueda equivocarse en el muerto jugando el As

¿ CUBRIR EL HONOR O NO CUBRIRLO ? Cubrir sólo para promocionar algo del compañero			
Muerto Muerto Muerto AQ9 AJ102 AK102 Oeste ## Oeste ## Oeste ## <u>K</u> 43 ## <u>K</u> 987 ## <u>Q</u> 54 ## Sur <u>J</u> Sur <u>Q</u> Sur <u>J</u>	En todos estos casos, OESTE debe cubrir Cuando hay 4 cartas en el muerto, el posible 9 4º de nuestro compañero es baza sólo si cubrimos Es frecuente que salgan equivocadamente de honor y cubriendo creamos una baza para el compañero		
Muerto A 2 W/E: K 4 3 # 9 8 7 6 5 Sur <u>Q</u> J 10	A 4 3 Q 6 <u>5</u> # 7 2 K <u>J</u> 10 9 8	A 4 3 Q 6 <u>5</u> # K 9 8 7 <u>J</u> 10 2	El declarante sale de Q o J desde la mano oculta y no vemos la J o 10, NO cubrimos el primer honor sino el 2º que juegue

UNA MANIOBRA DE HONORES CONCRETA : INTRA-FINESSE (Definida por Gabriel Chagas, de Brasil)	
Muerto <u>A</u> 843 Oeste ## Este <u>K</u> J7 ## <u>10</u> 6 <u>Q</u> 952 Sur	+ La maniobra típica para perder sólo una baza es buscar la K en Oeste: jugar As de cara por si la K está seco, y pequeño a la Q + Pero si por la subasta, creemos o sabemos que la K está en Oeste, todavía podemos perder sólo una baza apoyándonos en que tenemos el 8 y el 9. Jugamos pequeña al 9 y luego salimos de Q de forma que si cubre con la K tomamos de As y cae un 10 dubletón, promocionando el 8 de Norte + Si creemos que la K está dubletón en Oeste, jugamos As y pequeña de las dos manos

MANIOBRAS ELEMENTALES DE HONORES (1 de 2)

Los impasses elementales: Intentar un impasse no busca capturar un honor contrario sino realizar una baza con un honor de rango inferior al o a los honores que poseen los adversarios

Indirecto 3 2 → K 6	Jugamos el 2 a la K esperando el A en Oeste
Indirecto A 3 2 → Q 9 8	Jugamos el 2 a la Q esperando la K en Oeste
Directo 3 2 → A Q	Jugamos el 2 a la Q esperando la K en Oeste
Directo A 3 2 → K J 9	Jugamos el 2 a J esperando la Q en Oeste
Doble 2 3 4 → Q J 6	Jugamos 2 veces hacia Norte esperando en Oeste uno de los 2 GH
Repetido 8 7 → A Q J	Jugamos 2 veces hacia Q y J esperando la K en Oeste
Repetido 8 7 6 → A K J 10	7 cartas. Jugamos 2 veces hacia Q y J esperando la Q en Oeste
Repetido 4 3 2 → K Q 7	Jugamos 2 veces hacia K y Q esperando el A en Oeste

Regla del 7-9-11 En qué casos NO hacer impasse sino tirar los honores de cabeza

Con un palo de 7 cartas en el que nos falta la J, no se hace impasse a la J sino que se tira A, K y Q

Con un palo de 9 cartas en el que nos falta la Q, no se hace impasse a la Q sino que se tira A y K

Con un palo de 11 cartas en el que nos falta la K, no se hace impasse a la K sino que se tira el A

Sondeo 8 2 → A K J 7 6 4	Jugamos el A como sondeo y el 8 a la J buscando la Q en Oeste
Sondeo 6 4 3 → A K J 10 5	Jugamos el A de sondeo, el 4 a la J buscando la Q en Oeste y todavía tenemos el 6 para repetir el impasse si es necesario
Sin Sondeo 5 → A K J 8 7 6 3	Jugamos directamente el 5 a la J si necesitamos 3 bazas o 2 descartes
Sin Sondeo 5 4 → A K J 10 7 3	Con 2 tenazas, jugamos el 5 a la J y el 4 al 10 sin golpe de sondeo

El impasse forzante: Esta maniobra consiste en partir de Sur con un honor con el fin de capturar un honor superior de Oeste incitándole a cubrir, bien entendido que tenemos un honor superior en Norte

¿Cuándo se puede hacer un impasse forzante sin riesgo de promocionar bazas a los adversarios?

Respuesta: Cuando se cumple una de estas tres reglas:

Regla 1: Cuando el número de honores o equivalente (por ejemplo el 9 teniendo el 10) de las dos manos es superior en una unidad al número de cartas de nuestro lado más largo

Regla 2: Cuando el número de honores o equivalente es igual a número de cartas de los adversarios

Regla 3: El impasse forzante es obligatorio cuando los adversarios tienen 3 cartas que son precisamente, la segunda, la 5ª y una carta inferior distinta de la 6ª (Ejemplo: K 10 8)

Regla 1: J 9 2 → A Q 10 3	Hay 5 Honores o equivalentes y 4 cartas en el largo. Hay impasse
Regla 2: J 9 4 → A Q 10 3 2	No se cumple la regla 1 pero sí la 2. Tenemos 5 honores o equivalentes (4 honores más el 9) y tienen 5 cartas los adversarios
No impasse J 5 4 → A Q 10 3 2	No se cumple ni la regla 1 ni la 2, luego se sale del 4 hacia el 10
Regla 3: J 4 3 2 → A Q 9 7 6 5	Partir de J con K, 10 y 8 en Oeste, o de 2 a la Q y A con Kx en Oeste

Maniobras contra A, K o Q cuando el honor que nos falta es el único honor de los adversarios

Falta A: Q 6 3 2 → K J 5 4	Impasse indirecto repetido yendo hacia los honores agrupados
Falta A: 9 8 6 4 → K Q J 3	Impasse indirecto repetido yendo hacia los honores agrupados
Falta K: 7 6 4 → A Q J 2	Impasse directo repetido hacia Q y hacia J.
Falta K: A 6 5 4 → Q J 8 7	A de cara y pequeño hacia la QJ buscando la K en Oeste
Falta Q: K 4 3 2 → A J 7 6	Hasta 8 cartas, K de cara y pequeña a la J. Con 9 cartas, As y K de cara
Falta Q: A 7 4 3 → K J 10 8	Hasta 8 cartas, A de cara y pequeña a la J. Con 9 cartas, As y K de cara
Falta Q: 6 4 3 → A K J 10 7	A en golpe de sondeo, vuelta a Sur y pequeña a la J
Falta Q: J 7 6 3 → A K 5 2	No hay impasse. A y K de cabeza buscando una Q dubletón, y si no cae, pequeña hacia la J buscando la Q en Sur

MANIOBRAS ELEMENTALES DE HONORES (2 de 2)

Cuando faltan la J y una de AKQ, con 9 o más cartas, no se hace impasse a la J

Faltan KJ: 6 5 3 2 → A Q 10 8 7	9 cartas, impasse a la K, jugar 2 hacia la Q directo contra la K en Oeste
Faltan KJ: 7 6 3 2 → A Q 10 8	8 cartas, impasse a la J, jugar 2 hacia el 10 contra la J en Oeste
Faltan KJ: A 10 5 2 → Q 8 7	Hasta 7 cartas, 2 a la Q y vuelta de 7 al 10 impassando la J en Este
Faltan KJ: A 10 5 2 → Q 8 7 3	8 cartas, As de cabeza y 2 a la Q
Faltan KJ: A 7 5 2 → Q 10 8 7	Hasta 8 cartas, A de cabeza y 2 al 10 impassando la J
Faltan KJ: A 7 5 2 → Q 10 8 7 4	9 cartas o más, NO hay impasse a la J, A de cabeza y 2 a la Q
Faltan KJ: 7 6 4 3 → K Q 10 8	8 cartas, 3 a la K, volver a Sur y 4 al 10, impasse a la J en la 2ª vuelta
Faltan KJ: 7 6 4 3 2 → K Q 10 8	9 cartas, NO hay impasse a la J, jugar 2 veces hacia KQ
Faltan AJ: K 10 7 4 → Q 6 5 3	8 cartas, 4 a la Q y vuelta del 3 al 10 impassando la J
Faltan AJ: K 10 7 4 2 → Q 6 5 3	9 cartas, No hay impasse a la J, 2 a la Q y 3 a la K
Faltan QJ: K 6 4 → A 10 9 5 3	8 cartas o más, K de sondeo y 2 veces del 4 al 10 y del 6 al 9
Faltan QJ: K 2 → A 10 9 5 3	7 cartas, A y K de cabeza, 60% de hacer 4 bazas si está 3-3 u honor 2º
Faltan QJ: 8 5 4 → A K 10 9	Hasta 8 cartas, hacer 2 veces el impasse a la J
Faltan QJ: 7 6 3 2 → A K 9 8 4	9 cartas o más, jugar A y K de cabeza
Faltan QJ: A 6 5 4 → K 10 3 2	8 cartas. Jugar el As e impasse hacia el 10
Faltan QJ: K 10 8 6 2 → A 9 5 4	Si al jugar 2 al A sale la J/Q en Oeste, volvemos del 4 al 10 impassando el otro honor suponiéndolos repartidos. Si no, A y K de cabeza al ser 9

Cuando faltan K y Q, hacemos doble impasse hasta 9 cartas inclusive

Con 10+, hacemos un solo impasse de seguridad y luego tiramos el A de cabeza

Faltan KQ: 9 8 5 4 3 → A J 10 6	Hasta 9 cartas inclusive, hacer el doble impasse
Faltan KQ: 8 7 5 4 3 → A J 10 6 2	10 cartas, 1 impasse de seguridad contra 3-0 y después el A
Faltan KQ: J 7 5 4 → A 10 6	7 cartas. 4 al 10 y después el A
Faltan KQ: A 8 5 2 → J 6 4 3	No hay impasse, jugar A y pequeña de las dos manos
Falta K: A 7 6 2 → Q J 9 8	Hasta 8 cartas, impasse indirecto contra la K y luego al 9 contra el 10
Falta K: A 7 6 2 → Q J 9 8 5	9 cartas. No hay impasse al 10, 2 a la Q y A de cabeza
Falta Q10: K 5 4 → A J 9 8 (3)	K de sondeo y 4 a la J para ganar 5 bazas
Falta Q10: J 3 2 → A K 9 8 4	Jugando A y K de cabeza, se ganan 4 bazas con Q dubletón y 3-3
Faltan AQJ: 7 6 5 4 → K 10 3 2	4 al 10 y después el 5 a la K
Faltan AQJ: 8 6 2 → K 7 5 3	Jugar pequeña de las 2 manos y después el 6 a la K
Faltan AJ10: Q 8 6 2 → K 7 5 4	Jugar pequeña hacia un honor y después pequeña de las 2 manos
Faltan KJ10: A 8 5 4 → Q 6 3 2	Jugar A y 4 a la Q
Falta J: K Q 10 3 2 → A 8	7 cartas. No hay impasse a la J (regla 7-9-11), sino AKQ de cabeza
Falta J: K Q 7 3 2 → A 10	EXCEPCIÓN a la regla 7, se hace impasse a la J con 2 al 10
Faltan Q10: A 9 7 5 → K J 6 3	A de cara y 5 a la J impassando la Q
Faltan Q10: K J 6 3 → A 9 7 5	Para ganar 3 bazas, jugar la K y pequeña hacia la tenaza A-9 Para ganar 4 bazas, jugar A y pequeña hacia la tenaza K-J

