

APUNTES DE BRIDGE



Sistema de Subasta
Mayor Quinto mejor menor

Fecha última modificación: (5 / 10 / 97) ♠♥♦♣

- La secuencia 1♣ - 1♦

1ST (Alertado) puede esconder un mayor cuarto del abridor. El ♦ es casi siempre al menos 4º.

Es balanceada 12-15H aunque el abridor tenga mayor 4º. Hay que ALERTAR.

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

Por tanto, las secuencias: 1♣ - 1♦ (Alertado)

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

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

1♣ - 1♦

1ST (Alertado) - 2♠ -> Mano con **semifallo** con ♦ 4º o 5º y forcing a manga

- ¿Qué hacemos con una mano **regular** con esperanza de manga (11h+) y con un Mayor cuarto?

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♠ sobre 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 cuartos.

2♦ -> **Mínimo 12/13H** SIN mayor cuarto.

2♥ -> Cuatro cartas a Corazón sin negar cuatro cartas a ♠.

2♠ -> Cuatro cartas a Pic negando cuatro cartas a ♥.

2ST -> **Máximo 14/15H** SIN mayor cuarto.

- Secuencias especiales a tener en cuenta:

¡Es **Natural** con 11-12H!

1♣ - 1♦

1ST - 2ST

Parón con miseria a trébol!

1♣ - 1♦

1ST - 2♣

Resp - 3♣

Canapé débil 5♦ y 4♠

1♣ - 1♠

1ST - 2♦

Canapé Invitativo 9/10 Puntos

1♣ - 1♥

1ST - 2ST

3♣ - 3♦

TRATAMIENTO DE 2♣ ROUDINESCO

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

1ST - 2♣

Se emplea el Roudi en manos límite 11-12 H/DH o en manos fuertes en las que se desea explorar la mano del abridor. Después de usar Roudi, la declaración de 4ST es Blackwood.

Respuestas:
Clásicas

- **2♦**: ST **mínimo** (12+/13H) y **2** cartas de apoyo al mayor.
- **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 tres palos nombrados.

3♥ -> Buen palo sin honor mayor a Pic.

3♠ -> Dos grandes honores a Pic y buen palo de ♥.

Caso 2:

1Me - 1 Ma (Me:Menor, Ma:Mayor)

1ST - 2♣

3♣ / ♦ (Palo de apertura). Buen palo aportando 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 tres palos nombrados.

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

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

1♦	-	1♠
1ST	-	2♣
2♥	-	3ST

1♦	-	1♠
1ST	-	2♣
2♠	-	2ST

MODIFICACIONES QUE INTRODUCE EL ROUDI

DECLARACIONES LIMITADAS

+ El bicolor económico es muy débil:

1♦ - 1♠

1ST - 2♥ -> 5 Pics y 4/5 Corazones con menos de 10H.

+ La repetición simple es muy débil.

1♦ - 1♠

1ST - 2♠ -> El compañero pasa.

+ El apoyo simple al abridor.(Excepto en trébol porque sería Roudi).

1♥ - 1♠

1ST - 2♥ -> Apoyo preferencial al Corazón.

+ La vuelta a 2♦ es un canapé de 5 Diamantes y 4 a mayor.

1♣ - 1♠

1ST - 2♦ -> **CANAPE de Diamante**: Nos habíamos saltado un Diamante 5º por ser una mano débil, y ahora volvemos para decir que era 5º y que el compañero escoja entre pasar a 2♦ o dar 2♠ si tiene 3 cartas a Pic. El Pic nunca es quinto.

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

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ - Pasable

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ - 3ST Puntos en
Pic y Trébol

1♦ - 1♠

1ST - 2ST

3♣ - 3♥ -> 4 Pics y 5 / 6 Tréboles
Fuerza en Corazón

+ Bicolor 5 - 5 en palos mayores.

1♦ - 1♠

1ST - 4♥ -> 5♠ y 5♥ con certeza de manga a mayor sin esperanza de slam.

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 Pic y 11-12H daría 3ST, luego 2ST es FORCING a MANGA.

+ Para dar una mano regular de 18-19H. 4ST Cuantitativo.

1♦ - 1♠

1ST - 4ST -> Mano regular de 18-19H: El abridor mínimo pasará con 13H, marca 5ST con 14H y 6ST con 15H..

DECLARACIONES NATURALES FORCING DESPUES DEL ROUDI

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

1♦ - 1♠

1ST - 3♠ -> 13DH+ forcing a manga palo 6º.

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

1♣ - 1♥

1ST - 2♠ -> 5♥/4♠ con 13DH+

1♣ - 1♦

1ST - 2♥ -> 5♦/4♥ con 13DH+

+ Los bicolores en salto del respondedor son 5-5 forcing a manga.

1♦ - 1♠

1ST - 3♥ -> 5-5 F. a manga
y esp slam

1♦ - 1♠

1ST - 4♥ -> 5-5 manga
Sin slam

1♦ - 1♠

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 13DH+, negando tener un Pic 5º.

UTILIZACIÓN DEL ROUDI PARA MANOS LÍMITE 11-12H/DH

+ Un bicolor de 11-12DH debe pasar primero por el Roudi.

1♦ - 1♠

1ST - 2♣

2♦ - 2♥ -> 5♠ y 4/5♥ con 11-12DH.

+ La mano con palo 6º y 11-12DH pasa por el Roudi.

1♦ - 1♠

1ST - 2♣ Roudi

2♦ - 3♠ -> Palo 6º con esperanza de manga 11-12 DH.

¿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 11-12DH cerramos a 4 del Mayor.

+ 3ST cierra manga porque el mayor era sólo cuarto, y lo que nos interesaba 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 una declaración de tanteo para manga a palo.

+ 2ST es regular de 11-12H pasable.

+ Tres del mayor es propuesta de manga.

+ 3ST pide que se elija manga con una 5332.

+ **Después de 2♦** : Mínima sin fit.

+ Las declaraciones económicas son naturales y pasables.

+ Las declaraciones en salto son forcing.

DESARROLLO DE MANOS BALANCEADAS CON 19 - 20 H

La mano se abre de 2ST con 20H y plusvalías. En los demás casos se abre de 1 a menor:

<p>Caso 1:</p> <p>1 menor - 1Mayor 2ST(*)</p>	<p>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. Paso a 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:</p> <p>Respuestas al Checkback: 4♠ si teníamos apoyo a su ♠. 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 ♥.</p>
<p>Caso 2:</p> <p>1♣ - 1♦ 2ST(*)</p>	<p>1♣ - 1♦ (El respondedor puede tener 4 a Mayor) 2ST(*) - PASO mínimo 5/6H ó 3♣ Stayman Pregunta al abridor. 3♦ sin Mayor 4º. 3♥ o 3♠ con palo 4º. 3ST los dos mayores 4º -> 4♣ / 4♦ transfer para 4♥ /4♠ .</p>
<p>Caso 3:</p> <p>1♥ - 1♠ 2ST(*)</p>	<p>1♥ - 1♠ 2ST(*) - PASO mínimo 5/6H. 4♠ con 6 cartas a ♠. 3♣ Checkback modificado. Respuestas: 3♠ con 3 cartas a ♠ y 4♠ con 4 cartas a ♠. 3ST con 2 cartas a ♠.</p>

(*) 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♣ / 2♦

2♠ -> Con 12 / 14 H y 5-6 cartas a Pic.

2ST -> Con 15 / 17 H.

3ST -> Con 18 / 20 H.

Caso 2: 1♠ - 1ST

Paso -> Con 12 / 15H.

2♣ / 2♦ -> Con 16 / 17H aunque sea un palo de tres cartas.

2ST -> Con 18 / 20H.

Caso 3: 1♥ - 1♠

1ST con 12 / 15. Después Roudi, canapé D, bicolor 55 con salto, etc.

2♣ / 2♦ -> Con 16 / 17 H.

2ST -> Con 18 / 20 H.

3ST -> 21 / 22 H.

INTERVENCION MEDIANTE CONVENCION DE BICOLORES MICHAEL'S

Voces: 2♦ sobre 1♦ o sobre 1♣ es Bicolor a Mayores. Cue-Bid sobre apertura a Mayor es el otro Mayor y un menor.

Criterio de Intervención: Con un 5 - 5 en palos Mayores, se interviene con 4 a 6 perdedoras.

Con 5 - 4 en Mayores, también se interviene en Bicolores con 4 a 6 perdedoras, pero alguna fuerza adicional.

Respuesta: Se marca Manga con 3 cubridoras, se invita con palo mayor en salto con 2 cubridoras, y sin salto con 1.

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

APOYOS DEL ABRIDOR EN PALO MAYOR

Zona 16 - 19 DH: El abridor **revalúa corto o con blancas** en el palo del semifallo, **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 sistema tradicional). Mini-Splinter. Semifallo en el color del salto, Fit y 16 / 19 DH.

Ejemplo 1: ♠ A J 8 7 1♣ - 1♠ La subasta de 3♥ es un bicolor caro en salto
 ♥ 7 3♥ - que no existe en el Sistema del Mayor Quinto.
 ♦ A K 5 Da el fit a ♠ ,el fallo o semifallo a ♥ , y 16 a 19 DH.
 ♣ Q J 9 8 5

Ejemplo 2: ♠ A J 8 7 1♣ - 1♠ El apoyo en salto a 3♠ muestra la fuerza de 16 a 19 DH
 ♥ 4 2 3♠ - y garantiza que no hay semifallo ni en ♦ ni en ♥.
 ♦ Q 5 El respondedor decide cerrar o no la manga.
 ♣ A K J 10 8

Ejemplo 3: ♠ A J 8 7 1♦ - 1♠ El apoyo en salto a 3♠ muestra la fuerza de 16 a 19 DH
 ♥ K Q 6 3♠ - y garantiza que no hay semifallo en ♥ , pero puede
 ♦ A J 8 5 3 haberlo en ♣. Sería bicolor auténtico en salto decir 3♣.
 ♣ 8

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

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

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

3º. Con una 5 - 4 - 2 - 2 , doble salto en el palo de apertura.

4ª. 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 el semifallo,y 19-22DH.

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.

SUBASTA DE TANTEO DE MANGA A MAYOR

Caso 1: TANTEO SIN LA INTERVENCIÓN DE LOS CONTRARIOS

- 1♥ - 2♥
- 3♥ -> Es un barrage a los contrarios. El compañero PASA.
- 3♣ / 3♦ / 2♠ -> Propuesta de manga con complemento en el palo.
- 2ST -> Propone manga, 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 NINGUN hueco para dar palo de tanteo.	<p>1♥ - 2♦ - 2♥ - 3♦</p> <p>3♥ -> Competimos. El compañero DEBE PASAR.</p> <p>Doblo -> Propuesta de manga generalizada, como 2ST sin intervención.</p>
Nos deja VARIOS huecos para dar palo de tanteo.	<p>1♥ - 1♠ - 2♥ - 2♠ (Nos deja las voces de 3♣ y 3♦)</p> <p>3♥ -> Competimos con palo largo sin muchos puntos H.</p> <p>Doblo -> Competimos a 3♥ con mano balanceada y puntos H.</p> <p>3♣ / 3♦ -> Propone manga pidiendo complemento a trébol / diamante.</p>
Nos deja UN SOLO hueco.	<p>1♥ - 2♣ - 2♥ - 3♣ (Nos deja sólo la voz de 3♦)</p> <p>3♥ -> Competimos con palo largo sin muchos puntos H.</p> <p>Doblo -> Competimos a 3♥ con mano balanceada y puntos H.</p> <p>3♦ -> El palo del hueco propone manga de forma generalizada, sin pedir nada a diamante.</p>

Caso 3: LOS CONTRARIOS DOBLAN: 1♥ - PASO - 2♥ - DOBLO **Redoblo**->Propone manga como tanteo.

APERTURA 1ST

Fuerza de 16-18H

Puede tener un mayor 5º de mala calidad, puede ser una mano con palo 6º a menor y dos dobletones bien parados.

STAYMAN. 8H+.

Respuestas: -2♦ : Ningún mayor 4º. -2♠ : 4 cartas a pic sin 4 a corazón.
 -2♥ : 4 corazones sin 4 pics. -2ST: 4 corazones y 4 pics.
 -3 a palo: Máximo con palo 5º.

TEXAS A PALOS MAYORES

1ST - 2♦ (Indica tener 5 cartas a Corazón)

Desobediencia al transfer Siempre con palo 4º:

2♥ - 2ST->Mano regular con max 8H.

3ST->Mano regular con 9H+. Escoger 3ST o 4♥ .

1ST - 2♦ (Transfer a ♥)

4ST ->Cuantitativo de 15-16H con palo 5º.

3♥ -> 4 cartas a ♥ y mano MINIMA (16H).

3♥ -> Palo 6º y esperanza manga.

2ST -> 4 cartas a ♥ , mano MAXIMA (17 o 18H) y 4333.

4♥ -> Palo 6º y cierra manga a palo.

2♠ , 3♣ , 3♦ -> 4 cartas a ♥ , mano MAXIMA (17 o 18H)

Palo nuevo: Bicolor forc. a m. (3♥ da doble fit, y 4♥ cierra manga) y se marca el palo del Dubleton.**DESARROLLO DE STAYMAN CON ESPERANZA DE SLAM****Caso 1: 1ST - 2♣**

2♥ - 3♣/♦ -> Un menor indica 5 cartas en ♣ ó ♦ y 4 cartas en ♠ con esperanza de slam.

3ST-> Cierra sin interés en el slam.

3♥ -> Fit al menor, control ♥ sin negar control ♠, interés en slam a ♣/♦.

3♠ -> Fit al menor ,control a ♠ sin control ♥ , interés en slam a ♣/♦.

Caso 2: 1ST - 2♣

1ST - 2♣

1ST - 2♣

2♥ - 3♠ -> Control 2♠ - 4♣ -> Control 2♥ - 4♦ -> Fit a ♥ , control ♦ , NO controla ♣ ni ♠.

TEXAS A PALOS MENORES1ST - 2♠ (Trébol 6º)
3♣1ST - 2ST (Diamante 6º)
2♦**No se utiliza Texas a menor**Manos fuertes con esperanza de slam.
1ST - 3 del menorManos de manga SIN ningún
singleton. Se marca 3STManos con mayor 4º:
Se hace siempre Stayman**Casos de utilización del Texas a menor****Caso 1:** Para jugar miseria con palo 6º, y pasamos.**Caso 2:** Mano de manga con 5-5 en los menores.
3♣ - 3♦ -> Indica 5♣ y 5♦**Caso 3:** Con manos de manga, menor 6º y semifallo.
1ST - Transfer al menor 6º
3ST -> Semifallo en el otro menor.**Caso 4:** Menor 5º con 5332 y 15/16H.
Transfer al menor y 4ST cuantitativo.**Desobediencia al transfer con 3 cartas y máximo**

1ST - 2♠

1ST - 2ST

2ST->

3♣ ->

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 5º y 12H+, esperanza de slam a menor).

3ST -> Sin fit en el menor.

3♥ -> Fit al menor, mano máxima y control ♥ sin negar control ♠, interés en slam en el menor.

3♠ -> Fit al menor ,mano máxima y control a ♠ sin control ♥ , interés en slam en el menor.

DESARROLLO DE UNA MANO DEL RESPONDEDOR CON 5-4 EN MAYORES**Stayman a partir de 5H.** Con menos, hacemos transfer al palo 5º y pasamos.

Caso 1: El abridor con **un sólo** mayor cuarto responderá nombrándolo.
El respondedor pasa, propone a nivel 3 con 8DH o cierra a nivel de 4 con 9DH+.

Caso 2: El abridor de 1ST **no tiene** mayores 4º.
1ST - **2♣** (Ej: Con 5 Pícs y 4 Corazones)
2♦ - **(5-7H)** Se nombra el palo **quinto a nivel 2** (Ej: 2♠ pasable)
(8H+) Se nombra el palo **cuarto a nivel 3** (Ej: 3♥ forcing)

Caso 3: El abridor tiene **los DOS** mayores 4º.
1ST - **2♣**
2ST - Se hace SMOLEN transfer al 4-4 si necesito descarte o al 5-4 si NO necesito descarte.
3♣ o 3♦ Transfer a ♥ o ♠ y 8DH.
4♣ o 4♦ Transfer a ♥ o ♠ con certeza de manga.

DESARROLLO DE UNA MANO DEL RESPONDEDOR CON 5-5 EN MAYORES

Caso 1: 0-5H Sin esperanza de manga -> Transfer a ♥ y 2♠. 1ST - 2♦
2♥ - 2♠ -> 5-5 sin esperanza. Hay que pasar.

Caso 2: 6-7H Esperanza de manga -----> Transfer a ♠ y 3♥. 1ST - 2♥
2♠ - 3♥ -> Muestra el 5-5 y esper. de manga.

Caso 3: 8-12H Manga sin esp. de Slam----> Transfer a ♠ y 4♥. 1ST - 2♥
2♠ - 4♥ -> El abridor pasa o rectifica a 4♠.

Caso 4: 13H+ Esperanza de Slam -----> Transfer a ♥ y 3♠. 1ST - 2♦
2♥ - 3♠ -> Da paso a los controles.

DESARROLLO DE UNA MANO CON 6-4 EN LOS MAYORES

Caso 1: Con miseria, 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, pasando primero por un Stayman:

1ST	-	2♣ Stayman
2♦	-	4♦ -> 6 cartas a ♠ y transfer para jugar 4♠.
		4♣ -> 6 cartas a ♥ y transfer para jugar 4♥.

RESPUESTAS A 1ST A NIVEL DE 4

1ST - 4♣ -> Transfer a 4♥ con palo 6º.

1ST - 4♦ -> Transfer a 4♠ con palo 6º.

1ST - 4♥ -> Natural con palo 6º para recibir la salida.

1ST - 4♠ -> Natural con palo 6º para recibir la salida.

4ST CUANTITATIVO TRAS LA APERTURA DE 1ST. Posible slam directo a 6ST.

1ST - 4ST -> Cuantitativo de 15-16H. Con 16H y palo menor 5º, se marcan 6ST.

Paso con 16 H,

5ST con 17H

6ST con 18 H.