OTROS EJEMPLOS VARIADOS DE MANIOBRAS CON HONORES

OESTE	ESTE	Maniobra recomendada
A 3 2 ²	Q ¹ J 10	Salir de Q y dejarla correr si no cubren
A 7 4 2 ¹	Q ² J 6	Si el reparto es 3-3, siempre haremos 3 bazas. Hay que protegerse contra un 4-2 con la K en Norte, para lo que se sale de 2 a la Q
A ³ Q ² 10 3	J 6 5 ¹	Hay que salir del 5 hacia la Q y si sale el impás, tirar el As de cara para capturar una K dubletón en Sur Si salimos de J y nos cubren, se le afirma un 9 4 ^o en Norte
A Q 6 3	J 5 4 2	Para 4 bazas: Pequeña a la Q y As de cara esperando una K dubletón en Sur. Para hacer 3 bazas: Con 3-2 siempre hacemos 3. Si está 4-1, sólo hacemos 3 se cae la K seca, para lo que jugamos el As de cara
A K 10 ²	9 5 4 ¹	Para 3 bazas, pequeño al 10 buscando Q y J en Sur
A 10 ⁴ 2 ¹	Q ² 7 5 ³	2 a la Q buscando K en Norte. Si se pierde, 7 al 10 buscando la J en Sur
A J 9 ²	5 4 2 ¹	Pequeño al 9 buscando el 10 en Sur y honores repartidos
Q 4 3 2 ¹	A 10 9 8 ²	Doble impasse. 2 al 8. Si ganan en Sur con la K, As y Q para buscar la J; si ganan al 8 con la J, impás a la K buscándola en Norte
Q ² J 5 3	K 7 4 ¹	Pequeño 4 hacia los honores agrupados
K ² 6 5 ³ 4 ¹	Q ² 7 3 ⁴ 2 ¹	Para hacer 3 bazas, hay que adivinar el As y éste debe estar dubletón. Si está en Sur, 2 a la K y si la K gana, pequeña de las dos manos
A J 9 5 4	Q ¹ 7 6 3 2	Salir de Q para protegerse de K 10 8 en Sur
A K 3 2 ¹	J ² 8	Para hacer 3 bazas: 2 a la J buscando Q en Norte
A 10 ⁴ 4 2 ²	K ¹ x x x ³	A y K para hacer 4 bazas. K y pequeña al 10 para hacer 3 bazas
K J ² x	x x x ¹	Pequeña a la J
K 10 ² 9 ⁴	7 5 ³ 3 ¹	Pequeña al 10 y pequeña al 9
A 10 9 ⁴ 7 ²	J ¹ 8 ³ 3	Impás doble saliendo dos veces desde el muerto
A 9 ⁴ 7 ²	K ¹ J 5 3 2 ³	Maniobra de seguridad cuando faltan la Q y el 10: K de cara y pequeña al 9
A ¹ x ⁵ x ³	Q ⁴ J ⁶ x x ²	As y pequeño a la Q, volver a la mano y pequeño a la J
Q ² x x ³	K 10 ⁴ x ¹	Pequeña a la Q. Si pierde con el As, pequeña al 10 impassando a la J
A 4 3 2 ²	Q 10 ¹ 9 8	Para 3 bazas: Salir de 10 y dejar correr buscando honores repartidos
A ¹ 4 3 2 ³	Q 10 ⁴ 6 5 ²	Para 3 bazas: As y pequeño al 10
J 9 2	A K 10 3	Con falta de entradas, salimos del 9 y bajamos con el 3. Si ganamos, podemos repetir el impás. Si perdemos, podemos volver con el 10 a la J
J 9 ¹ 2	A Q 10 3 ²	También hay que salir del 9 y poner el 3
Q 9 8 ²	10 ¹ 7 4	Para 1 baza: Salir del 10 y dejar correr; repetir impás buscando As o K en Sur

MANIOBRAS DE SEGURIDAD CON HONORES

Honores estudiados	№	Combinaciones estudiadas	La maniobra correcta de seguridad
A K J	9	K 9 x x x A J x x	Jugar primero el A, conservando un honor en cada mano no se puede perder más que una baza
	8	K J x x A 9 x x	Jugar la K y pequeña al 9
	8	K 8 x x A J x x	Jugar el A y pequeña al 8
	7	K J x x A x x	Jugar la K, pequeña al A y después pequeña a la J
A K 10	9	A 10 x x x K 9 x x	Jugar pequeña de una mano al 9 o al 10
	9	A x x x x x K 10 x	Jugar pequeña al 10
	8	A 10 x x K x x x	Jugar la K y pequeña al 10
	9	A K 8 x 10 x x x x	Jugar pequeña al 8
	8	A K 8 x 10 x x x	Jugar el A, si aparecen Q, J o 9, jugar por seguridad pequeña al 10
A K 9	9	A K 9 x x x x x x	Jugar pequeña al 9
	8	A 9 x x K x x x	Jugar la K y pequeña al 9
A Q	10	A 10 x x x Q x x x x	Jugar pequeña de una mano al 10 o a la Q
	9	A 10 x x x Q x x x x	Jugar A de cabeza
	9	Q J x x x A 9 x x	Jugar pequeña a Q J
	9	A Q 8 x x J x x x	Jugar la J
	8	A Q J x x x x x	Jugar A de cabeza, y si hace falta, 2 veces hacia Q J
	7	A Q J x x x x	Jugar A de cabeza, y si hace falta, 2 veces hacia Q J

Otras maniobras de seguridad para asegurar un número determinado de bazas

AQ42 J1063	Para 4 bazas. Se juega pequeño a la Q, y si se gana, se vuelve a la mano y ahora se sale de J. De esta manera se ganan 4 con la K colocada aunque estuviera la K seca.
KQ953 A864	Para 5 bazas. Si Este tiene los 4 triunfos, no se puede evitar perder uno, si están 2-2 o 3-1 siempre se gana, pero si están los 4 en Oeste, hay que fijarse en que tenemos doble tenaza (KQ) para capturar J10, de modo que jugamos A y si Este no asiste, hacemos los 2 impasses
KQ953 A1087	Para 5 bazas. Ahora nos falta sólo la J. Jugamos la K para descubrir un 4-0, y mantenemos una tenaza en cada lado (Q9 y A10) para hacer el impasse que necesitemos según el que no asista. Siempre ganaremos 5 bazas
A942 J863	Para 3 bazas. Es la maniobra especial del intra-finesse. Se juega pequeño de Norte al 8 esperando que pierda con un honor (el 10 estará en Este). Después salir de J esperando que el 10 de Este estuviera dobleton, y que caiga con la J el otro honor de Oeste y el 10 de Este
A109854 K76	Para 5 bazas. Jugamos el 6 y si Oeste asiste con una pequeña, pasamos el 10 asegurando 5 bazas. Según el éxito de otros impasses, nos encontraremos en la necesidad de hacer 6 bazas, jugaremos A y K de cara, o sólo de 5 bazas y haremos la jugada de seguridad
R9542 A1073	Para 4 bazas. Sólo hay problema con un reparto 4-0. Para evitarlo, <i>salimos de pequeña y cubrimos sólo lo justo la carta del adversario</i> , con lo que perderemos sólo una carta en el palo
RV92 A854	Para 3 bazas. Se trata de protegerse contra Q10xx(x) en una mano. El impasse a la Q (pequeña a la) tiene el inconveniente de perder contra una Q seca detrás, por tanto, hay que <i>comenzar por tirar la K y después jugar pequeña hacia A8</i> (cubriendo la carta de Este). Es una maniobra al 100%
RV72 A854	Para 3 bazas. Parecida a la anterior, pero falta el 9. Nada que hacer contra Q109x(x) a la derecha, pero se pueden aumentar las posibilidades jugando <i>la K</i> y después, si aparecen el 9 o el 10 a la derecha, <i>pequeña hacia el 8</i> . Se gana también con el 10 o el 9 secos en Oeste, evitando conceder una Q seca en Este, bien entendido que la Q está en Este o el reparto es 3-2
AD854 V732	Para 4 bazas. Sólo hay problema con un reparto 4-0. Nada que hacer si el fallo está a la izquierda, pero si está a la derecha, se gana <i>atacando de J</i> . Si la cubre, se descubrirá a tiempo el fallo de este para jugar luego pequeña al 8. No se puede jugar directamente pequeña al 8 porque se pierde contra el 9 o el 10 secos a la derecha
2 ADV87653	Para 7 bazas. Hay que protegerse simplemente de un reparto 4-0. No se puede hacer nada si las 4 cartas están a la izquierda, pero sí si están a la derecha, jugando <i>pequeña a la J</i> , lo que además te permite hacer todas si la Q está colocada y el reparto no es 4-0
J632 A1054	Para 2 bazas. El mejor juego para 3 bazas, sería pequeño hacia el 10, pero se corre el riesgo de perder contra un honor seco detrás. Se puede asegurar contra todos los repartos <i>comenzando por jugar el As</i> . Basta después jugar hacia la J (también se podría jugar hacia el 10): si Oeste descarta, se jugará después hacia el 10. Si asiste, basta con cubrir su carta si es posible
AKQ105 62	Para 4 bazas. Se trata de contemplar ciertos repartos 5-1. Si la J es 5ª en Este no hay nada que hacer, pero se puede ganar si tiene un singleton en Este: Se comienza por tirar el As (para cubrir el caso de una J seca detrás), y si no ocurre nada especial, se juega hacia el 10. Este impasse de seguridad no es lo mejor para hacer 5 bazas, pero asegura 4 cuando es posible hacerlas
106 AKQ42	Para 4 bazas. Si el reparto es 5-1, tirar el As sólo cubre el caso de la J seca. Sin embargo, <i>jugar pequeña hacia el 10</i> elimina la posibilidad de hacer 5 bazas, pero asegura hacer 4 bazas siempre que Oeste tenga la J aunque sea 5ª o 6ª.
AQJ3 7642	Para 3 bazas. No hay problema si el reparto es 3-2. Si la K está 4ª detrás, no hay nada que hacer. Pero sí podemos prevenir el caso de una K seca en Este <i>tirando el As de cara</i> . Si no cae, jugamos después dos veces hacia QJ volviendo a la mano Sur

Mini-curso de Manejo de Honores de la Academie du Bridge de Michel Bessis (Oct 2020)

Los principales principios son la conservación de tenazas y la economía de honores

Economía de Honores

Principio: Cuando faltan cartas intermedias, hay que jugar hacia los honores agrupados tantas veces como sea necesario

Falta el As KQJ2 KQ52 543 J43	Clásico: Jugar 3 veces hacia KQJ para que el As de Oeste caiga en vacío Mismo principio: Jugar 2 veces hacia KQ sin jugar la J, para que el As caiga en vacío si está 2º en Oeste
Faltan el As y la K QJ102 QJ32 543 1054	Clásico: Jugar varias veces hacia QJ102 para que el Honor situado en Oeste caiga en vacío Mismo principio: Jugar 2 veces hacia QJ sin jugar el 10, para economizar honores y hacer 2 bazas si Oeste posee un Honor 2º (Esta noción de no malgastar el honor aplica en impasses cuando no tenemos todas las cartas intermedias)
Impase a la K AQJ10 AQ103 AQ1065 432 J42 J43	(1) 3 veces el impasse, es evidente (2) 2 veces el impasse sin partir de la J para no regalar con la K seca en Oeste y el 9 4º en Este (3) Partir de la J sería aceptable con 8 cartas, pero costaría una baza con la K seca en Oeste y el 9 4º en Este
Faltan el As y la Q KJ109 KJ104 KJ32 432 932 1054	(1) Repetir el impasse a la Q, 3 veces si es necesario (2) Impasse repetido a la Q, sin partir del 9 porque regalaría baza con una Q segunda en Oeste (3) Impasse a la Q sin salir del 10 porque ni siquiera tenemos el 9

A propósito del golpe de sondeo

Principio: Un golpe de sondeo antes de un impasse debe utilizarse si no impide la captura de un honor largo y si no destruye ninguna tenaza

Con 8 cartas en la línea Falta la Q 752 75 A52 AKJ104 AKJ1042 KJ1043	(1) As por si hay una Q seca en Oeste. Quedan dos cartas en Norte para capturar una Q 4ª en Este con 2 impasses (2) No hay golpe de sondeo con sólo 2 cartas. Necesitamos las 2 cartas para capturar una Q 4ª en Este (3) As y pequeña hacia KJ10 por si la Q está seca en Oeste o está 4ª en Este
Con 8 cartas en la línea Faltan el As y la J 752 75 K75 KQ1093 KQ10932 Q10943	(1) Golpe de sondeo. Pequeña al la K y vuelta a Norte para hacer impasse a la J (2) Excepción. Se hace golpe de sondeo con 2 cartas. Pequeña a la K y pequeña al 10 (3) Golpe de sondeo con pequeña a la K e impasse a la vuelta a la J
Con 7 cartas en la línea Falta la Q AKJ10 AJ102 AJ10 AJ10 43 K43 K432 K932	(1) No hay golpe de sondeo. Quedaría sólo 1 carta en Sur insuficiente para capturar una Q 4ª en Oeste (2) Golpe de sondeo de K y doble impasse a la Q (3) Ningún golpe de sondeo. El objetivo es hacer 4 bazas contra una Q 4ª en Oeste (4) Golpe de sondeo de As y después partir de la J, que permite capturar una Q 4ª en Este gracias a tener el 9
Con 7 cartas en la línea Faltan el As y la J KQ109 Q1092 Q109 Q109 43 K43 K432 K832	(1) Impasse directo sin golpe de sondeo (2) Pequeña a la K en golpe de sondeo, y después impasse a la J (3) Ningún golpe de sondeo. Pequeña al 9 directamente (4) El 8 lo cambia todo. Pequeña a la Q y dejar correr el 10
Con 9 cartas en la línea Falta la Q K432 K943 AJ1065 AJ1065	(1) Golpe de sondeo con la K que permite descubrir un reparto 4-0 y capturar una Q 4ª en Este (2) Golpe de sondeo "a voluntad". Gracias al 9, podemos capturar una Q 4ª en ambos lados. Cuestión de inspiración
Con 9 cartas en la línea Falta la J Q1032 AQ1032 AK654 K954	(1) Golpe de sondeo con el As. Hay que conservar la tenaza Q10 para capturar una J 4ª en Oeste (2) Golpe de sondeo con el As. El 9 permite hacer 5 bazas con una J 4ª en ambos lados conservando una tenaza en cada lado, Q10 en Norte y K9 en Sur
Con 9 cartas en la línea Falta una secuencia A10542 Q9653 QJ852 K763 AK82 K643	(1) Falta QJ. Golpe de sondeo con la K para conservar A10. Si cae un honor en Este, hacer el impasse al otro honor (Principio de elección restringida) (2) Falta J10. La tenaza está constituida por AK8 frente al 9. Hay que conservar 2 honores para repetir el impasse y capturar los 2 honores en Este. Golpe de sondeo con la Q (3) Falta A109x. La tenaza es QJ8 y debe ser conservada. Golpe de sondeo con la K

Impasses forzantes directos y diferidos

Aplicando el principio de economía de honores, el impasse forzante debe ser evitado cuando falta una carta intermedia importante

AQJ3 10642	Partir del 10 sería malo si Oeste tiene la K seca y este el 9 4º Hay que hacer el impasse saliendo de pequeñas hacia Q y J sin malgastar el 10. Tener el 9 cambiaría todo
AJ5 K1043	No hay que jugar As y la J, sino A y pequeña hacia la tenaza K10 Regalaríamos baza saliendo de J con una Q 2ª en Este y el 9 4º en Oeste
Vamos a cubrir los casos en los que nuestro campo posee una carta intermedia que no completa perfectamente la secuencia, por ejemplo un 8 en los ejemplos anteriores. En estos casos, para conservar la "mini tenaza", habrá que hacer el impasse forzante en la 2ª vuelta	
Faltan K10(x) J764 J7642 AQ532 AQ953	(1) Partir de la J es inútil si Este tiene K109, K108, K1096 y costoso si Este tiene la K seca (2) Con 10 cartas, partir de la J no cuesta nada si está la K seca en Este, pues caerá el 10 de Oeste en la 2ª vuelta Además, partir de la J permite capturar K108 en Este conservando la tenaza Q9
Faltan K9 con 8 cartas AQ108 J542	Jugamos primero pequeña a la Q o al 10 sin malgastar la J por si la K está seca en Oeste Si el impasse tiene éxito, ahora salimos de J para descubrir el reparto 4-1 sin destruir la tenaza con el 8 Si Oeste cubre la J con la K y ganamos con el As, capturaremos el 9 jugando hacia la tenaza Q8 que nos queda
Faltan Q10 AKJ8 KJ84 10643 A1063	(1) As de sondeo contra Q seca en Este. Jugar el 10 en la 2ª vuelta contra Q9xx en Oeste (2) Conservar la tenaza J8. As de sondeo contra Q seca en Este. Jugar el 10 en la 2ª vuelta contra Q9xx en Oeste
Faltan (A)J8 KQ107 Q1073 9532 K952	(1) Jugamos hacia la K que pierde con el As. En la 2ª vuelta partimos del 9 para conservar la tenaza 107 (2) Mantenemos la tenaza 107. Jugamos la K de sondeo o si es posible hacia la K. Si pierde contra el As, salimos del 9 en impasse forzante en la 2ª vuelta manteniendo la tenaza 107

Mini-tenaza con 6 cartas en nuestra línea

La regla de probabilidad es que con 6 cartas, si nos falta la J, hay que hacer impasse

AK102 AK102 AK42 Q3 Q9 Q10	(1) Q de sondeo y pequeña al 10. J colocada es más probable que esté 2ª o 3ª (2) Igual que la anterior. Jugar hacia el 9 sin sondeo sería ligeramente inferior (3) Pequeña al 10 sin sondeo, es la única maniobra exitosa
Faltan A10 KQ93 KQ93 KJ42 J2 J8 Q9	(1) Jugamos pequeña hacia la J en sondeo, y luego impasse al 10 (2) Igual que la anterior. Jugar hacia el 8 sería ligeramente inferior (3) Jugamos pequeña al 9, que es la única correcta para hacer 3 bazas
Faltan AK9 QJ83 QJ83 QJ42 102 107 108	1ª. Jugamos hacia el 10 y después hacia el 8 2ª. Igual. Jugar hacia el 7 sería ligeramente inferior 3ª. Pequeña al 8. La mejor maniobra para hacer 2 bazas

EL SISTEMA DE CUENTA DE BAZAS PERDEDORAS SEGUN RON KLINGER

Con **fit de 9 triunfos o con 8 y reparto 4-4**, la regla puede enunciarse de dos formas

18 - (Perdedoras de nuestra mano + Perdedoras del compañero) = Nivel del Contrato alcanzable

24 - (Perdedoras de nuestra mano + Perdedoras del compañero) = Bajas que esperamos obtener

CUADRO DE LAS APERTURAS Y SU EQUIVALENTE EN PERDEDORAS

PUNTOS	DESCRIPCION DE LA FUERZA	PERDEDORAS	PUNTOS	DESCRIPCION DE LA FUERZA	PERDEDORAS
13-15	Apertura mínima	6 - <u>7</u>	22 o más	Apertura forcing a manga	3 o menos
16-18	Apertura fuerte	5 - 6	10-12	Casi apertura por poco	8
19-21	Apertura muy fuerte	4 - 5	7-9	Apertura de 2 débil	8-9

AJUSTES PARA UNA MEJOR EVALUACIÓN DE PERDEDORAS

- | | |
|--|--------------------------|
| 1. Mano con 8 triunfos, pero repartidos 5-3, 6-2 o 7-1: | Añadir una perdedora más |
| 2. Mano con 12 o más puntos de honor sin Ases: | Añadir una perdedora más |
| 3. Mano con 4 controles de 1ª o con 3 de 1ª y 1 de 2ª: | Restar una perdedora |
| 4. Mano con 10 o más triunfos y valores de fallo: | Restar una perdedora |
| 5. Mano con una Q o más en un palo subastado 5º+ por el compañero: | Restar una perdedora |
| 6. (Q 10 3) son 2 perdedoras, pero (Q 8 3) son 2½ perdedoras | |

EL SISTEMA DE BAZAS TOTALES EN COMPETICION

Debemos **competir hasta un número de bazas igual al número de triunfos** que tengamos

1♣ - Paso - 1♠ - Paso -

2♠ - 3♥ - ¿? ¿Dejamos jugar 3♥ o jugamos 3♠?

Muy fácil: Subastamos 3♠ con 9 triunfos de ♠, y dejamos jugar 3♥ si sólo tenemos 8 cartas de ♠

Dos ajustes a tener en cuenta:

+ Con **vulnerabilidad a favor**, podemos competir hasta **una baza más** que el nº de triunfos que tengamos

+ Con **vulnerabilidad en contra**, podemos competir hasta **una baza menos** que el nº de triunfos que tengamos

APOYOS DIRECTOS AL PALO DEL ABRIDOR

6 o menos perdedoras	Demasiado fuerte para marcar manga. Cambiar de palo o Splinter
7 perdedoras	Con 6-10 H y apoyo de 4 cartas o más marcamos manga: 1♠ - 4♠ o 1♥ - 4♥
8 o 9 perdedoras	Margen típico de apoyo simple (9 Perdedoras) o con salto (8 Perdedoras)
10 o más perdedoras	Apoyo simple con 6 -10 H, pero si es una 4333 es mejor dar 1ST

SUBASTA tras un apoyo con salto (1♠-3♠) invitacional con 11-12 HD y 8 perdedoras

7 perd => Pasar	6½ - 5 perd => Manga en el Mayor	4½ perd. o menos => Marcar o explorar el Slam
-----------------	----------------------------------	---

SUBASTA 1Mayor - 3ST con 13-15H, apoyo y mano regular, con lo que debe tener 7 perdedoras

SPLINTER 1Mayor - 4menor

11HD o mejor, 4 cartas de apoyo o mejor, fallo o semifallo en el menor y 6-7 perdedoras

MANOS DE 2 DEBIL Y OTROS BARRAGES

2 DEBIL	Un abridor de 2 débil tiene 7 u 8 perdedoras Manos fronterizas: + 10-12H y 6 perdedoras: Abrir a nivel de 1 + 10H y 7 perdedoras: Abrir de 2 débil + 11-12H y 7 perdedoras: Abrir a nivel de 1 + 10-12H y 8 perdedoras: Abrir de 2 débil Respuesta al 2 débil: Con fit de 3 cartas, aplicamos el Sistema de Cuenta de Perdedoras		
OTROS	Barrage a nivel de 3 Barrage a nivel de 4 Barrage a nivel de 5	No-Vulnerable: 7 perdedoras No Vulnerable: 6 perdedoras No-Vulnerable: 5 perdedoras.	Vulnerable: 6 perdedoras Vulnerable: 5 perdedoras Vulnerable: 4 perdedoras

INTERVENCIONES, DOBLOS INFORMATIVOS Y SACRIFICIOS

Intervención a nivel de 1	Mano con buen palo 5°, 8H a 15H, y 8 (mín) hasta 6 (máx) perdedoras
Intervención a nivel de 2 sin salto en menor	Muy buen palo 5° o buen palo 6°, 10-15H, y 7 perdedoras (mín) o 6 perdedoras (máx) 5 perdedoras es demasiado buena
Intervención de 2♥ sobre la apertura de 1♠	Buen palo 5° o 6°, 10 H a 15H, y 7 perdedoras (mín) o 6 perdedoras (máx) 5 perdedoras es demasiado buena
Intervención sobre barrage	Intervenimos a nivel 3 con 6 perdedoras, y a nivel 4 con 5 perdedoras Con 4 perdedoras, primero doblamos y después marcamos la manga El compañero, sobre la intervención, responde: + 0-2 cubridoras=> Pasa + 3 cubridoras => Apoya al nivel de 4 + 4 cubridoras => Cierra 4 a Mayor y 5 a menor + 5+ cubridoras => Explora Slam
Intervención débil en Salto	Mano de 6H a 10H, Palo 6° o más largo y 8 perdedoras (mín) a 7 perdedoras (máx)
Doblo y Palo nuevo	Palo al menos 5° y 16H o más. Con menos de 16H, debemos tener 5 perdedoras
Doblo y Palo nuevo en salto	Palo al menos 5° y 19H. Si no tenemos los 19H, debemos tener 4 perdedoras
Doblo y manga	Palo largo y 3½ perdedoras
Doblo y Cue-bid al palo contrario	Mano de 3 perdedoras o mejor. Forcing a manga

APERTURA 2♣ FUERTE INDETERMINADO Fuerte a palo 20HD-23HD o regulares 22H-23H
 No se abre nunca de 2♣ manos bicolores ni con menos de 4 perdedoras, pues son demasiado fuertes

TIPOS DE MANOS QUE SE ABREN DE 2♣ (Forcing por una vuelta)

Aperturas fuertes a palo de 20-23 HD

Manos regulares "Super 2ST" de 22H-23H

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2♣

RESPUESTA	SIGNIFICADO Y CONTINUACIÓN DEL ABRIDOR
2♦ Relé casi obligatorio Menos de 8H o mano de 2 Reyes	2♥ / 2♠ / 3♣ / 3♦ => 2 fuerte a palo 2ST => Super 2ST 22h-23H
2♥ / 2♠ / 3♣ / 3♦ Esperanza de Slam con palo 5º de 2 Grandes Honores	8/9H+ con Palo 5º y 2de3 GH o 3de5 Honores
2ST	8 -11H con distribución regular
3ST	11-12H. Margen cerrado de puntos
3♥ / 3♠ / 4♣ / 4♦	Palo sólido AKQxx+

Continuación del respondedor después de mostrar una mano fuerte a palo

Apoyos al palo fuerte del abridor

2♣ - 2♦ 2♥ - <u>4♥</u> Cierra con 6-9HD	2♣ - 2♦ 2♥ - <u>3♥</u> 10HD+ forcing esp Slam	2♣ - 2♦ Splinter con 10HD+, forcing 2♥ - <u>4♣</u> 4 cartas apoyo a ♥ y corto en ♣
--	--	---

La respuesta en Sin Triunfo

2♣ - 2♦ 2♥ - <u>2ST</u> 4-8H artificial y forcing por una vuelta	2♣ - 2♦ 2♥ - <u>3ST</u> 9-10H natural
---	--

APERTURA 2♦ FORCING A MANGA Manos 24H+ o 24HD+ con todas las distribuciones

Con menos puntos (hasta 17HD) se abre de 2♦ con 4 perdedoras si tenemos palo Mayor y 3 perdedoras si se basa en palo menor. El abridor cerrará manga en su segunda voz para cortar el camino a un Slam
Se abre con 24H+ en las manos equilibradas y nunca con bicolores potentes

VOCES DE RESPUESTA Y SIGNIFICADO

VOZ	SIGNIFICADO	VOZ	SIGNIFICADO
2♥	0 Ases con menos de 8H o 2 Reyes	3♣	1 As. Juego medio. 8-12H o 1 Rey
2♠	1 As sin K. Juego débil 4-7H	3♦/3♥/3♠	Palo 6º de Rey-Dama-Valet
2ST	0 Ases con 8H+ o 2 Reyes	4♣/4♦/4♥/4♠	Palo sólido. AKQxx+
3ST	2 Ases. Forcing por una vuelta	5♣/5♦/5♥/5♠	3 Ases declarando el palo del As que falta

EL ABRIDOR ACLARA EL TIPO DE MANO EN SU 2ª VOZ

Tras la voz del respondedor con el número de ases, el abridor, con mano monocolor de 23+HD, declara su palo	2♦ - 2♥ 2♠ => Monocolor a ♠ forcing a manga
Si el abridor quiere saber CUAL es el As del compañero, se lo pregunta con la voz artificial de 4♣	2♦ - 2♠ 4♣ (¿Qué As?) - 4♦/♥/♠/ST => As de ♦/♥/♠/♣
Regular sin límite, declara ST al nivel más bajo que le permita la voz del respondedor	2♦ - 2♥ 2ST - Respuestas IGUAL que apertura de 2ST: 3♣ Stayman, 3♦ transfer a ♥, etc.