4ST Cuantitativo tras la apertura de 1ST con palo 4º o 5º:

1ST - Stayman

Resp - 4ST Cuantitativo sin fit

1ST - Texas

Resp - 4ST Cuantitativo

INTERVENCION CONTRARIA A NUESTRA APERTURA DE 1ST**LOS CONTRARIOS DOBLAN: 1ST - DOBLO - ?** -> Stayman y Texas normales.Con **8H+** Redoblo sin mayores cuartos, para sugerir doblo punitivo a lo que diga el 4º.**LOS CONTRARIOS INTERVIENEN NATURAL A NIVEL DE 2 (Lebensohl Versión Simplificada).****Lebensohl: 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	7-8H: Relé y 3 a palo	Cue-bid directo	Relé (2ST-3♣) y Cue-bid	Paso ó 3ST	Relé (2ST-3♣) y 3ST
A partir de 9H	3 a palo forcing	Cue-bid directo	Relé (2ST-3♣) y Cue-bid	3ST	Relé (2ST-3♣) y 3ST

APERTURA DE 2ST -> 21-22H

Se responde 4♣ / 4♦ con menor 6º / 7º y clara esperanza de slam.

El respondedor utiliza 3♣ Stayman con mayor 4º o con manos 5-4.

2ST - 3♣**3♦** -> Sin mayor cuarto**3♥** -> Cuatro cartas a Corazón sin cuatro a Pic.**3♠** -> Cuatro cartas a Pic sin cuatro cartas a Corazón.**3ST**-> Los dos mayores cuartos, dando lugar a 4♣ / 4♦ para 4♥ / 4♠**DESARROLLO DE MANOS DEL RESPONDEDOR CON 5-4 EN MAYORES -> STAYMAN****2ST - 3♣****3♦ - 3♥** -> 4 Corazones y 5 Pics.**3♠** -> 4 Pics y 5 Corazones.**2ST - 3♣****3ST - 4♣** -> Transfer a 4♥.**4♦** -> Transfer a 4♠.**DESARROLLO DE MANOS DEL RESPONDEDOR CON 5-5 EN MAYORES -> TEXAS**

Con manos débiles de hace transfer al mejor de los 5ºs y se pasa.

A partir de 5H y hasta 10DH, 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 ♥. Aceptamos la manga a corazón.**4♠** -> Rectifica a ♠ sin 3 cartas en el palo de ♥.

Con esperanza de slam, dejamos sitio para los controles:

2ST - 3♦ -> Transfer primero al ♥ mostrando palo 5º.**3♥ - 3♠** -> Indica tener también 5 cartas a ♠ y es forcing a manga con esperanza de slam.

APERTURAS DE BARRAGE (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

CONDICIONES EN PRIMERA Y SEGUNDA POSICIÓN

El palo de triunfo no debe tener más de 2 perdedoras.	Ausencia de Reyes y Ases fuera del palo de triunfo.	Ausencia de un palo lateral cuarto.	No tener fallo ni 2 ases en total.
---	---	-------------------------------------	------------------------------------

CONDICIONES EN TERCERA POSICIÓN: + El palo de triunfo no debe tener más de 2 perdedoras.

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 7 perdedoras que como máximo tiene el abridor.

El resultado se resta al número 18 y nos da el nivel máximo de seguridad para el contrato.

Ejemplo: 8 perdedoras en nuestra mano + 7 = 15 hasta 18 = 3 luego hay que dejar el barrage a nivel de 3 y no marcar 4.

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 19DH, 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 5 3 1 4 con tres cartas en ♥. También podría ocurrir que la voz de 2♣ fuera un palo de tres cartas con una mano regular de 16-18H, en cuyo caso es una 5 3 1 3.

2ST -> Indica un bicolor barato máximo con una 5 2 2 4, o una mano regular de 16-18H con 5 2 3 3.

BARRAGE COMO CONTESTACIÓN AL ABRIDOR => 1 menor - 3 MAYOR (Palo 7º)

Sólo expresamos una mano de barrage cuando es a **palo mayor frente a una apertura a menor**.

Debe ser UNA BAZA más DEBIL 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.

DESARROLLO SIMPLE DE LOS SALTOS DEL RESPONDEDOR. Ejemplo: 1♦ - 2♠. Voz utilizada en dos casos:

Caso 1: El respondedor tiene 14H+ y palo 6º bueno con 2 de 3 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 ó 19 H, con parada a todos los palos y con palo 5º con 2 Grandes Honores de los 3, y 3 Honores de los 5. Indicamos esta estructura redeclarando 3ST a lo que nos diga el abridor.

SEGUNDA 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 tres 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 SOLIDO**.
- 3♥/♣ (Palo Nuevo) -> Expresa una **Concentración de Honores** en el palo.
- 4♥/♣ (Palo Nuevo en Salto) -> Splinter: Tenemos **fit con el Gran Honor** de ♠ y **fallo /semifallo** en el Splinter.

¿ES SPLINTER O ES PALO?

1♠ - 4♥ Es Splinter con fallo o semifallo y Fit

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

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

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 **concentración de honores**. 1♦ - Paso - 2♥
2♠ -> Indicamos una mano como ésta: ♠AQJ ♥2 ♦K7642 ♣QJ43

+ Un palo nuevo con salto es **Splinter con el fit** del Gran Honor. 1♦ - Paso - 2♥
3♠ -> Indicamos una mano como ésta: ♠2 ♥K95 ♦AK753 ♣QJ84

+ Una repetición del palo de apertura señala una **FUENTE de BAZAS**, que es un palo casi sólido. 1♦ - Paso - 2♥
3♦ -> Indicamos una mano: ♠KJ7 ♥43 ♦AQJ64 ♣K73

+ Una repetición del palo de apertura en SALTO que es un **palo sólido**. 1♦ - Paso - 2♥
4♦ -> Indicamos una mano como ésta: ♠72 ♥7 ♦AKQ10875 ♣K75

LAS APERTURAS ESPECIALES DE 4♣ Y 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** (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♣
SEGUNDA VOZ DEL ABRIDOR El abridor toma el mando con tres 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.
SEGUNDA VOZ DEL ABRIDOR Caso Especial.	Si queremos preguntar el control en el palo que ha utilizado el respondedor en su primera 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 Pic?
OPCIONAL. Método Sencillo de Respuestas:	Cuando no se cierra manga, se da directamente el primer palo controlado.

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

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.

1♠ - 2♣

2♦ -> Da una fuerza ilimitada pues no es necesario saltar para que no pase el compañero, promete sólo 5-4.

3♦ -> Cuando saltamos sin que haga falta es porque es un 5-5.

Bicolores fuertes pic - corazon 5-4, 5-5 o 6-4:

1♠ - 1ST

3♥ - 3ST Con la fuerza en los menores, aún cuando se tengan 2 Pics.

4♥ -> Obviamente con 4 cartas.

Con duda sobre el contrato final:

1♠ - 1ST

3♥ - 3♠ -> Con 2Pics-3Cor o 2Pics-2Cor. 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 corazones.

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 11-13 H.
(2ST Moderador y después 3ST a lo que diga el abridor, es regular con 6-10H)
3♥ -> El apoyo simple al segundo palo es una voz muy POSITIVA con fit y 10-11 H.
3♦ -> Apoyos a nivel de 3. Forcing a manga con 9DH+.
4♥ -> Con fit y 7 H cierra manga.
2ST -> Artificial MODERADOR. Frena el camino de manga del abridor.

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

1♣ - 1♥

2♦ - 2ST Constituye un frenazo al camino de manga del abridor.

Respuestas del abridor:

- Declara 3♣ como voz Relé, cuando abrió de ♦, sólo con al menos 2 cartas en ♣, aguantando la miseria a ♣.

Declara 3♦ como voz Relé, cuando abrió de ♦, con 0 / 1 cartas en ♣, NO quiere que se juegue una miseria a ♣.

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

1♦ - 1♥

1♦ - 1♥

1♣ - 1♥

2♠ - 2ST Moderador

2♠ - 2ST Moderador

2♦ - 2ST Moderador

3♣ - Paso (El abridor tiene
2 cartas en ♣)

3♦ -> El abridor NO aguanta
la miseria a ♣)

3♣ - 3♥ -> Monocolor MUY débil del respond.
Paso

- Apoya con tres cartas el palo del respondedor.