DESARROLLO ESPECIAL DE LA SECUENCIA 2♦ - 2ST (0 ASES Y 8+H)

Se recupera un fit 4-4 o 5-3 en Mayor

CONTINUACIÓN DEL ABRIDOR	SIGNIFICADO	CONTINUACIÓN DEL RESPONDEDOR
3ST 3♣ / 3♦ / 3♥ / 3♠	Mano Regular 23-24H con posibilidad de tener un mayor 4º Natural 23 HD +	4♣ => Stayman 4♦ y 4♥ => Texas al Palo 5º 4ST => Mínimo con 6-8 H Apoya, 3ST, Control de apoyo, etc.

DESARROLLO ESPECIAL DE LA SECUENCIA 2♦ - 3ST (2 ASES)

Se trata de recuperar el fit 4-4 o 5-3 en Mayor

CONTINUACIÓN DEL ABRIDOR	SIGNIFICADO	CONTINUACIÓN DEL RESPONDEDOR
4ST 4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠	Mano Regular 23-24H con posibilidad de tener un mayor 4º Natural 23 HD +	5♣ => Stayman 5♦ y 5♥ => Texas al Palo 5º 5ST => Mínimo con 6-8 H 4ST pidiendo Reyes o Control de apoyo

RESPUESTAS A 2♦ CON INTERVENCIÓN CONTRARIA

Sobre 2♦, los contrarios DOBLAN , porque tienen ♦	Significado
2♥ 2♠ 2ST 3♣, 3♦, 3♥ / 3♠, 3ST, 4♣ / 4♠, 5♣ / 5♠ PASO + REDOBLO -	1 As ROJO sin juego. 4-8H 1 As NEGRO sin juego. 4-8H 0 Ases. 8H+ CON PARADA a ♦ Igual que si lo hubieran doblado 0 Ases. 8H+ SIN PARADA a ♦ 0 Ases sin juego. Voz Negativa
Sobre 2♦ los contrarios intervienen a 2♥ natural	Significado
2♠ 2ST 3♣, 3♦, 3♥ / 3♠, 3ST, 4♣ / 4♠, 5♣ / 5♠ PASO Cue-bid a 3♥	1 As sin juego con 4-8H 0 Ases con 8H+ CON PARADA a ♥ Igual que si lo hubieran doblado 0 Ases sin juego El As de ♥
Sobre 2♦, los contrarios intervienen a 2♠ natural	Significado
2ST 3♣, 3♦, 3♥ / 3♠, 3ST, 4♣ / 4♠, 5♣ / 5♠ PASO DOBLO Cue-bid a 3♠	0 Ases. 8H+ NO Promete PARADA a ♠ Igual que si lo hubieran doblado 1 As sin juego 0 Ases sin juego El As de ♠
Sobre 2♦, los contrarios intervienen a 2ST o superior	Significado
3ST PASO DOBLO Cue-bid cuando intervienen a Palo Palo Palo en salto	2 Ases 0 Ases con 8H+ 0 Ases sin juego El As del palo de intervención El As del palo que nombramos 3 Ases excepto el marcado



Las Aperturas (2♥/2♠ débiles, 2♣ fuerte indeterminado forcing , 2♦ forcing a manga)

1♣ / 1♦	3 Cartas mínimo - De 12H o 14HD hasta 23HD
1♥ / 1♠	5 Cartas mínimo - De 12H o 14HD hasta 23HD
1ST	15H-17H - Distribución regular 5332,4432,4333 sin Mayor 5°
2♣ fuerte SAYC	23H+ regulares, 22H con palo 6° o cualquier mano con 4 perdedoras
2♥ / 2♠ / 2♦	Débil: 6H-10H, Palo 6°, 2GH o 3H, sin fallos ni 2 ases ni 4 cartas en el otro Mayor
2ST	20H-22H - Distribución regular 5332,4432,4333 sin Mayor 5°
3♣ / 3♦	Barrage - Palo 7° con dos Grandes Honores (2de3)
3♥ / 3♠	Barrage - Palo 7° con dos Honores (2de5), agresivo con la vulnerabilidad a favor
3ST	Palo 7° sólido a ♣ o ♦ + una parada en uno de los palos laterales
4♥ / 4♠	Palo 8° bueno o 7° muy robusto

Apoyos, Intervenciones y Convenciones varias

Apoyos: Saltos débiles, Jacoby 2ST, tanteo Mayor con palo largo débil, tanteo a palo menor ofrece parada

Convenciones: Stayman, Transfer con desobediencia, 4° palo forcing, Splinter, Lebensohl, DONT

Blackwood de 5 ases 3041 (5♣ 3/0, 5♦ 4/1, 5♥ 2/5 sin Q triunfo, 5♠ 2/5 con Q triunfo, 5ST 2claves y fallo), Gerber

Intervención sobre apertura a palo: 1ST (15-17H), palo sin salto natural, palo en salto débil

Bicolores Michael (2♦ Mayores, 2ST bicolor inferiores, cuebid a Mayor es otro Mayor y menor, 2♣ natural)

Salida contra contratos a ST	<u>A</u> Rxx <u>A</u> Rx <u>A</u> R <u>V</u> xx <u>A</u> R <u>V</u> 10 <u>A</u> R <u>V</u> 9 <u>R</u> DVxxx <u>R</u> D10xx <u>R</u> DV10 <u>R</u> DV9 <u>R</u> D109 <u>D</u> V10x(x) <u>D</u> V9x(x) <u>A</u> DVxx <u>R</u> Dx <u>R</u> Dxx <u>V</u> 109x <u>V</u> 108x <u>V</u> 10x <u>R</u> V10x(x) <u>A</u> V10xx <u>A</u> 109xx <u>R</u> 109xx <u>D</u> 109xx <u>10</u> 98x <u>10</u> 97x <u>10</u> x <u>9</u> xx <u>9</u> 8xx <u>D</u> 9x
+ Con longitud, sin secuencia o 1 H, salimos de 4ª MEJOR	+ <u>A</u> QJ10(x) As con entradas laterales, y de Q sin ellas
+ La K indica 3 honores en el palo y llama a un <u>desbloqueo inmediato del honor</u> que pudiera tener el compañero. Si el compañero no tiene un honor que desbloquear, marcará su CUENTA. Ejemplo: A <u>K</u> J 10 x (x),	+ El As promete el K y no exige el desbloqueo de un honor del compañero Ej: <u>A</u> K x x <u>A</u> K x . Con <u>A</u> K x <u>x</u> x salimos de la 4ª sin entradas y del As con entradas en la mano
+ El J o 10 : Cabeza de secuencia o secuencia interna Ej: K <u>J</u> 10 x , A <u>J</u> 10 x	+ Con una secuencia incompleta, con un hueco entre la 2ª y la 3ª, salimos de la más alta: <u>K</u> Q10, <u>Q</u> J9
+ Con 3 cartas y dos honores en secuencia, se sale de la mayor: Ej: <u>K</u> Q x , <u>Q</u> J x , <u>J</u> 10 x , <u>A</u> K J	+ Con 4 cartas bajas (9 o menor) salimos de más alta, pero si está el 10, salimos de la 4ª
+ Con 3 cartas bajas, se sale de la más alta. + Con 3 cartas y un honor, se sale agresivo de la 2ª + Con secuencia de 3 honores, salimos de la más alta	Al palo <u>nombrado</u> por el compañero salimos par-impar estricto: <u>Q</u> 5, J 5 <u>4</u> , 9 <u>7</u> 5 4, Q 7 <u>5</u> 2

Señales contra contratos a Sin Triunfo

Appel **siempre indirecto Lavinthal**. Lo significativo es el que la carta sea alta llamándonos a un palo de rango alto o una carta baja llamando a un palo de rango bajo, y no el que sea par o impar. Ej: El 9♥ llama a ♠, el 3♣ llama a ♦



Salida contra contratos a palo

Se sale de un honor cuando se posee el inmediato inferior KQ+ , KJ10 , K109 , QJ+ , Q109+	Con AK se sale casi siempre de K A => Dobleton seco AK K => Promete A o Q
+ Con un honor dobleton, se sale del honor + Salida de una carta baja: Promete un honor en el palo	Con 3o4 blancas, salimos de la mayor mientras no sea el 10: 10 9 6 3 / 9 7 4 3 / 9 8 4
Cuando el compañero marcó el palo y no apoyamos, salimos de la 4ª: 10 8 6 2 / 9 6 2 / 9 2 / Q 9 2	Si apoyamos, salimos prometiendo honor con pequeña: 10 8 6 2 / 9 6 2 / Q 9 2

SEÑALIZACIÓN EN EL PRIMER DESCARTE CONTRA CONTRATOS A PALO

Sistema con Ernesto Scher:

+ Apelamos actitud con alta, preferencia Lavinthal y cuenta alta-baja para número par

Sistema antiguo con Angel Jerez:

+ Appel **directo** con impar **al descartar** sobre un palo jugado por el contrario. Ej: El 3 de ♠ llama a ♠

+ Appel **indirecto** Lavinthal con carta par desapelando al palo a que pertenece esta carta par y llamando a otro palo por el nivel de la carta descartada Ejemplo: El 2♦ llama a ♣, y el 8♥ llama a ♠

Señales sobre el palo jugado por el adversario

No existe señal de preferencia sobre el palo jugado por los contrarios

La única señal es la de cuenta, con alta-baja => n° par de cartas, con el fin de contar nuestras cartas en el palo

CUADRO RESUMEN DEL SIGNIFICADO DE LA CARTA DE SALIDA

CONTRATO A PALO		CONTRATO A ST	
Carta Salida	Combinación más frecuente	Carta Salida	Combinación más frecuente
As	Promete K y dobleton AK	As	Promete la K y niega un tercer honor
K	KQ+ o con As y otro honor	K	3 Honores: AKJ+, AKQ+, KQ10+, KQJ+
Q	QJx, QJ10+, QJ9+	Q	QJ10+ o QJ9+ o secuencia interna AQJ9x
J	J10x, J108x+, J109x+	J	Secuencia J109+ o J108+ o secuencia interna
10,9,8	Tiende a negar honor	10,9	Secuencia 1098+ o 1097+ o secuencia interna
4,3,2	Tiende a prometer honor	8,7,6	4ª mejor o la mayor de 3 o 4 blancas
		5,4,3,2	4ª mejor

Doblos con intervención

Doblo negativo	Doblo responsivo
El compañero abre de 1 a palo y el contrario en 2ª posición interviene a nivel de 1 o de 2, el doble en 3ª muestra <u>4 cartas</u> en el otro Mayor, o 5/6 cartas en el Mayor sin fuerza para hablar 1menor - 1♥ o 1♦ - DOBLO con 8H y 4 cartas en el otro Mayor 1 palo - 1♠ - DOBLO con 11H+	El compañero en 2ª posición dobla una apertura de 1 a palo, y el 3º apoya al abridor hasta el nivel de 4♦. El doble en 4ª posición, muestra una longitud en los palos no nombrados, requiriendo 6H, 8H o 10H si obligamos a hablar a niveles del 2, 3 o 4 respectivamente

El doblo en el campo de la defensa

En la primera vuelta de subastas

Doblo del nº 2 en la primera vuelta de subastas en intervención directa

S	O	N	E	El doblo informativo por excelencia, con 12H+ y 3+ cartas en los 3 palos no nombrados, llama a los demás palos, en particular al o a los Mayores no nombrados También se utiliza con todas las distribuciones a partir 18DH+ buscando fit
	1x	doblo		

S	O	N	E	Límite superior del doblo informativo sobre la apertura, es punitivo con bazas defensivas El compañero no habla si no es para ganar lo que anuncie
	4♠	doblo		

S	O	N	E	Appel puro y duro, con fallo o semifallo a ♠
	4♠	4ST		

S	O	N	E	Ya no se juega punitivo, sino un unicolor indeterminado con la convención DONT Jais lo juega punitivo con un unicolor de Socorro si el compañero da un SOS con 2♣
	1ST	doblo		

Doblo del nº 4 en la primera vuelta de subastas en intervención directa

Caso 1: Sobre un cambio de palo 1 sobre 1

S	O	N	E	Llama a los otros 2 palos, sin Mayor 5º, aquí con 4♥ y 4♦. + Cue-bid en el palo de la izquierda es un bicolor 5-5 ofensivo + Cue-bid sobre la derecha (2♠) es natural contra psíquicas en 3ª (voz falsa sin ♠) + 2ST es un bicolor barrage defensivo preferiblemente 6-5
doblo	1♣	-	1♠	

S	O	N	E	Con 4 cartas en el palo que falta (♦) y, por seguridad, 2 cartas en el palo del compañero (♥)
doblo	1♣	1♥	1♠	

Caso 2: Sobre un apoyo del respondedor

S	O	N	E	Nunca hay doblo punitivo con los triunfos mal colocados (estamos antes del palo 5º de ♠) Y, por tanto, garantizamos 4 cartas en el otro Mayor
doblo	1♠	-	2/3/4♠	

S	O	N	E	Sobre un fit en menor, el doblo garantiza 4-4 en Mayores
doblo	1♦	-	2/3/4♦	

Caso 3: Sobre 1ST del respondedor

S	O	N	E	Llama a los 3 palos restantes. Si queremos que jueguen 1ST doblado, pasamos primero esperando un doblo en reapertura del compañero para dejarlo punitivo
doblo	1♠	-	1ST	

S	O	N	E	Llama a los 2 palos restantes. Si queremos que jueguen 1ST doblado, pasamos primero esperando un doblo en reapertura del compañero para dejarlo punitivo
doblo	1♠	1♥	1ST	

Caso 4: Sobre el PASO del respondedor, en reveil

S	O	N	E	Llama a 3 palos restantes a partir de 7-8H o se hace con cualquier distribución a partir de 13H
doblo	1x	-	-	

Caso 5: Si el nº 2 ha doblado

S	O	N	E	Se usa punitivo como una anti-psíquica, para el caso de que 1♠ es falsa y nosotros tenemos muchos ♠ Entramos en una secuencia punitiva en la que todos los dobls serán punitivos
doblo	1♣	doblo	1♠	

S	O	N	E	Sobre un fit adverso, doblo de appel. Sobre un fit de los contrarios en Mayor, llama a menores, Pues con ♠, el otro Mayor en el ejemplo, hubiera dicho 2♠ o más y no doblo
doblo	1♥	doblo	2♥	

En la segunda vuelta de subastas

Doblo del nº 2 en reveil (El abridor ha pasado sobre la respuesta)

Caso 1: Cuando el respondedor ha apoyado

S	O	N	E	Los adversarios tienen fit y se paran en una parcial, nuestro doblo ahora es de appel y simplemente no teníamos la fuerza necesaria para hacerlo antes en 2ª posición
-	1♥	-	3♥	
-	-	doblo		

S	O	N	E	Los adversarios están en manga, ahora el doblo es punitivo
-	1♠	-	4♠	
-	-	doblo		

Caso 2: Cuando el respondedor ha dicho 1ST

S	O	N	E	Punitivo. Los adversarios no tienen fit, y probablemente nosotros tampoco Habíamos pasado en 2ª posición con palo de ♠ y un juego fuerte Compañero: Salida a ♠ !!! Ejemplo: ♠RV985 ♥V ♦ADV ♣RD73
-	1♠	-	1ST	
-	-	doblo		

Doblo del nº 2 sobre una 2ª subasta del abridor

Caso 1: Cuando el abridor repite su palo

S	O	N	E	Igual que antes, punitivo con ♠ que no nos dejaba voz en la 1ª vuelta
-	1♠	-	1ST	
-	2♠	doblo		

S	O	N	E	Con repetición de un menor, llamada a los otros 2 palos. No puede ser punitivo sobre los ♠ porque los tenemos mal situados en Norte, antes de Este pues le saldrán los impasses Ejemplo: ♠52 ♥AV64 ♦RV72 ♣AV9
-	1♣	-	1♠	
-	2♣	doblo		

S	O	N	E	Doblo de appel ante el barrage inferior a manga. No doblamos en la 1ª vuelta por falta de puntos
-	1♥	-	2♥	
-	3♥	doblo		

S	O	N	E	Punitivo, pues los adversarios están en manga. Tenemos los triunfos bien colocados
-	1♥	-	2/3♥	
-	4♥	doblo		

Caso 2: Cuando el abridor redeclara a 1ST

S	O	N	E	Llama a los otros 2 palos. No se dobló en la 1ª vuelta por falta de ♠ Ejemplo: ♠43 ♥AR87 ♦AV106 ♣V92
-	1♣	-	1♠	
-	1ST	doblo		

Caso 3: Cuando el abridor anuncia un 2º palo sobre la respuesta de 1ST

S	O	N	E	Llama a los otros 2 palos. No se dobló en la 1ª vuelta por falta de ♦ Ejemplo: ♠AV85 ♥RV3 ♦5 ♣A9863
-	1♥	-	1ST	
-	2♦	doblo		

Caso 4: Cuando el abridor apoya al respondedor

S	O	N	E	Llama a los otros 2 palos. No se dobló en la 1ª vuelta por falta de ♥
-	1♣	-	1♥	
-	2♥	doblo		

Doblo del nº 2 sobre un doblo en reveil del nº4

Caso 1: Cuando el abridor repite su palo

S	O	N	E	
	1♠	-	-	Appel. Se tiene un poco de juego pero sin un palo anunciable a este nivel
doblo	2♠	doblo		Como un Spoutnik generalizado. Norte con ♠ pasa o anuncia ST Ejemplo: ♠V54 ♥A742 ♦R9 ♣D1063

Caso 2: Cuando el abridor anuncia un 2º palo

S	O	N	E	
	1♠	-	-	Punitivo porque el abridor hubiera podido anunciar un palo
doblo	2♣	doblo		Ejemplo: ♠RV92 ♥74 ♦A85 ♣D1V54

Caso 3: Cuando el abridor anuncia 1ST

S	O	N	E	
	1♠	-	-	Punitivo porque el abridor hubiera podido anunciar un palo
doblo	1ST	doblo		

Doblo del nº 4 en reveil (El respondedor ha pasado en la 2ª vuelta)

Caso 1: Cuando el abridor ha apoyado al respondedor

S	O	N	E	
	1♦	-	1♥	Appel a los otros 2 palos. No se había doblado antes por falta de puntos
- doblo	2♥	-	-	Ejemplo: ♠DV63 ♥76 ♦A62 ♣R853

Caso 2: Cuando el abridor ha repetido su palo

S	O	N	E	
	1♥	-	1ST	Appel en reveil. No se había doblado antes por falta de puntos.
- doblo	2♥	-	-	Este doblo no puede ser punitivo porque los ♥ está mal colocados Ejemplo: ♠A864 ♥9 ♦D1074 ♣R932

S	O	N	E	
	1♦	-	1♠	Appel a ♥, (a ♣) ... y a ♠ !!!
- doblo	2♦	-	-	No se había doblado en la 1ª vuelta porque se estaba largo en el palo de respuesta (♠) Norte, el compañero, tiene sus ♠ bien colocados detrás de Oeste y lo puede dejar punitivo Ejemplo: ♠AD1072 ♥AV94 ♦2 ♣D86

Caso 3: Cuando el abridor ha anunciado su segundo palo

S	O	N	E	
	1♥	-	1ST	Appel a los otros 2 palos. No se había doblado antes por falta de ♦ o de puntos
- doblo	2♦	-	-	Ejemplo: ♠RV63 ♥DV7 ♦3 ♣RV842

S	O	N	E	
	1♥	-	1♠	Appel a ♣ ... y a ♠ !!!
- doblo	2♦	-	-	No se había doblado en la 1ª vuelta porque se estaba largo en el palo de respuesta (♠). Norte, el compañero, tiene sus bien ♦ colocados detrás de Oeste y lo puede dejar punitivo Ejemplo: ♠RD1054 ♥A92 ♦5 ♣RV65

El doblo en el campo del abridor después de una apertura de 1 a palo

Doblo del respondedor sobre la intervención directa del nº 2

Sobre la intervención del nº 2 a palo

S	O	N	E	Appel. Spoutnik clásico con ♥
	1♣	1♠	doblo	

S	O	N	E	Spoutnik generalizado, sin subasta natural
	1♥	2♣	doblo	

S	O	N	E	Muestra 4 cartas a ♠ , mientras que la subasta de 1♠ prometería 5 cartas a ♠
	1♣	1♥	doblo	

Sobre la intervención natural del nº 2 a ST

S	O	N	E	Punitivo salvo convención especial. Se entra en una secuencia punitiva si el adversario habla
	1♦	1ST	doblo	

S	O	N	E	Punitivo salvo convención especial. Se entra en una secuencia punitiva si el adversario habla
	2♠	2ST	doblo	

S	O	N	E	Muestra 4 cartas a ♠ , mientras que la subasta de 1♠ prometería 5 cartas a ♠
	1♣	1♥	doblo	

Doblo del abridor en la 2ª vuelta cuando el respondedor ha pasado

S	O	N	E	Appel. Doblo de reapertura o reveil, con una mano corta en el palo adverso, o con cualquier distribución con una mano en 2ª zona. Permite al compañero pasar dejándolo punitivo si su paso inicial fue con ♠
-	1♦	1♠	-	
	doblo			

S	O	N	E	Appel sobre el reveil adverso. Doblo de reapertura, con una mano corta en el palo adverso Y una fuerza en 2ª zona
1♠	1♦	-	-	
	doblo			

S	O	N	E	Appel sobre el fit adverso Corto en el palo contrario Y en 2ª zona
2♥	1♣	1♥	-	
	doblo			

Doblo del abridor en la 2ª vuelta sobre intervención a palo del nº4

Sobre el respondedor que ha respondido un 1 sobre 1 (su respuesta **no es** autoforcing)

S	O	N	E	Appel. Doblo de apoyo, o bien con 14-15H y 3 cartas en el palo del compañero o Con una mano más fuerte y cualquier distribución Ejemplo: ♠10 ♥RD5 ♦RV73 ♣AV982
1♠	1♣	-	1♥	
	doblo			

Sobre el respondedor que ha respondido 1ST

S	O	N	E	Appel a otros palos sin subasta natural, incluso en 2ª zona Ejemplo: ♠AV754 ♥8 ♦R102 ♣AR83
1♥	1♠	-	1ST	
	doblo			

Sobre el respondedor que ha respondido un 2 sobre 1 (su respuesta **es** autoforcing)

S	O	N	E	Punitivo. Con juego y un corto a ♦ , se tendría una subasta natural o una espera al reveil obligatorio del compañero. Por tanto, doblar sólo puede tener sentido punitivo
2♦	1♥	-	2♣	
	doblo			

Sobre el responder que ha apoyado a nivel de 2 en palo Mayor

S	O	N	E	Punitivo. Tenemos todo el sitio para una subasta de ensayo (3♥ sería una subasta puramente competitiva)
2♠	1♥ doblo	-	2♥	
S	O	N	E	Punitivo. Tenemos (justo) el sitio para una subasta de ensayo a 3♦ (con o sin ♦, es un ensayo generalizado)
3♣	1♥ doblo	-	2♥	
S	O	N	E	Appel. Ya no hay sitio para una subasta de ensayo, y el doblo la reemplaza (3♥ permanece como una subasta competitiva)
3♦	1♥ doblo	-	2♥	

Doblo del responder en la 2ª vuelta sobre intervención del nº2

S	O	N	E	Appel sin subasta natural. A partir de 10-11H, sugiere 5 cartas a ♥ (El doblo equivaldría a un Roudi)
-	1♣ 1ST	- 2♠	1♥ doblo	
S	O	N	E	Appel sin subasta natural. Sugiere un problema de parada a ♥. Con una parada suficiente a ♥, hubiera podido decir 2ST o 3ST
-	1♦ 2♣	1♥ 2♥	1♠ doblo	

El doblo en el campo del abridor después de una apertura de 1ST

Doblo del respondedor sobre la intervención directa del nº 2

Del respondedor

Caso1: Del respondedor, sobre una intervención directa del nº2

S	O	N	E	Sistema clásico en desuso: Punitivo Con convención Lebensohl: Appel generalizado con 8H+, que el abridor puede transformar
	1ST	2♥	doblo	

S	O	N	E	Sistema clásico en desuso: Punitivo Con convención Lebensohl: Appel generalizado con 9H+, que el abridor puede transformar
	1ST	3♦	doblo	

Caso2: Del respondedor, en reveil en la 2ª vuelta

S	O	N	E	El respondedor difícilmente podría apuntar a un doblo punitivo con unos triunfos que estarían mal situados (antes de Sur). Es más útil que su doblo sea de appel, con algunos puntos y un corto en el palo adverso, de forma que pueda defender una parcial Por supuesto, el compañero puede transformarlo, pues sus triunfos sí están bien situados
2X	1ST	-	doblo	
	-	-		

S	O	N	E	Llamada a Mayores
	1ST	-	-	
2♦	-	-	doblo	

S	O	N	E	Appel con 4 cartas a ♠ !!! y menores. Con 5♠ ya habría hecho un Texas anteriormente
	1ST	-	-	
2♥	-	-	2♠	