- Declara el cuarto 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

- 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 3 o 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 DESPUES DE UN CAMBIO DE PALO 1 SOBRE 1 (1♥ - 1♠) Y REDECLARACION A PALO

- | | |
|--|---|
| 1♥ - 1♠ | 1♥ - 1♠ |
| 2♣ - 2♥ -> Apoyo preferencial con 2 cartas | 2♣ - 2♦ -> Cuarto Palo |
| 3♥ -> Mano límite 10-12HD con 3 o 4 cartas | 2ST - 3♥ -> Apoyo tras 4º Palo -> 16 HD o más |
| 4♥ -> Cierra Manga con 13-15 HD | |

APOYO DIFERIDO DESPUES DE UN CAMBIO DE PALO 1 SOBRE 1 (1♥ - 1♠) Y REDECLARACION 1ST

- 1♥ - 1♠
- 1ST - 2♥ No es preferencial, pues hubieramos pasado a 1ST. Es invitativa de 11-12 HD y apoyo de 3/4 cartas
- 3♥ Mano Fuerte y Forcing con 16 HD o más
- 4♥ Cierra Manga con 13-15HD

APOYO DIFERIDO DESPUES DE UN CAMBIO DE PALO 2 SOBRE 1

- | | | |
|--|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1♠ - 2♣ | 1♠ - 2♣ | 1♠ - 2♣ |
| 2♥ - 2♠ -> Límite 10-12HD y 2/3 cartas | 2♠ - 3♠ -> Límite 10-12HD 2/3 cartas | 2ST - 3♠ Constructivo esp Slam |
| 3♠ -> Fuerte Forcing 16HD o más | 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 MEDIANTE SPLINTER 1♠/♥ - 4♦/♣ -> Fallo/Semi en menor y fit de 4/5 cartas con 7 perd o menos

- 1♠ - 4♥ es también Splinter
- 1♥ - 3♠ es también Splinter
- 1♣ - 3♠ es Barrage con palo 7º

APOYO FUERTE CON MANOS BALANCEADAS MEDIANTE LA VOZ CONVENCIONAL DE 2ST

- 1♠ - 2ST
- 4♠ -> Mano mínima, con 12-14HD o 7 perdedoras, sin fallo/semifallo
- 3♠ -> Mano interesante con 18HD+ sin semifallo
- 3ST -> Balanceada No mínima 16/17 H

CUARTO 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, 11DH+.

- **4º palo en bicolor caro.**

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠ Forcing a manga, 13DH+.

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

1♦ - 1♠

2♣ - 3♥ 5-5 Forcing a manga

Respuestas al 4º palo:

Voces sin salto con 14-16 DH , y con salto con manos 17 - 19 DH.

1º. Apoyo de tres cartas al primer palo del respondedor. Apoyo simple con 13-16H y con salto con 17-19DH.

2º. Con mano semiequilibrada y parada, marcar ST.

3º. Describe su mano, por ejemplo: + Con bicolor 5-5, el abridor repite el segundo palo.
+ Sin otra información, repite el palo de apertura.

¿ CUANDO SE ABRE DE 1♦ CON 5♣ Y 4♦ ?

En general, abriremos de 1♦ con buen ♦ y mal ♣ .

Con una 5422 con dobletones parados, abrimos de 1♦ y redeclaremos 1ST.

Con una 5422 sin parada, por ejemplo, a ♠, abrimos de 1♦ y sobre 1♠ diremos 1ST, pero sobre 1♥ diremos 2♣.

Con una 5431, y siempre con mejor ♦ que ♣, abriremos de 1♦.

INTERVENCIÓN A 1ST EN SEGUNDA POSICIÓN

16-18H, **parada y 3 cartas** en el palo de apertura

No se debe intervenir a 1ST con dos cartas en el palo contrario, aunque fueran AK.

- Las respuestas son **todas transfer**. (Si el 3º habla, son naturales). Transfer al palo de apertura es Stayman.

SEGUNDA VOZ DEL ABRIDOR CON INTERVENCIÓN DEL CUARTO 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♦ -> Obligatorio que sea palo 6º.

2♣ -> Bicolor significativo, más bien un 5 - 5.

1ST -> Mano balanceada MAXIMA con buena parada a ♠.

Doblo -> Doblo de apoyo con 3 cartas en ♠. Cuando el doblo obliga a nivel de 3, la apertura NO debe ser mínima.

1♦ - Paso - 1♥ - 1♠

1♣ - Paso - 1♥ - 2♦

Doblo - Paso - 2♥ El respondedor, mínimo, repite su palo aunque sea sólo 4º.

Doblo - Paso - 3♣ Mano Fuerte

3♥ Mano Fuerte

2♣ -> Indica 5♥ y al menos 5♣ .

2♣ Mano débil con ♣

2♦ -> Apoyo débil.

No hay sitio para decir 3♣

3♠ Cue-bid en salto -> Petición de parada con palo de apertura sólido para jugar 3ST.

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.

RESPUESTAS DEL COMPAÑERO DEL ABRIDOR CON INTERVENCIÓN CONTRARIA

APOYO TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA A PALO

1♥ - 2♣ - 2♥ (6-10DH), 3♥ (11-12DH), 4♥ (13-15DH) 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 Pic, 16DH+ esperanza de Slam)

El Cue bid a la apertura en menor, PIDE PARADA para 3ST => 1♣ - 1♠ - 2♠ (Fuerza en puntos H y **pide parada**)

TRAS DOBLO INFORMATIVO DE LOS CONTRARIOS. 1 A PALO MAYOR O MENOR - DOBLO - ?? .

- Redoblo: Indica 10H+ sin apoyo y cualquier distribución. Ganas de multar.

- Cambios de palo: + A nivel de 1 igual que si no hubieran doblado. + 1ST con (7)8-10H balanceada.
+ A nivel de 2: 6-10H. Palo 6º. No forcing. + Salto. Barrage. 6º/nivel 2 o 7º/nivel 3

CONVENCIÓN TRUSCOTT. Apoyos en tercera **a mayor** tras intervención por doblo en segunda.

1♠ - Doblo - 2♠ con 6/10DH y 3 cartas.

3♠ con 3-7H y cuatro cartas haciendo barrage. Ley de bazas totales.

4♠ con 3/7H y cinco cartas haciendo barrage. Ley de bazas totales.

2ST con 10H en adelante y apoyo al abridor. Un palo nuevo del abridor será tanteo a manga.

REDOBLO. Con 10H+ y sin fit. Ganas de multar.

2♣ / 2♦ / 2♥. Niega el ♠ , palo 6º y misera para competir.

INTERVENCIÓN CONTRARIA A 1ST. Se apoya, se dobla o se cambia a un palo mejor.

- 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 segunda

1♣ - 1ST - 2♦ 1♦ - 1ST - 2♣ La declaración del otro menor llama a mayores con al menos un 5-4.

CONVENCIONES DE SLAM

BLACKWOOD 30-41 DE CUATRO ASES: 4ST

5♣ = 3 / 0 5♦ = 4 / 1 5♥ = 2 ases 5♠ = 2 ases y K de triunfo 5ST = 2 ases y un fallo

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
- Doblo -> 4 o 1
- Voz a palo inmediatamente sobre la intervención: 2 Ases.
- Voz al segundo palo sobre la intervención: 2 Ases y K triunfo.

Respuestas al blackwood cuando intervienen los contrarios por doblo:

Igual que si no hubieran intervenido

BLACKWOOD DE 5 ASES

A rellenar

DOBLO INFORMATIVO. Apertura y tres cartas a los demás palos, o cualquier distribución MUY fuerte con 19H+.

RESPUESTAS CUANDO PASA EL TERCERO (COMPAÑERO DEL ABRIDOR):

- Palo a nivel mínimo con 0-7H. Es posible tener que dar 1♠ con sólo 3 cartas!
- Palo en salto con 8-10H: Salto con 4 cartas, doble salto con 5 y triple con 6.
- Cue-bid, forcing y autoforcing, con manos fuertes con 11H o más. Pide al abridor que describa la mano.
- Manos balanceadas: 8-10 :1ST, 11-12 :2ST, 13-15 :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 TERCERO INTERVIENE A PALO: EJ: 1T - DOBLO - 1P - ?

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

EL TERCERO INTERVIENE A ST : EJ: 1T - DOBLO - 1ST - ?

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

SEGUNDA VOZ DEL DOBLADOR CON MANO REGULAR.

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

SEGUNDA VOZ DEL DOBLADOR CON OTRAS MANOS.

- Doblo y palo nuevo en salto es mano fuerte a palo con 20-23 DH.
- Doblar y cue-bid es forcing. Doblar + cue-bid + palo nuevo es forcing a manga.
- 1♣ - Doblo - Paso - 1ST
- Paso - 2♠ -> Cambia el 1ST por un contrato competitivo a palo a nivel de 2, para que el compañero pase.

INTERVENCION EN 4ª POSICION 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♣ : Bicolor 5-5 débil para competir.
- Cue-Bid al palo del respondedor, aquí 2♠ : Bicolor 5-5 fuerte con 4 a 6 perdedoras y esperanza de manga.

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 tres palos no nombrados.
- Cue-bid al palo de apertura: Igual que los Michael's. Aquí 2♣ es natural y 2♦ es bicolor a mayores.
- 2ST es bicolor en los dos palos no marcados de rango inferior.

DOBLO NEGATIVO. APERTURA DE 1 A PALO - INTERVENCION DEL NUMERO 2 - DOBLO

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

VOCES DEL ABRIDOR:

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

1♣ - 1♠ - DOBLO - Paso

2♥ -> con una mano como ♠ A43, ♥ KJ43, ♦ 1073, ♣ KQ8

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

+ Con **19 o mas**, hace un **Cuebid** al palo de intervención.

+ Muy raramente pasa convirtiendo el doblo en punitivo.

VOCES DEL DOBLADOR:

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

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

+ El **Cuebid** indica **mas de 13H**, mientras que las declaraciones de manga son cierres.

INTERVENCIÓN EN SEGUNDA TRAS APERTURA DE 1ST: LANDY CON TRANSFER

- **2♣** -> Bicolor a mayores al menos 5-4. Respuestas:

- **2♠ / ♥** -> Preferencia débil. - **2♦** -> 3 cartas en mayores, a escoger. - **2ST** -> 4 cartas en mayores y esp. de manga.