S	O	N	E	Como consecuencia de lo anterior, es un appel SIN 4 cartas a ♠
	1ST	-	-	
2♥	-	-	doblo	

S	O	N	E	Appel con 4 cartas a ♥, (decir 3♥ sería muy elevado)
	1ST	-	-	
2♠	-	-	doblo	

S	O	N	E	Appel a menores. Clásico
	1ST	-	-	
2♠	-	-	2ST	

Del abridor

Caso1: Del abridor en reveil

S	O	N	E	Appel. No puede ser punitivo con los triunfos mal colocados Apertura máxima con dubletón en el palo adverso
	1ST	2♦	-	
-	doblo			

Caso2: Del abridor sobre un reveil

S	O	N	E	Appel a los Mayores sobre un raro reveil natural a menores
	1ST	-	-	
2♣/2♦	doblo			

S	O	N	E	Sobre un reveil en Mayores: Punitivo Apertura no mínima con 4 buenos triunfos bien colocados
	1ST	-	-	
2♥/2♠	doblo			

El doblo de una subasta artificial

Principio: El doblo de una subasta artificial (salvo subastas de bicolors) es punitivo en el palo subastado artificialmente, aunque no llegará a jugarse como tal porque el compañero hará una subasta respondiendo a la voz artificial

DOBLO a un nivel bajo (sobre 2♣ fuerte indeterminado, un Stayman, un Texas, Un Roudi, un Drury, un 4º palo forcing) el Doblo significa “*me han quitado mi subasta*”, sea un buen palo 6º o un muy buen palo 5º
Por tanto, este doblo es una propuesta para defender competitivamente en ese palo si el compañero tiene fit, y, por defecto, una indicación para la salida
Ejemplo contra un 2♣ artificial cualquiera: ♠1095 ♥A8 ♦43 ♣RD10952

DOBLO a un nivel alto (Doblo Lightner) (sobre un Splinter, un control, una respuesta al Blackwood), el riesgo de que al doblar te “*cojan la palabra*” y que pasen los adversarios dejándotelo punitivo es casi nulo y por eso no necesitamos palo real como a nivel bajo
Por tanto, este doblo no indica longitud en el palo, sino sólo una concentración de honores para dirigir la salida o una vuelta al palo: AK, AKJ, KQx, para que el compañero sepa dónde está el A que le falta al declarante sobre una respuesta al Blackwood si el compañero tiene que salir
Importante: Se sale con la MAYOR carta que tengamos a un palo nombrado por el compañero o que nos ha pedido con un doblo Lightner, para que el compañero tenga clara la distribución de honores de ese palo

Sobre intervenciones artificiales bicolors (Landy, Michaels...), el doblo es punitivo al menos para uno de los palos del bicolor
Se entra entonces en una secuencia punitiva

CONCLUSION

No hay una regla universal que permita distinguir un doblo punitivo de uno de appel, pero sí unos principios recurrentes:

- + Prioridad al doblo de appel sobre el punitivo. Un doblo es punitivo sólo si no hay razón para serlo de appel
- + En casi todos los casos, no hay doblo punitivo con los triunfos mal colocados
- + Cuando la última subasta del adversario es forcing, el doblo es de appel
- + Cuando los adversarios se han apoyado a nivel inferior a manga, el doblo es de appel
- + Cuando los adversarios no tienen fit, el doblo puede ser appel o punitivo, pero siempre transformable si el compañero está un poco largo en el palo de su adversario de la derecha
- + Cuando los adversarios han llegado a manga (salvo barrages a 4♥ y 4♠), el doblo es punitivo
- + Todo doblo de appel es transformable. Cuanto más elevada sea la respuesta a que conduce un doblo de appel, más fuerte debe ser la mano y, por tanto, más valores defensivos debe contener para una eventual transformación
- + Se recuperan los dobls originalmente punitivos a través de la transformación de un doblo en reveil del compañero

Algunos consejos:

- + En el transcurso de las subastas, detrás de una intervención adversa, siempre hay que considerar un doblo de appel
- + En posición de reveil, hay que pensar antes de pasar mecánicamente que el compañero puede estar esperando un doblo de reveil
- + Si tenemos duda sobre el significado de un doblo de vuestros adversarios:
 - ++ Si son jugadores fuertes, no temáis, porque alertarán todo doblo de appel fueran de los casos básicos estándar tipo Sputnik básico
 - ++ Si los ves sorprendidos, no preguntas antes de que acaben la subasta. Si se han equivocado, no les permitas comentarlo

EL PRINCIPIO DE ELECCIÓN RESTRINGIDA (Restricted choice o Moindre choix)

Cuando un flanco tiene la elección de asistir con varias cartas equivalentes, se supondrá que asiste con cualquiera de ellas con una frecuencia equivalente

Se debe asumir que un jugador no ha tenido una elección, en vez de asumir que ha ejercido la opción de una manera particular, lo que quiere decir que cuando vemos una de varias cartas equivalentes, debemos situar la o las otras cartas equivalentes en la mano contraria, pues es más probable encontrarla allí que esté acompañando a la que nos han mostrado

A 9 7 2 K Q 3	El ejemplo paradigmático. Sur juega ella K, y al jugar la Q ve que descartan el 10 a su derecha. Ahora, cuando juega el 5 y descartan pequeña a su izquierda, duda si jugar el As al 3-3 o hacer el impás pasando el 9. Si Este tuviera J10x, podría haber escogido el 10 o la J, luego servir el 10 es una de dos posibilidades de elección. Por tanto, es el doble de probable que la J esté en Oeste respecto a que acompañe al 10 a la derecha, y Sur debe hacer el impasse a la J pasando el 9 en la tercera vuelta
K 9 8 10 5 4	Partimos de 10 y lo dejamos correr o de pequeña al 8 y se pierde con la Q o la J de Este. Por elección restringida, esto lleva a situar la J o la Q en Oeste, y, por tanto, hay que pasar el 9 en la segunda vuelta haciendo impasse. Es el conocido principio de los honores separados
A 10 8 6 2 K 9 5	Sur juega la K y aparece la Q o la J en Este. Debe hacer el impasse suponiendo el otro honor en Oeste
Q 9 7 6 4 2 A 5	Al jugar el As, ve caer el 10 o la J en Este. Debe salir de 5 al 9 suponiendo el otro honor en Oeste. Con J10, Este podría jugar cualquiera de los dos. Con K10 o KJ no tendría elección, y eso duplica la probabilidad del otro honor en Oeste

SISTEMA DE CONVENCIONES SAYC ACBL

♥♠♣ Corregido en Enero 2006 y modificado a la versión moderna 2016 ♥♠♣

Folleto del Sistema SAYC, Standard American Yellow Card de la ACBL, American Contract Bridge League

Recomendado por la asociación mundial

Traducido por Ismael Rodrigo para www.bridgear.com y modificado por Ernesto Scher

INTRODUCCIÓN

El "ACBL Standard American Yellow Card (SAYC) fue creado para utilizarse en las competiciones "Standard Yellow Card". El objetivo fue proveer un método simple y moderno que conduzca a un buen y sólido entendimiento en una pareja cuando ambos jugadores han leído este folleto

Teniendo en cuenta que este sistema fue hecho para ser usado por todas las parejas, el juego fue desprovisto de elementos posiblemente complejos. No hay necesidad de alertas o de hacer preguntas, ya que todos están jugando el mismo método

Cuando el juego comenzó en Internet, los jugadores que necesitaban una manera rápida para establecer las convenciones a usar con una pareja eventual, adoptaron SAYC. Es también usado por los jugadores que se encuentran formando una pareja unos pocos minutos antes que el juego comience.

MODIFICACIONES

A pesar que no hay modificaciones permitidas en el SAYC original, hemos incorporado las técnicas más usuales del Bridge Natural moderno, en el que se reduce las respuestas en un punto y se juega manga con 25 puntos

PROPUESTA GENERAL

Normalmente se abre con palo 5º mayor en todas las ocasiones

Se abre del más alto de palos largos de igual longitud: 5-5 o 6-6

Normalmente se abre del mejor menor (modificación moderna)

Las aperturas Sin Triunfo muestran una mano balanceada y NO pueden ser hechas con un palo mayor quinto

1ST = 15 – 17H

2ST = 20 – 22H

3ST = 25 – 27H

Convención de apertura de mano fuerte: 2♣

Convención de apertura de manos débiles: 2♥, 2♠ y 2♦.

RESPUESTAS Y VOCES POSTERIORES A UNA APERTURA DE 15-17H 1ST

2♣ es "no forcing" Stayman, significando que el remate puede terminar en 2 de un palo. El abridor redeclara 2♥ con 4-4 en los mayores. Si el respondedor redeclara tres de cualquier menor, muestra interés en slam y, por lo menos un palo de cinco cartas

El transfer Jacoby, que muestra un palo de 5 cartas, es usado para los mayores:

2♦ es un transfer a ♥.

2♥ es un transfer a ♠. El abridor acepta el transfer sin saltar, pero también puede saltar al nivel de tres con 17 puntos y 4 cartas de apoyo en el palo mayor del respondedor. Por ejemplo:

1ST – 2♦

2♥ => aceptación normal del transfer

3♥ => 17 puntos (máximo) y apoyo con 4 cartas de ♥

Si después de que el transfer es aceptado, el respondedor subasta un nuevo palo, es natural y forcing a manga

Posibles declaraciones después que el transfer sea aceptado son:

1ST – 2♥

2♠ – Paso => conforme en jugar 2♠

– 2ST, 3♠ => invitación. Sobre 2ST, el abridor puede pasar, declarar 3♠ con una mano mínima, declarar 3ST o 4♠ con un máximo

– 3♣, 3♦, 3♥ => natural y forcing a manga

– 3ST => dando a elegir entre 3ST y 4♠.

– 4♠ => cerrando la manga con un palo de 6 cartas o más

Una respuesta de 2♠ requiere que el declarante de 1ST redeclare 3♣, lo que se hace con una "explosión" de ♣ o el respondedor redeclara 3♦ rectificando con una "explosión" de ♦. Por ejemplo:

1ST – 2♠ (transfer a un menor que el abridor todavía no sabe)

3♣ – Pass => Explosión de ♣ (el menor era ♣)

– 3♦ => Explosión de ♦ (rectifica porque el menor era ♦, y el abridor pasa)

Otras respuestas a 1ST:

1ST – 3♣, 3♦ => 6 cartas o más e invitación a 3ST

– 3♥, 3♠ => por lo menos un palo de 6 cartas e interés en slam. (Si no, el respondedor usa transfer)

INTERFERENCIA DESPUÉS DE UNA APERTURA DE 1ST

Si el contrario dobla, todas las respuestas convencionales son válidas. Por ejemplo:

1ST – (Doblo) – 2♣ => Stayman

1ST – (Doblo) – 2♦ => transfer a ♥

Si un oponente interviene sobre su apertura de 1ST, las respuestas convencionales como Stayman y transfers no son válidas. Las voces posteriores a la intervención son naturales, excepto el cuebid, el cual puede ser usado como fuerza de forcing a manga o como un sustituto de Stayman.

Si los oponentes intervienen sobre una respuesta convencional, las voces mantienen el mismo significado como si no hubiera habido intervención. Pero sí hay un cambio, “Yo estoy interviniendo voluntariamente, así que tengo un verdadero fit porque con dos cartas podría pasar, ya que el respondedor tiene voz”

1ST – (Paso) – 2♦ – (Doblo) sobre la voz artificial de 2♦ pidiendo salida a ♦

2♥ => fit verdadero en ♥ (al menos 3 cartas)

Paso => con sólo 2♥, no los nombró y el respondedor dirá algo

RESPUESTAS A APERTURAS DE 2ST o 3ST

Stayman y Jacoby transfers son usados para mayores.

2ST – 3♣ => Stayman

– 3♦, 3♥ => Jacoby transfers a corazones y piques, respectivamente

– 4♣ => Gerber (pregunta por ases)

– 4ST => Invita a slam a sin triunfo

3ST – 4♣ => Stayman

– 4♦, 4♥ => Jacoby transfers a ♥ y ♠ respectivamente. (Para jugadores avanzados)

RESPUESTAS Y POSTERIORES DECLARACIONES A APERTURAS DE 1♥ o 1♠

Aperturas de 1♥ y 1♠ muestran un palo de 5 o más cartas. Respuestas:

1♥ – 1♠ => por lo menos cuatro piques y 5 o más puntos. Tiende a negar un fit en corazón.