- **2ST** -> Bicolor a menores. - **Doblo** -> Bicolor mayor/ menor indeterminado.

- **Palo** -> Transfer al palo inmediatamente superior (3♣ transfer a Diamante).

BICOLORES MICHAELS TRAS LA APERTURA DE 1 A PALO

Los bicolors a mayores pueden ser 5 - 4 , pero en ese caso el cuarto debe ser bueno.

SOBRE 1 MAYOR.

+ **2ST** => Bicolor a menores.

+ **Cuebid** => Bicolor del otro mayor y menor indeterminado.

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

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - 2♠ Respuesta mínima.

1♥ - 2♥ (Bicolor ♠ y un menor) - Paso - 3♠ con 2 Cubridoras (As de otros palos o AKQ del compañero).

SOBRE 1 MENOR.

+ **2♦** => Bicolor a mayores. (La voz de 2♣ sobre apertura de 1♣ es natural).

+ **2ST** => Bicolor de los palos de menor rango.

BICOLORES CAROS Y BARATOS TRAS INTERVENCIÓN CONTRARIA

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

1♣ - Paso - 1♦ - 1♠

2♥ -> Es caro porque ha sobrepasado 2♣.

1♦ - 2♣ - 2♥ - Paso

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

1♦ - Paso - 1♠ - 3♥ (barrage)

3♠ -> Barato. Aguantamos subir un nivel **4♥** -> Caro. Hemos subido 2 niveles sobre la voz sin barrage.

1♦ - Paso - 1♥ - 3♠ (barrage)

INTERVENCION DEBIL EN SALTO EN SEGUNDA 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 ?

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

2º. Intervenimos según vulnerabilidad : Desfavorable: Juego + 2 bazas más , Igual: Juego + 3 , Favorable: 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♠. Vulnerabilidad desfavorable -> 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

- 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 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.
- 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 por un menor NIEGA fit al mayor.
- 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.

INTERVENCIÓN EN CUE - BID EN SALTO Ejemplo: 1♣ - 3♣ Petición de parada con un palo sólido para jugar 3ST

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

1♣ - Resp
1♠ - Resp
2♠ -> 5♣ y 5♠ con 13 a 15 H

1♣ - Resp
2♠ - Resp
3♠ -> 5♣ y 5♠ con 19 H+

1♣ - Resp
1♠ - Resp
3♠ -> 5♣ y 5♠ con 16 a 18H

VOCES EN REAPERTURA

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 son transfer, y transfer al palo de apertura es Stayman.
- Doblo y 1ST a lo que diga el compañero -> 15-17 H
- 2ST -> 18-20H Natural. ¡ NO es un bicolor !
- Doblo y 2ST a lo que diga el compañero -> 21-22 H
- Doblo y Cuebid forcing a manga -> 23+H

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

- La declaración a palo en reapertura:

- A nivel de 1/2: No niega apertura.
- A nivel de 3: Mano de Barrage sólido para cumplir.

- Manos bicolores. Sólo las declarables con cue-bid.

- 1♦/♣ - Paso - Paso - 2♦/♣ Bicolor Mayores.
- 1♠/♥ - Paso - Paso - 2♠/♥ Bicolor Mayor/menor indeterminado.

- Utilización del Doblo:

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

Respuestas al Doblo en Reapertura:

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

Caso 3: Reapertura de 1ST de los contrarios

- 1ST - Paso - Paso - ? 2♣ -> Bicolor mayores 2ST -> Menores 2♦, 2♥, 2♠ -> **Natural** con apertura .

APERTURA 2♥ Y 2♠ DÉBIL**CONDICIONES PARA LA APERTURA DE 2♥ / 2♠ DÉBIL**

+ Fuerza: 5-10H.	+ Longitud: 6 cartas (Pueden ser 5 en tercera, o 7 débil y vul).
+ Sin fallos y sin 2 Ases: 6-3-2-2 ó 6-3-3-1.	+ 2 Grandes Honores o 3 Honores cualesquiera.
+ En tercera NO hay que cumplir las condiciones.	+ En cuarta es para jugar: 10-13H y bazas defensivas.

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 DÉBIL

Manos débiles o intermedias:	<ul style="list-style-type: none"> + Paso (sin fit, 0-16 puntos). + Apoyo a nivel de 3 (Fit 3 o 4 cartas y debilidad: prolongar barrage). + Apoyo salto barrage o para cumplir. + Otras mangas cierran.
Manos fuertes (Voces Forcing por una vuelta):	<ul style="list-style-type: none"> + Cambio de Palo. (Sin fit, palo 6º y más de 15 puntos). Sobre 2♥ se puede decir 2♠ con palo 5º y 15 puntos. + 2ST -> Apoyo xxxx con 12H+, xxx con 14H+ o xx con 16H+. El abridor redeclara: - Repite su mayor estando mínimo. <ul style="list-style-type: none"> - Palo nuevo indicando A o K y Máximo, no necesariamente palo 4º. - Repite en salto (manga): Máximo sin nada más, normalmente 6322. - 4 de otro palo: Semifallo y Máximo. - 3ST. Palo sólido y Máximo.

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 DÉBIL CON INTERVENCION CONTRARIA

+Intervienen a palo:	+ Intervienen por DOBLO:
<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos son barrage. - Doblo es punitivo. - Cue-bid es Apoyo forcing. - Palo nuevo NO es forcing. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyos son barrage. - Redoblo es fuerza e interes por defender. - 2ST es Xfer a 3♣ para escapar. - Palo nuevo es apoyo y pide salida.

DEFENSA CONTRA LA APERTURA 2 DÉBIL DE LOS CONTRARIOS

+ 3ST: Sign-off, cierra manga.	+ 4ST: Blackwood normal pidiendo Ases.
+ Doblo es informativo con 14+H. Respuestas: <ul style="list-style-type: none"> - 2ST Lebensohl relé para 3♣ y darnos una miseria. - 3 a palo es constructivo con 7+H. - Otras voces igual que respondiendo al doblo normal. 	+ 2ST es NATURAL con 16-19H y Buena parada. Respuestas <ul style="list-style-type: none"> - Todas las voces son TRANSFER y transfer al palo de apertura es Stayman.
+ 3 a palo o 2♠ sobre 2♥ es palo 6º y apertura.	+ Cue-bid: Palo sólido indeterminado, pide parada para 3ST.

DEFENSA CONTRA LA APERTURA 2♦ MULTICOLOR DE LOS CONTRARIOS

+ Doblo: 13-15H ó 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, doblo informativo.	
2♦ - 2♠ (Doblo Informativo) - Paso - 2ST es Moderador		2♦ - 2♥ - Paso - 3♥ es CueBid con >11H	

APERTURA 2♣ FUERTE INDETERMINADO (No se abre nunca de 2♣ manos bicolores)**TIPOS DE MANOS QUE SE ABREN DE 2♣**

- Aperturas fuertes a palo de 20-23 DH.	- Manos regulares superfuertes de 25H+.
- Tricolores fuertes 17H-20DH con los dos mayores.	- Superfuertes a Trébol con 24DH+.

RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2♣

RESPUESTA	SIGNIFICADO Y CONTINUACIÓN DEL ABRIDOR
2♦ Relé. Negativo. Menos de 8H o de 2 Reyes	2♥ / 2♠ / 3♣ / 3♦ -> 2 fuerte a palo 2ST -> Tricolor 4441 o 4414. 3ST -> Superfuerte a ST, 25H+ regulares. 4♣ -> Superfuerte a Trébol con 24DH+. 3♥ / 3♠ -> Monocolor Fernando 16-19DH palo 7º
2♥ / 2♠ / 3♣ / 3♦ Voces positivas con 3 controles italianos	8/9 +H con Palo 5º. 2GH o 3Honores.
3ST	11-12 H. Margen cerrado de puntos.
2ST	2ST Corresponde a DOS casos: - 8 -11 H. Distribución regular. - 13 o más puntos. Distribución regular.
3♥ / 3♠ / 4♣ / 4♦	Palo sólido AKQxx+.

APERTURA 2♦ FORCING A MANGA . Abrimos dos tipos de manos distintas:

Manos de 24DH+ forcing a manga, excepto las superfuertes regulares (25H+) o monocolos de trébol superfuertes (24DH+) .

Manos regulares de 23-24H.

VOCES DE RESPUESTA Y SIGNIFICADO

VOZ	SIGNIFICADO	VOZ	SIGNIFICADO
2♥	Cero Ases. Menos de 8H o 2 Reyes	3♥ / 3♠	Cero Ases. Un buen palo al menos 6º.
2♠	1 As sin K. Juego débil 4-7H.	3ST	2 Ases. Forcing por una vuelta.
2ST	Cero Ases.+8H ó 2 Reyes.	4♣/4♦/4♥C/4♠	Palo sólido. AKQxx+.
3♣	1 As. Juego medio. 8-12H o 1 Rey.	5♣/5♦/5♥C/5♠	3 Ases. Se dice el palo del As que falta.
3♦	1 As. Juego fuerte. 13+H o 1 Rey extra.		

EL ABRIDOR ACLARA EL TIPO DE MANO EN SU SEGUNDA VOZ

Tras la voz del respondedor con el número de ases, el abridor, con mano monocolor de 23+DH, 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 de 4♣	2♦ - 2♠ 4♣ (¿Qué As?) - 4♦ / ♥ / ♠ / ST-> As de ♦/♥/♠/♣.
Regular de 23-24H, declara ST al nivel más bajo que le permita la voz del respondedor.	2♦ - 2♥ 2ST - Respuestas IGUAL que a la 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 DH +	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 DH +	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 , normalmente 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 Diamante. Igual que si ho hubieran doblado 0 Ases. 8H+ SIN PARADA a Diamante 0 Ases sin juego. Voz Negativa.

Sobre 2♦, los contrarios intervienen a 2♥ natural . Respuestas	Significado
2♠ 2ST 3♣, 3♦, 3♥ / 3♠, 3ST, 4♣ / 4♠, 5♣ / 5♠ PASO Cue-bid a 3♥	1 As sin juego. 4-8H. 0 Ases. 8H+ CON PARADA a Corazón. Igual que si ho hubieran doblado 0 Ases sin juego El As de Corazón

Sobre 2♦, los contrarios intervienen a 2♠ natural . Respuestas	Significado
2ST 3♣, 3♦, 3♥ / 3♠, 3ST, 4♣ / 4♠, 5♣ / 5♠ PASO DOBLO Cue-bid a 3♠	0 Ases. 8H+ NO Promete PARADA a Pic. Igual que si ho hubieran doblado 1 As sin juego 0 Ases sin juego. El As de Pic.

Sobre 2♦, los contrarios intervienen a 2ST o superior . Respuestas	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.

EJEMPLOS DE SITUACIONES DE DOBLOS

Doblo de apoyo del abridor sobre un 1 sobre 1 del compañero

Caso 1: Intervienen a nivel de 2:

1♦ - Paso - 1♠ - 2♣

Doblo -> Doblo de **apoyo** con tres cartas a Pic.

Caso 2: Intervienen a nivel de 3:

1♣ - 1♥ - 1♠ - 3♥

Doblo -> 3/4 Pics y 16DH o más.

3♠ -> Natural y débil.

Caso 3: Intervienen por doblo.

1♦ - Paso - 1♠ - Doblo

Redoblo -> Redoblo de **apoyo** con tres cartas a Pic.

Doblo Punitivo del abridor sobre un 2 sobre 1

1♠ - Paso - 2♣ - 2♦

Doblo -> Doblo **PUNITIVO**, con palo de ♦ y teniendo en cuenta que el compañero tiene 10 PH al menos.

Doblo Punitivo del abridor sobre un 1ST

1♦ - Paso - 1ST - 2♣

Doblo -> Doblo **PUNITIVO**. Este doblo NUNCA es un Sputnik indicando 4 cartas a mayor.

2♥ -> Bicolor caro 5 - 4 . Es caro porque rebasamos el nivel de repetición del ♦.

+ **1♣ - Paso - 1♥ - Doblo**-> 4D y 4P con 10 H.

2♣-> Bicolor 5♦ y 5♠ defensivo y no promete apertura.

2♥-> Bicolor 5♦ y 5♠ con apertura y forcing.

+ **1♣ - Doblo - 1♥ - Doblo**-> Punitivo con 4 cartas a Corazón.

+ **1♦ - 2♣ - Doblo - 3♣ - Doblo**. Es responsivo y tolera los dos mayores. **NUNCA es punitivo a un parcial apoyado.**

1♥ - Doblo - 2♥ - Doblo-> también es responsivo.

+ **1♦ - 3♥ - Doblo**-> Cuando nuestra primera voz es doblo NUNCA es punitivo.

+ **1ST - Paso - 2♣ - 2♠**

Doblo-> Es punitivo. El abridor no hace dobls especiales cuando el compañero ya ha respondido.

SUBASTA DE CONTROLES PARA SLAM

¿QUE ES UN CONTROL?

Después de hacer fit en un palo mayor, cualquier subasta de un palo nuevo a nivel de 3P o superior, es un control
Un palo nuevo a nivel inferior es un tanteo para manga

REGLAS BASICAS DE LOS CONTROLES

1. Los controles de primera (As o fallo) se muestran antes que los de segunda , y éstos antes que los de tercera.	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.
---	--	---	--

¿CUANDO 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 tercera, 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 convencion de 5ST como pregunta de triunfo para Gran Slam, use los controles.

EJEMPLOS BÁSICOS DE SUBASTAS CON CONTROLES

<p>1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ -> As de ♦. 4♥ - 5♣ -> K de ♣, pues ya se negó el As de ♣ al anunciar primero el As de ♦, saltando la voz de 4♣</p>	<p>1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ -> As de ♦. 4♥ - 5♦ -> K de ♦ SIN la K de ♣ pues saltó 5♣.</p>
<p>1♠ - 3♠ 4♦ -> Niega el As de ♣ y da el As de ♦. -4♥ -> As de ♥. 5♣ -> Indica la K de ♣.</p>	<p>1♠ - 3♠ 4♦ -> Niega el As de ♣ y da el As de ♦. - 4♥ 5♦ -> K de ♦ y niega la K de ♣.</p>
<p>1♠ - 3♠ 4♣ - 4♥ 5♣ -> Da la K de ♣. Niega el As de ♦, pues está ya dando un control de segunda, lo que implica que ya no tiene más controles de primera.</p>	<p>1♠ - 3♠ 4♣ - 4♦ 5♣ -> K de ♣ y niega el As de ♥. - 5♥ -> El compañero muestra ahora el As de ♥.</p>

VOLVER AL PALO DE TRIUNFO CERRANDO LA SUBASTA

<p>Vuelve después de 1 control.</p> <p>1♠ - 3♠ 4♣ - 4♠ Falta control de primera en los dos palos restantes.</p>	<p>Vuelve a nivel de 4 después de 2 controles.</p> <p>1♠ - 3♠ 4♦ - 4♥ 4♠ El abridor está mínimo y no quiere insistir. El respondedor reabre si tiene valores extras.</p>																																
<p>Vuelve a nivel de 5 después de 2 controles.</p> <p>1♠ - 3♠ 4♦ - 5♣ 5♠ No tiene control en Corazón.</p>	<p>Vuelve al palo de triunfo después de 3 controles. Indica la falta de control en el palo que falta.</p> <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">E</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">W</th> <th style="border-bottom: 1px solid black;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td><td>3♠</td><td>1♥</td><td>3♥</td><td>1♠</td><td>3♠</td><td>1♠</td><td>3♠</td> </tr> <tr> <td>4♣</td><td>4♥</td><td>3♠</td><td>4♣</td><td>4♣</td><td>4♥</td><td>4♣</td><td>4♥</td> </tr> <tr> <td>5♣</td><td>5♠</td><td>5♣</td><td>5♥</td><td>5♥</td><td>5♠</td><td>5♣</td><td>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

<p><b style="color: red;">SUBASTA A NIVEL DE 5 CON SALTO EN EL PALO MAYOR</p> <p>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.</p>	<p><b style="color: red;">SUBASTA DE 5ST PARA GRAN SLAM (Josephine)</p> <p>Pregunta por As, Rey o Dama de triunfo. Respuestas: 6♣: Ninguno 6♦ : 1 Gran Honor 6♥: 2 Grandes Honores 6♠: 3 Grandes Honores</p>
--	--

LAS SALIDAS

SALIDA CONTRA CONTRATOS A ST

Elección del palo de Salida contra contratos a ST

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 mucho mejor que A 9 4 2.

Si son parecidas, mejor la salida de un palo mayor que de un menor.

Salidas **: ** Secuencias incompletas de honores: KQ10 y QJ9.
** Los palos mayores 4º débiles.
** La secuencia J 10 9.

Salidas *: * Los palos de tres cartas bajas, mejor mayores.
* Los palos 4º menores peores que Q 10 x x.
* Los palos de tres cartas con un honor.

Salidas a EVITAR: ☹ Los singletones.
☹ Los dobletones, especialmente con un honor.
☹ Palos 3º con 2 honores no consecutivos : K J 8.

Elección de la CARTA de Salida contra contratos a ST

+ Con longitud y sin secuencia, salimos de la CUARTA MEJOR .	+ Con A Q J 10 (x) salimos del As con entradas laterales, y de Q sin ellas.
+ La K indica tres 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 A K J x , la salida de As evita provocar un desbloqueo que casi seguro regalaría baza.	+ El As promete el K y no exige el desbloqueo de un honor del compañero. Ej: A K x x A K x . Con A K x x salimos de la 4ª sin entradas y del As con entradas en la mano.
+ El 10 o 9 prometen una carta adyacente y 0 o 2 honores superiores. 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 segunda y la tercera, salimos de la más alta: K Q10, Q J9.
+ Con secuencia de tres honores, salimos de la más alta.	+ La Q y la J niegan honores superiores.
+ Con tres cartas y dos honores en secuencia, se sale de la mayor: Ej: K Q x , Q J x , J 10 x , A K J	+ Con cuatro cartas bajas (9 o menor) salimos de más alta, pero si está el 10, salimos de la cuarta.
+ Con tres cartas bajas, se sale de la más alta. + Con tres cartas y un honor, se sale de la tercera.	+ Al palo nombrado por el compañero, si apoyamos como si no, se sale de terceras/quintas: 9 6 2 / Q 9 6 2 / Q 9 2

Apel defendiendo contra contratos a ST:	+ Apel siempre indirecto Lavinthal. Lo significativo es el que la carta sea alta llamandonos 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 9C llama a Pic, el 3Tr llama a Diamante.
--	--

SALIDA CONTRA CONTRATOS A PALO

Elección del palo de Salida contra contratos a Palo

Salidas *** Los palos encabezados por A y K.
*** Las secuencias de honores.