– 1ST => 5 - 9 puntos, niega 4♠ o 3♥. NO forcing

– 2♣, 2♦ => 10 puntos o más, promete por lo menos cuatro cartas del palo

– 2♥ => 3 cartas o más de apoyo en ♥ y 5-9DH

– 3♥ => 3 cartas o más de apoyo en ♥ y 10-11DH puntos

Si el respondedor salta a 2 ST sobre una apertura de 1♥ o 1♠, indica 10-11 puntos

– 3♣, 3♦ => Cambio de palo y salto, subasta fuerte. Invita a slam

– 4♥ => apoyo limitado (10-11DH, con 3 o más ♥)

– 3ST => 15-17H, mano balanceada, por tanto con 2 cartas de apoyo para el compañero

Redeclaraciones del Abridor son naturales y estándar

Redeclaraciones con una mano mínima (13-15DH):

Redeclarar sin triunfo al nivel más bajo posible. Saltar en el palo del respondedor al más bajo nivel posible (debería tener buen apoyo de 3 cartas). Redeclarar un nuevo palo al nivel de 1 o redeclarar un palo nuevo de menor rango que el palo de apertura a nivel 2 (no inversé). Redeclarar el palo de apertura al menor nivel

Redeclaraciones con una mano media (16-18DH):

Aumento saltando o redeclarar saltando el palo de apertura. Inversé en un nuevo palo, por ejemplo: declare un Nuevo palo al nivel 2 de mayor rango que el palo de apertura. Declare No-inversé en un Nuevo palo (esto tiene el amplio rango de 13-18DH)

Redeclaraciones con una mano máxima (19 - 21 o 22 puntos):

El abridor debe hacer una redeclaración muy fuerte. Saltar en sin triunfo. Aumentar en doble salto el palo del respondedor o redeclarar en doble salto el palo de apertura. Salto y cambio a un palo nuevo

SUBSECUENTES DECLARACIONES DEL RESPONDEDOR

Si el respondedor ha declarado un palo en el nivel 1, a continuación determina si desea cerrar en un parcial, invitar a manga, cerrar manga, forzar a manga u obtener más información sobre la mano del abridor

Declaraciones disponibles para cierre en un parcial: Paso, 1ST, 2 de un palo declarado previamente

1♥ – 1♠

2♣ – Paso, 2♥ (preferencial 2 cartas), 2♠ (5 o 6 cartas muy débil) = 6-10DH, cierre en un parcial

Declaraciones disponibles para invitar a manga: 2ST, 3 de un palo previamente declarado:

1♥ – 1♠

2♦ – 2ST, 3♦, 3♥, 3♠ = 10-11DH, invitando a manga

Después de que el abridor redeclara un palo, un nuevo palo por el respondedor es forcing. Si el nuevo palo es el 4º palo, la declaración puede ser artificial/convencional

1♥ – 1♠

2♣ – 2♦ => forcing por una vuelta, puede ser convencional

Sin embargo, después de una redeclaración de 1ST por el abridor, las declaraciones de un nuevo palo al nivel siguiente son no forcing

1♥ – 1♠

1ST – 2♣, 2♦ => no forcing. Respondedor debe saltar y cambiar palo a 3♣ o 3♦ para forzar a manga

Declaraciones forcing en segunda vuelta siguiendo un 1ST redeclarada por el abridor: un "inverse" o salto y cambio a un nuevo palo es forcing a manga.

1♣ – 1♥

1ST – 2♣ o 3♦ => forcing a manga

Declaraciones disponibles para cerrar en manga: 3ST, 4♥, 4♣, 5♣, 5♦:

Si el respondedor inicialmente declara un nuevo palo al nivel 2 (2 sobre 1), se aplican las mismas reglas EXCEPTO que un subsiguiente salto en el primer palo del abridor a NIVEL TRES es forcing a manga. El respondedor podría hacer un salto débil directamente sobre la apertura con 10-11 puntos y por lo menos 3 cartas de apoyo:

1♠ – 2♣

2♥ – 2ST, 3♣, 3♥ => Invitación a manga (10-11 puntos),

– 2♠ => preferencial, no forcing. Respondedor tiene 11-12 puntos y un dubletón de piques

– 3♦ => forcing a manga, puede ser convencional

– 3♠ => apoyo fuerte forcing a manga

NOTA: El respondedor promete declarar de nuevo si respondió con un nuevo palo al nivel de 2 a menos que la redeclaración del abridor sea al nivel de manga. Esto se aplica cuando el respondedor no ha sido pasador.

1♠ – 2♣ (es autoforcing porque casi siempre habrá manga, salvo repetición del abridor)

2♦ => forcing por una vuelta. El respondedor puede limitar su mano declarando 2♠, 2ST, 3♣ o 3♦ a este punto, y no puede pasar, pues el abridor puede tener hasta 18 puntos

RESPUESTAS A APERTURAS DE 1♣ o 1♦

Un abridor de 1♦ sugiere una mano de 4 o más cartas, ya que 1♣ es preferido para manos donde debe abrirse con un palo menor de 3 cartas. La excepción es una mano con la forma 4432: 4♠, 4♥, 3♦ y 2♣, que debe abrirse de 1♦.

Las respuestas y posteriores declaraciones generalmente siguen las ideas expuestas en la sección previa. Subastar a nivel de 1 es, en principio, seguir el orden ascendente de los palos. El respondedor necesita más triunfos para saltar (4 para saltar sobre 1♦; 5 para saltar sobre 1♣, sin embargo se puede saltar con un triunfo menos en una secuencia competitiva).

Respuestas de 2ST y 3ST son normales:

1♣ – 2ST => 10-11H, invitante

– 3ST => apertura

El salto en palo menor no es forcing

APERTURA DE 2♣, RESPUESTAS Y DECLARACIONES POSTERIORES

Una apertura de 2♣ muestra por lo menos 23+ puntos, o el juego equivalente. Respuestas:

- 2♣ – 2♦ => convencional, lo jugamos como respuesta negativa con hasta 4H
- 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ => natural y forcing a manga. Por lo menos un palo de cuatro cartas y 5 puntos
- 2ST => una mano balanceada y al menos 5H

Si el abridor redeclara 2ST después de una respuesta de 2♦ (mostrando 23-24H), se usan las mismas respuestas que para una apertura de 2ST:

- 2♣ – 2♦
- 2ST – 3♣ => Stayman
- 3♦, 3♥ => Jacoby transfers a ♥ y ♠, respectivamente
- 4ST => invitación cuantitativa a slam en Sin Triunfo

Si el abridor redeclara un palo sobre una respuesta de 2♦, la voz es forcing hasta el nivel de 3 del palo mayor del abridor o hasta el nivel de 4 del palo menor del abridor.

- 2♣ – 2♦
- 2♥ – 2♠
- 3♥ => no forcing

SECUENCIA DESPUÉS DE UNA DECLARACIÓN DÉBIL DE 2♦, 2♥, o 2♠

Una declaración débil a nivel de 2 muestra un palo de 6 cartas de razonable calidad y 5-11H. En raras ocasiones puede ser un muy buen palo de 5 cartas. Es posible abrir débil a nivel de 2 con un palo pobre de 7 cartas (no suficientemente bueno para abrir a nivel 3). Respuestas:

Una respuesta de 2ST es forcing, mostrando interés en ir a manga. (Esto se aplica también si los oponentes intervienen con un doblo o con una declaración). El abridor redeclara su palo con una mano mínima (5-8 puntos). Con una mano máxima el abridor declara otro palo para mostrar algo destacable (As o K en ese palo); si no tiene algo destacable aumenta a 3ST y deja al respondedor decidir el contrato

Cualquier salto del palo del abridor es para jugar pero puede ser barrage. Una respuesta de 3ST es siempre para jugar. 'RONF' (Raise only non forcing) en el palo significa que se juegan los saltos débiles para obstruir. Una respuesta de un nuevo palo es forcing por una vuelta y muestra por lo menos un palo de 5 cartas. El abridor podría aumentar una respuesta a un palo mayor con 3 cartas o quizás con un dobleton de honores.

Sin FIT para el palo del respondedor, el abridor redeclara:

Con una débil de 2 mínima (5 - 8 puntos), redeclara el palo al mínimo nivel posible.

Con una mano máxima débil a nivel de 2, nombra un nuevo palo o declara sin triunfo.

APERTURAS OBSTRUCTIVAS (DE BARRAGE)

Frente a un compañero no pasador la apertura a nivel de 3 ó 4 en un palo debe tener en cuenta la situación de vulnerabilidad

Vulnerable contra no vulnerable: usted debería no tener más de 2 multas en su declaración (teniendo en cuenta la probable distribución de las cartas que le faltan en el palo)

Cuando la vulnerabilidad es igual usted no deberá tener más de 3 multas en su declaración

Cuando uno no es vulnerable y el contrario sí, usted puede tener 4 multas en su declaración

DECLARACIONES PARA SLAM

Se utiliza Blackwood 4ST para preguntar por Ases. Las respuestas muestran el número de ases por pasos, 5 ST es entonces usada para preguntar por Reyes; 5 ST garantiza a la pareja tener todos los cuatro ases.

- | | |
|------------------|-------------------|
| – 4ST | 5x – 5ST |
| 5♣ => 0 o 4 ases | 6♣ => 0 o 4 reyes |
| 5♦ => 1 as | 6♦ => 1 rey |
| 5♥ => 2 ases | 6♥ => 2 reyes |
| 5♠ => 3 ases | 6♠ => 3 reyes |

Un salto a 5ST (y algunas declaraciones de 5ST cuando la subasta está a nivel de 5) es 'Forcing a Grand Slam' pidiendo al compañero declarar un gran slam con 2 de los 3 honores superiores;

5ST – 6 del palo de triunfo = menos de 2 honores superiores de triunfo (A, K, o Q)

– 7 del palo de triunfo = dos de los 3 honores superiores de triunfo

DECLARACIONES DEFENSIVAS

Las intervenciones muestran 8-16 puntos (doblar y declarar el palo largo con una mano más fuerte)

La única repuesta forcing es un cuebid del palo del abridor en 4ª preguntándole sobre la calidad de su intervención:

(1♦) – 1♠ – (PASO) – 2♦ (Cue-bid al palo de apertura)

(Paso) – 2♠ => intervención mínima

– otra => fuerza extra (11 o 12 puntos mínimo)

Una intervención de 1ST muestra 15-18H y una mano balanceada (preferiblemente con una parada en el palo del abridor). No se usan respuestas convencionales a una intervención de 1ST excepto 2♣, que es Stayman

Un salto a 2ST en la intervención muestra por lo menos 5 - 5 en los dos palos más bajos no declarados

Los saltos en las intervenciones son obstructivos, mostrando el mismo valor que en una declaración de apertura al mismo nivel

(1♦) – 2♠ => una mano que hubiera abierto una 2 débil en ♠

– 3♣ => una mano que hubiera abierto una débil de 3♣

Una intervención por cuebid cuando los oponentes han declarado dos palos es natural en cualquier palo

Una intervención por cuebid cuando los oponentes han declarado solamente un palo es un Michaels cuebid, mostrando un 5 - 5 de dos palos (o más distribucional). Si la apertura es en un palo menor, el cuebid muestra los mayores; si la apertura en un palo mayor, el cuebid muestra el otro palo mayor y un menor no identificado

(1♦) – 2♦ => por lo menos 5 - 5 en los mayores, 8 puntos o más

(1♠) – 2♠ => por lo menos 5 - 5 en ♥ y un menor; 10 puntos o más

El Respondedor puede declarar 2 ST sobre un cuebid a mayor para preguntar por el menor del compañero

(1♥) – 2♥ – (Paso) – 2ST (pregunta por el menor)

(Paso) – 3♣ => palo trébol

– 3♦ => palo diamante

Una declaración de reapertura significa lo mismo que una declaración directa, sin embargo puede ser más liviana hasta un mínimo. Una reapertura de 1ST después que un oponente ha abierto muestra 10 - 15 puntos. Este es un intervalo amplio, pero usualmente no habrá manga en esta mano

Un doblo es para obtener información cuando se utiliza sobre una declaración de apertura parcial (4♦ o menos); es penal sobre una declaración de apertura para manga (4♥ o más alto). Una respuesta a un doblo informativo, en salto inferior a manga es invitacional. Para forcing, el respondedor utiliza un cuebid sobre el palo del abridor.

Contra una apertura obstructiva, una intervención en un palo o a ST es natural; un cuebid es Michaels

DECLARACIONES COMPETITIVAS

Hay una casi infinita variedad de posibles secuencias, por la que es importante tener simples principios generales para prevenir malos entendidos en las declaraciones

Las declaraciones significan lo mismo que significaban sin la intervención de los contrarios. Sin embargo, a veces es necesario hacer una declaración que normalmente hubiera sido una segunda elección sin la intervención

1♦ – (Paso) – 1♠ – (2♣)

2♣ con ♠ J 4 3 ♥ A 8 7 5 ♦ A Q J 4 ♣ J 3 (redeclaración de 1ST si el contrario de su derecha hubiera pasado)

Haciendo un Cuebid al palo del contrario de la derecha, muestra valores para manga sin una dirección clara por el momento. Esto es a menudo usado para mostrar un salto forcing a manga:

1♠ – (2♣) – 3♣ => forcing a manga, usualmente un salto

El doblo negativo es usado sobre 2♣ prometiendo 4 cartas (por lo menos) en un mayor no declarado. Declarando un mayor al nivel 2 o más alto muestra 11 o más puntos y un palo de 5 o más cartas

1♣ – (1♦) – Doblo => 4 - 4 o mejor en mayores

1♦ – (1♥) – Doblo => exactamente 4♠ (1♠ promete 5)

1♦ – (1♠) – Doblo => 4♥ y 6+ puntos o 5♥ y 5-10 puntos

Si el contrario de la derecha hace un doblo informativo:

1♦ – (Doblo) – 1♥ o 1♠ => forcing, los puntos son ilimitados

– 2♣ => no es forcing (6-10 puntos, usualmente un palo de seis cartas)

– 2 ST => salto limitado (por lo menos 10 puntos) – o mejor

– Redoblo => 10 puntos o más, pero es mejor describir con 1♥, 1♠, o 2ST con la mano apropiada

– 3♦ => obstructiva, buen apoyo a triunfo con menos de 10 puntos

Un salto y cambio de palo del respondedor después de un doblo es para jugar:

1♦ – (Doblo) – 2♥, 2♠, 3♣ = palo de 6 o más cartas, como una débil a nivel de 2 o barrage a nivel de 3.