*** Los singletones de un palo que no es triunfo.
*** Salida al palo nombrado por el compañero.
Ojo! Este palo puede ser corto o débil en la apertura 1Tr/1D tras un 1 sobre 1, y en la respuesta al doblo informativo

Las tres salidas a EVITAR

☹ Los singletones del palo de triunfo. ☹ Un palo nombrado por los contrarios. ☹ Un palo en que tenemos As sin la K

¿CÓMO SALIR CUANDO NO TENEMOS UNA DE LAS BUENAS SALIDAS?

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.

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.

Consejos de salida contra contratos a palo

El palo largo del muerto constituye 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.
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.

Elección de la carta de Salida contra contratos a palo

Se sale de un honor cuando se posee el inmediato inferior. <u>K</u>Q+ , <u>K</u>J 10 , <u>K</u>10 9 , <u>Q</u>J+ , <u>Q</u>10 9+	Con AK se marca el número par o impar de cartas. A -> Número Par de cartas K -> Número Impar
+ Con un honor dubletón, se sale del honor. + Salida de una carta baja: Promete un honor en el palo.	Con tres o cuatro blancas, salimos de la mayor mientras no sea el 10. 10 <u>8</u> 6 2 / <u>10</u> 9 6 3 / <u>9</u> 7 4 3 / <u>9</u> 8 4
Cuando el compañero marcó el palo y no apoyamos, salimos de terceras /quintas: 10 8 <u>6</u> 2 / 9 6 <u>2</u> / <u>9</u> 2 / Q 9 <u>2</u>	Si apoyamos, salimos prometiendo honor: 10 <u>8</u> 6 2 / 9 <u>6</u> 2 / Q 9 <u>2</u>

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 K y nº par	As	Promete la K y niega un tercer honor.
K	KQ+ o con As y nº impar	K	3 Honores: AKJ+,AKQ+, KQ10+,KQJ+
Q	QJx, QJ10+, QJ9+	Q	QJ10+ o QJ9+
J	J10x, J108x+, J109x+	J	Secuencia J109+ ó J108+ Niega honores superiores
10,9,8	Tiende a negar honor	10,9	Prometedores (1 carta adyacente y 0/2 honores superiores) o Secuencia 1098+ ó 1097+.
4,3,2	Tiende a prometer honor	8,7,6	4ª mejor o la mayor de tres o cuatro blancas.
		5,4,3,2	4ª mejor.

SEÑALES SOBRE EL PALO JUGADO POR EL COMPAÑERO

ACTITUD	CUENTA
Cuando queremos que continúe en el palo, animamos con la carta inútil más ALTA, y le desanimamos con carta BAJA.	Alta -Baja es número par de cartas, Baja-Alta es impar.

Caso 1 Salida de HONOR El Muerto juega Cualquiera El Tercero 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 niega 3 honores): Actitud+ si tenemos K o J.

+ Salida de K(promete 3 honores): Desbloqueamos cualquier honor que tengamos. Sin honor, marcamos la cuenta en 3ª/5ª. Sobretomamos siempre con As y devolvemos marcando la cuenta.

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

+ 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.

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

Caso 2 Salida de la 4ª ST El Muerto juega un HONOR El Tercero MARCA la CUENTA en 3ª / 5ª

El declarante necesita saber el número de cartas del declarante

Muerto: K 7 5

Salida: A J 9 4 3

Tercero: Q 8 2

Declarante: 10 6

El declarante interpreta el 2 del tercero como una señal de CUENTA de número impar de cartas, con lo que 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 nuestro honor superior, y pasamos la segunda siempre que sea el **9 o mejor**.

Salida W	Muerto N	----- Tercero E -----	
<u>2</u>	K 7 <u>3</u>	K <u>10</u> 2	<u>A</u> 6 4 El 6 regalaría baza
		A <u>Q</u> 9 Sentido común	Q J <u>10</u> 4 Menor de la secuencia
		<u>Q</u> 10 5	A J 10 <u>9</u> " "
		A <u>J</u> 9	A <u>10</u> 8
		<u>J</u> 9	

Caso 4**Salida de la 4ª contra ST****El tercero a ST sin Honores en el Muerto**

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

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

Ejemplos: Doble Subrayado en la carta que se juega primero, y subrayado sencillo en la que se jugará después marcando la cuenta en 3ª/5ª.

Oeste	Muerto: 8 4	Este
3		Q <u>J</u> 5 <u>2</u> Devolvemos la 3ª
		<u>A</u> 9 7 Marcamos dubletón
		<u>K</u> 10 6 <u>5</u> 2 Devolvemos la 3ª
		<u>A</u> J 5 Marcamos dubletón
		<u>K</u> Q <u>J</u> Con secuencia completa, se
		<u>K</u> Q J <u>10</u> devuelve la mayor.

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

El compañero sale de As prometiendo la K, o de K teniendo el As (Cuando sale de K, sabemos que tiene el As si vemos la Q en el muerto o en nuestra mano en tercera):

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

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

Preferencia es llamar al palo a que preferimos que continúe.

Como parece claro que el compañero no debe seguir en ese palo, le indicamos el palo a que preferimos que cambie. El nivel de nuestra carta indicará palo de rango alto o bajo.

Caso 7 Hay que desbloquear los dobletones

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

<u>Salida W</u>	<u>Muerto N</u>	<u>Tercero 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 el palo de salida

Si el declarante gana la baza en su mano, por ejemplo superando el honor que hemos jugado en tercera, podemos señalar nuestra cuenta remanente al compañero descartando sobre un palo lateral que esté jugando el declarante.

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 contar nuestras cartas en el palo.

SEÑALIZACIÓN EN EL PRIMER DESCARTE CONTRA CONTRATOS A PALO

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

+ Appel **indirecto** con carta par desapelando al palo a que pertenece esta carta par y llamando a otro palo por nivel (Lavinthal). Ej: El 2♦ llama a trébol, y el 8♥ llama a Pic.

SEÑALIZACIÓN EN EL PRIMER DESCARTE CONTRA CONTRATOS A ST

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

DOBLOS INDICATIVOS DE SALIDA

DOBLO DE DECLARACIONES ARTIFICIALES. PIDEN SALIDA A ESE PALO

Stayman, Texas, 4º palo, 2♣, 2♦, Respuesta Blackwood, Cue-bid.

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 del muerto.

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

Sin indicación de la defensa, por ejemplo en una subasta 1ST - 3ST, salir del PEOR mayor, porque se supone que el doblador lo tiene sólido.

EL CARTEO DE DEFENSA EN SEGUNDA POSICION: : Segunda posición con el muerto a nuestra derecha.

<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. <u>Regla 2.</u> Con el muerto a nuestra derecha, si sale de honor aislado, cubrimos honor sobre honor.</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.</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 primera jugada del muerto, NO jugamos el As, a menos que cubramos un honor o sea la baza que pone multa al contrato.</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 segunda posición 3 honores en secuencia, jugamos el menor de ellos como señal. Cuando sólo hay dos, se suele jugar pequeña. (Con KQx podemos jugar Q para garantizarnos una baza)</p>
<p>Muerto Q J 9 8 Este K 10</p>	<p><u>Regla 6.</u> Con K dubletón en Este, en especial K 10, se debe cubrir a la 1ª. El declarante puede hacer un impás al 9 y hacernos el 10.</p>

EL CARTEO DE DEFENSA EN SEGUNDA POSICION: Segunda posición con el muerto a nuestra izquierda

Muerto Q 10 2 Oeste Este K 4 <u>3</u> J 9 8 7 Sur A 6 <u>5</u>	Regla 1. Cuando veamos el 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 <u>6</u> J10 9 8 Sur Q 3 <u>2</u>	Regla 2. 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.
Muerto A 9 6 5 Oeste Este K 10 <u>2</u> Q Sur J874 <u>3</u>	Regla 3. 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 el 10 erróneamente. Oeste debe jugar pequeña, y dejar que el declarante pueda equivocarse en el muerto jugando la Q o el As.