Un redoblo puede tener uno de tres significados:

+ Para jugar si:

Su lado está a nivel 4 o más: 4♠ – (Doblo) – Redoblo => Penal

Los oponentes doblan una declaración convencional:

1ST – (Paso) – 2♦ – (Doblo con palo de ♦ y pidiendo salida)

Redoblo => Penal, buen palo de diamantes detrás del doblador

+ Una buena mano si el doblo era informativo:

1♠ – (Doblo) – Redoblo => 10+ puntos

+ SOS, requiriendo un palo diferente, si su lado es doblado penalmente en un palo triunfo al nivel de tres o más bajo:

1♦ – (Paso) – Paso – (Doblo)

Paso – (Paso) – Redoblo => SOS, el respondedor puede soportar por lo menos 2 de los palos no nombrados.

Salvo indicación contraria en otro lugar, cualquier declaración o doblo del contrario cancela una convención intentada para secuencias no competitivas

Ejemplos: 1♥ – 2♠ – 2ST => natural (12-14H),

2♣ – Doblo – 2♦ => natural y positivo, porque la voz es voluntaria ya que el abridor tiene voz.

Si el oponente usa una convención (como Michaels o unusual notrump), usted puede doblar para mostrar por lo menos 10 puntos, o puede hacer un cuebid a uno de los palos mostrados para forzar a manga

1♠ – (2♠) – 3♥ => forcing a manga

– Doblo => por lo menos 10 puntos, probablemente balanceado

JUGADAS DEFENSIVAS Y SEÑALES

Las señales defensivas siguiendo un palo o descartando son “Alta” quiero, “Baja” no quiero. Y “Alta-Baja” en una cantidad par de cartas. “Baja-Alta” en una cantidad impar de cartas

La salida es la 4ª carta en orden descendente del mejor palo. De un palo de 3 cartas, en contrato a palo, juegue la menor. En contrato a ST, la mayor. De 4 o más cartas juegue la 4ª. La única excepción es salir de un palo de 4 o más cartas sin honores: en esta instancia se juega la 2ª mejor carta.

Las salidas de honores seguidos son de la carta más alta y de la más alta de una secuencia interna

Jugando contra palo se juega A cuando AKx

NOTA: Cuando juegue ACBL SAYC en un torneo abierto, usted debe agregar defensas a las convenciones de los contrarios. (ejemplo: unusual vs. unusual, y Mathe sobre Trébol Grande). Escriba estas convenciones de defensa en la sección ‘Defenses vs. Opp’s Conventions’ en el lado izquierdo de la cartilla de convenciones

NOTA DEL TRADUCTOR:

SAYC es el Sistema de Convenciones más comúnmente usado en el mundo. Diseñado para la ACBL en 1985 y reescrito en 1988, la última versión publicada por la ACBL es la de enero 2006 y el original en inglés está en www.bridgear.com / Bridge / Convención SAYC / En inglés.

**Subasta constructiva**

+ Apertura "superlight" en 3ª posición, abrir las manos con las que intervendríamos, incluso con tan sólo 8-9H o de un palo Mayor 4º

Un palo es suficientemente bueno para intervenir si cumple esta regla:

Longitud en el palo + Honores en el palo ≥ 8 Nivel de intervención (7 con 2 GH) (J y 10 son honores si tenemos alguno superior a ellos)

Aunque la subasta la ganen los contrarios, hemos señalado al compañero una salida ganadora, vital para puntuar bien

+ Si tenemos que elegir entre dejar 1ST o apoyar un menor al nivel de 2, debemos jugar 1ST si tenemos 23-24H (podríamos también dejar 1ST con 22H si tenemos algunos 10's o 9's), y jugar en el menor a nivel de 2 con 22H o menos

Sólo con 23-24 podemos hacer 1ST+1 que vale 120 puntos en vez de 2me+1 que vale sólo 110 puntos, mientras que con menos, no pasaremos de 1ST cumplido de 90 puntos en vez de 2me+1 de 110 puntos

+ Después de una apertura de 1♣, si tenemos 4♦ y 4 de un Mayor, es preferible decir 1♦ con 6-9H o con más de 16H. En el intervalo de 10-15H, diremos el Mayor pues tenemos una redeclaración cómoda a sin triunfo.

Otra razón para declarar 1♦ con una mano débil, es que si hay fit en , lo nombrará el abridor y recibirá la salida la mano fuerte

+ Cuando tenemos un fit en Mayor y también una mano adecuada para jugar ST, hay que jugar 4 en el Mayor con una fuerza combinada de 25-29H, pero hay que jugar 3ST cuando la fuerza combinada es de 30-31H

La manga a palo Mayor es más segura que a ST. En el intervalo 25-27H, suele haber un palo sin parada y el contrato a palo nos protege de ello. El problema a ST es más los palos cortos que las paradas. Es mejor tener xxx frente a xxx que tener Ax frente a xx. Pero con 30-31H, perderemos 2 bazas tanto a palo como a ST, tendremos dos paradas en cada palo y mejor resultado ganando 3ST+2 que 4Mayor+1

+ Es preferible jugar en un fit 4-4 de triunfo en Mayor que en un 5-3 o 5-4, e incluso un 6-4: F.F.F.F. (Ferret For Four-Four Fit)

Cuando el 5-3 o 5-4 NO son el palo de triunfo, proporcionarán un descarte. Además, con 4 cartas de triunfo en la mano no-base, nos da para eliminar triunfos en 3 vueltas (porque están 3-2 el 68% de las veces) y fallar una perdedora con el 4º. Una manga en el 5-3 es más segura y la jugaremos por equipos, pero por parejas, el 4-4 dará mejor puntuación el 68%, igual el 28% y peor el 4%

+ Después de subastar 1ST o 2ST, no introducir un menor en la subasta a menos que tengamos ambiciones de Slam

Es mejor jugar con riesgo 3ST que una manga a menor. No debemos llegar mangas a menor jugando por parejas

+ Si el compañero abre de 1♥ o 1♠ y tenemos apoyo pero una mano balanceada con 10 perdedoras, es mejor responder 1ST que 2♥ o 2♠

Tendremos mejor puntuación si nos dejan 1ST, si nombra otro palo podemos encontrar un fit en ese palo o volvemos a 2♠

Consideraciones sobre las salidas

+ Cuando tenemos que elegir entre una salida segura con poca probabilidad de derrotar el contrato y otra especulativa más arriesgada pero que puede derrotar el contrato, debemos utilizar la segura. La especulativa es probable que regale una baza

+ Contra contratos a sin triunfo, particularmente contra 1ST o 2ST, evitar salir de un palo 4º con un solo honor, o incluso con 2 honores. Es más seguro salir de 3 o 4 blancas que de un peligroso palo 4º de un solo honor

+ Cuidado con salir de As contra 6ST, no tenemos prisa por hacer el As. Tampoco si han llegado al Slam sin pedir Ases con Blackwood

+ Cuando estás fuerte en los palos que no son el de triunfo, salir a triunfo

+ Cuando los adversarios han subastado por encima de sus valores, sólo pueden sacar bazas fallando, por lo que hay que salir a triunfo

♥♦♣ El Slam a sin triunfo subastado "al peso" con voces cuantitativas ♥♦♣

Cuando se ha establecido una horquilla de 3 puntos, por ejemplo abriendo de 1ST 15-17, la voz de 4ST pide Slam a 6ST si se está en el máximo de la horquilla, 5ST si se está en el valor intermedio y pasar si se está en el mínimo

Un palo 5º añade 1 punto y un palo 6º añade 2 puntos si hay calidad. Los 10 y 9 aportan plusvalía acompañados de honores
Ante 4ST, hay que revalorizar la mano con las cartas que completen palos largos del compañero, pues aportan bazas sin puntos
Son minusvalías las cartas intermedias dispersas y la distribución 4333 (La distribución 4432 es una plusvalía)

Subastas cuantitativas diferidas

Después de un Stayman 1ST - 2♣ 2ST - 3♣ 2♥ - 4ST 3♥ - 4ST	Después de un Texas a Mayor o un Roudi 1ST - 2♦ 1♣ - 1♠ 2♥ - 4ST 1ST - 2♣ Roudi 2♦ (no fit) - 4ST	Después de un Texas a menor 1ST - 3♣ 3♦ - 4ST
---	--	---

Cómo aceptar la propuesta de Slam que nos hace una subasta cuantitativa

(Por equipos, interesa explorar un slam a menor que puede ser más realizable que a sin triunfo)

Hay que tener muy presente que un Slam a palo será a menudo más fácil de cumplir que a sin triunfo, porque hay posibilidades de fallo en la mano corta, puestas en mano, muerto invertido, etc, y también porque un fit 4-4 o 5-4 suele aportar una baza más
Con una mano 4333, se concluye con 6ST sin buscar un fit en el palo 4º que no aportaría más bazas

Por esto, es importante (mucho más por equipos) *explorar el Slam a palo al escuchar la voz de 4ST, anunciando:*

5♣ - Tenemos 4 o 5 cartas a ♣ 5♦ - Tenemos 4 o 5 cartas a ♦, pero NO 4 a ♣	5♥ - Tenemos un palo 5º no descrito 5♠ - Tenemos un palo 5º no descrito	6♣ - Tenemos 6 cartas a ♣ 6♦ - Tenemos 6 cartas a ♦
---	--	--

Las voces después de 4ST aceptando el Slam son una especie de Baron, anunciando palos 4ºs en orden ascendente. Cuando anunciamos 5♣ con 4 o 5 cartas a ♣, podemos escuchar 5♦ y tener nosotros también 4 cartas a ♦ con lo que podemos jugar 6♦ en vez de 6ST

¿Blackwood o cuantitativo?

4ST es siempre Blackwood cuando se ha expresado en la subasta un FIT EN PALO MAYOR	4ST es siempre cuantitativo cuando sigue a una subasta natural a sin triunfo (siempre que no se haya expresado un fit a Mayor)	4ST es siempre Blackwood cuando su autor ha subastado previamente a nivel de 4, por ejemplo dando un control
4ST es Blackwood como respuesta a 1♥ o 1♠	4ST es cuantitativo y muestra 19-20H 4333 con 4 cartas en el palo de apertura, cuando se responde a una apertura de 1♣ o 1♦	4ST es un Blackwood cuando responde a una apertura de barrage

♥♠♣ Cambios de subasta y carteo del Sistema Natural Moderno respecto a Mayor 5° francés ♥♠♣

(Apuntes de las clases de Ernesto Scher)

+ Las respuestas en salto son, en general débiles, y obstruyen con la Ley de Bazas Totales. Ejemplo: 1♣ - 2♠ es débil

1♥ - Doblo - Paso

Paso - 2♠ => Este salto respondiendo al doblo no corresponde a una zona 2 de 11-12, sino a un palo largo y 6-10DH para obstruir

- 1♠ => Como el salto es débil, la voz sin salto es ilimitada

+ Los bicolores caros ya no existen !

1♥ - 2♦ (Esta voz da una fuerza de 10 puntos pero niega 4 cartas a ♠)

2♠ => No tiene sentido que se dé esta voz con un 5-4 pues el respondedor no tiene 4 cartas a ♠, luego es un 6-5 o 7-5 que no tiene que ser caro !!!

Ante una apertura de 1♣, si tenemos 5♦ y 4♥/♠, anunciamos el Mayor, independientemente de si tenemos o no fuerza para dar un bicolor caro del respondedor. La idea es priorizar el Mayor, declarándolo antes de que los contrarios obstruyan y nos sea difícil mostrarlo

+ Las voces de bicolor en salto son siempre 5-5, excepto que hayamos abierto de 1♣

+ Cuando el compañero nos pide palo, sea con señal o doblo Lightner, salimos con la carta más alta, para clarificarle la tenencia del declarante

+ Con KQxxx contra contrato a sin triunfo, salimos de K y NO de la 4ª, para no regalar baza con una J que pueda tener el declarante

Con KQxx, sí salimos de la 4ª porque no hay tanto riesgo de regalar baza con la J

+ Con 4 puntos de 1 As frente a una apertura de 2ST, declaramos 3ST pues el As aporta una subida al muerto que puede ser muy valiosa