¿ CUBRIR EL HONOR O NO CUBRIRLO ? Cubrir sólo si hay posibilidad de promocionar algo del compañero

Muerto AQ9 AJ102 AK102 Oeste K43 K987 Q54 Sur J Q J	En todos estos casos hay que cubrir. Cuando hay 4 cartas en el muerto, el 9 es a menudo una carta vital.		
Muerto A 2 W/E: K 4 <u>3</u> # 9 8 7 6 5 Sur <u>Q</u> J 10	A43 Q6 <u>5</u> # 72 KJ1098	A43 Q 6 <u>5</u> # K9 8 7 J102	El declarante sale de Q o J desde lamano oculta y no vemos la J o 10, NO cubrimos el primer honor sino el 2º

EJEMPLOS DE MANIOBRAS CON HONORES

WEST	EAST	Maniobra recomendada
A 3 2	Q J 10	Salir de Q y dejarla correr si no cubren
A 7 4 2	Q J 6	Si el reparto es 3-3, siempre haremos tres bazas. Hay que protegerse contra un 4-2 con la K en Norte, para lo que se sale de 2 a la Q.
A Q 10 3	J 6 5	Hay que salir del 5 hacia la Q y si sale el impás, tirar el As de cara para capturar una K dubleton en Sur. Si salimos de J y nos cubren, se le afirma un 9 cuarto en Norte.
A Q 6 3	J 5 4 2	Para 4 bazas: Pequeña a la Q y As de cara esperando una K dubleton 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	9 5 4	Pequeño al 10 buscando Q y J en Sur.
A 10 2	Q 7 5	2 a la Q buscando K en Norte. Si se pierde con la K de Sur, 7 al 10 buscando la J en Sur.
A J 9	5 4 2	Pequeño al 9 buscando el 10 en Sur y honores repartidos.
Q 4 3 2	A 10 9 8	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 buscandola en Norte.
Q J 5 3	K 7 4	Pequeño 4 hacia los honores agrupados.
K 6 5 4	Q 7 3 2	Para hacer 3 bazas, hay que adivinar el As y éste 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 7 6 3 2	Salir de Q para protegerse de K 10 8 en Sur.
A K 3 2	J 8	Para hacer 3 bazas: 2 a la J buscando Q en Norte.

A 10 4 2	K x x x	A y K para hacer 4. K y pequeña al 10 para hacer 3 bazas.
K J x	x x x	Pequeña a la J.
K 10 9	7 5 3	Pequeña al 10 y pequeña al 9.
A 10 9 7	J 8 3	Impás doble saliendo dos veces desde el muerto.
A 9 7	K J 5 3 2	Maniobra de seguridad cuando faltan la Q y el 10: K de cara y pequeña al 9.
A x x	Q J x x	As y pequeño a la Q, volver a la mano y pequeño a la J.
Q x x	K 10 x	Pequeña a la Q. Si pierde con el As, pequeña al 10 impasando a la J.
A 4 3 2	Q 10 9 8	Para 3 bazas: Salir de 10 y dejar correr buscando honores repartidos.
A 4 3 2	Q 10 6 5	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 2	A Q 10 3	También hay que salir del 9 y poner el 3.
Q 9 8	10 7 4	Para 1 baza: Salir del 10 y dejar correr; repetir impás buscando As o K en Sur.

DESARROLLO DE MANOS TRICOLORS FUERTES 17H-20DH CON LOS DOS MAYORES

2♣ - 2♦

2ST -> Tricolor con 4♥ y 4♠ . 4+ Controles italianos y un margen de 17H a 20+H

Continuación del Compañero	Significado	Respuesta del abridor
3♣	Voz relé	3♦ => Mínimo (17-19H) con semifallo en ♣ 3♥ => Mínimo (17-19H) con semifallo en ♦. 3♠ => MAXIMO (20-22H) con semifallo en ♣. 3ST => MAXIMO (20-22H) con semifallo en ♦.
3♦	Muy débil y palo largo sin posibilidad de preferencia a palo mayor	
3♥ / 3♠	Preferencia. 0 - 6 DH.	
4♥ / 4♠	7 - 9 DH	
3ST	8 - 9 H. Paradas ♣ / ♦	

DESARROLLO COMPLETO DE LOS SALTOS DEL RESPONDEDOR. (No lo jugamos) Resumen:

Cuando hacemos un cambio de palo con salto, pretendemos que el contrato final sea uno de los siguientes:

1. Contrato a palo en nuestro palo del salto, pues es sólido (Tipo 1).
2. Contrato a Sin Triunfo, pues tenemos una regular de 18 p 19H (Tipo 2).
3. Contrato a palo en el palo de apertura del compañero, pues tenemos fit (Tipo 3).

Mano Tipo 1: El Respondedor tiene un palo sólido, y al menos valores de apertura.

Indicamos esta estructura repitiendo el palo en la 4ª voz.

Redeclaración: 1♦ - 2♠

2ST - 3♠ Repetimos el palo -> Mano tipo 1 (Palo Sólido), y esperanza de slam.

4♠ Repetimos el palo en SALTO -> Mano tipo 1 (Palo Sólido), sin esp. slam.

4♣ Palo nuevo en SALTO: Mano tipo 1 con **semifallo** y mínima.

Mano Tipo 2: Mano balanceada de 18 ó 19 H, parada a todos los palos y palo 5º con 2 de 3 Grandes Honores.

Indicamos esta estructura redeclarando 3ST a lo que nos diga el abridor.

Ejemplo: 1♣ - 2♠

2ST - 3ST Declaramos ST -> Mano tipo 2. Ej: ♠KQ9654 ♥K2 ♦AQ10 ♣A2

Mano Tipo 3 (nuevo !): El Respondedor tiene un buen palo 6º de 2 GH, 11 o 12 H como mínimo, más un buen fit en el palo de apertura.

Indicamos esta estructura apoyando SIN salto el menor de apertura en la 4ª voz, o palo nuevo SIN salto.

Redeclaración: 1♣ - 2♠

2ST - 3♣ Apoya el palo de apertura a nivel mínimo, para mostrar el fit y una mano sin semifallos. En este caso necesita 14H para hacer esta subasta.

3♦ Nombra un palo nuevo SIN salto, para mostrar el semifallo a ♦ y cuatro o más cartas en el palo de apertura: ♠AQ1065 ♥K32 ♦3 ♣KQ104

Una mano mínima del tipo 3 : ♠2 ♥AK1097 ♦42 ♣K10865

¡Ojo! El Palo Nuevo SIN salto indica semifallo y mano tipo 3, es decir, con fit en el palo del abridor, y el palo nuevo CON salto indica semifallo y mano tipo 1, es decir, sin fit en el palo del abridor.

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

Mano Fuerte con Esperanza de Slam

1 ♠ - 2 ♥
2 ♠ - respuesta
x ♥ -> La voz de 2 ♠ es una voz de espera aprovechando que 2 ♥ es autoforcing. Al nombrar corazón sobre la voz que haya dado el respondedor, mostramos una 54xx con **esperanza de slam**.

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

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

Invertimos el criterio de fuerza para apoyar directamente con o sin salto los menores

- Se trata de apoyar en salto con una mano debil de 6-9 DH con 5 cartas.

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

- El apoyo simple garantiza 10DH+, cuatro 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 que no está mínimo

LOS CONTRARIOS INTERVIENEN NATURAL A NIVEL DE 2 (Lebensohl Versión Completa).

Situación para Lebensohl: 1ST - 2 a palo como voz natural - ??? De 0 a 5H pasamos.

Caso 1: (6-8H) LUCHANDO POR QUEDARNOS EN UN CONTRATO PARCIAL

- **Doblo:** Mano regular con 7 / 8H sin palo anunciable y sin garantizar ni negar parada.

El abridor deja punitivo, anuncia una parcial a ST CON parada.

- **Palo 5º+ con 6-8H cantable a nivel de 2 -> 2 a palo**

- **Palo 5º que sólo puede cantarse a nivel 3 => Pasamos por el relé 2ST:**

1ST - 2♠ - 2ST - Paso

1ST - 2♠ - 2ST - Paso

3♣ - Paso - 3♥ - Compitiendo por una parcial a ♥

3♣ - Paso - PASO -> Compitiendo por una parcial a ♣.

Caso 2: (8H+) ESCOGIENDO LA MEJOR MANGA. Subastas forcing a manga.

- **Nombrando un palo directamente a nivel de 3 sin salto.** 1ST - 2♠ - 3♦ -> Subasta forcing a manga, palo 5º (a menudo menor 6º), niega el otro mayor 4º, No dice nada sobre parada.

- **Nuestro palo (5º+) es MAS caro que el de intervención. Para nombrarlo a nivel 3 saltamos (A nivel 2 sería débil)**

+ Anuncio directo a nivel de 3 teniendo PARADA: 1ST - 2♥ - 3♣

+ Paso por 2ST y anuncio a nivel 3 SI NO TENEMOS PARADA:

1ST - 2♥ - 2ST - Paso

3♣ - Paso - 3♠ -> Forcing a manga, pero SIN parada a ♥.

- **STAYMAN mediante cue-bid.**

+ Cue-bid directo CON PARADA: 1ST - 2♥ - 3♥ (4 Pics y PARADA a ♥)

+ Paso por 2ST y Cue-bid es Stayman SIN PARADA:

1ST - 2♥ - 2ST - Paso

3♣ - Paso - 3♥ -> 4 cartas a Pic SIN PARADA a Corazón.

- **Manos regulares de Manga.**

+ 3ST directo CON PARADA: 1ST - 2♥ - 3ST -> Parada a ♥.

+ Paso por 2ST y después 3ST SIN PARADA. 1ST - 2♥ - 2ST - Paso

3♣ - Paso - 3ST -> Mano regular sin 4 Pics, 9H+ SIN parada ♥.

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

+ Dado que la voz 2♣ es artificial, no consideramos que se haya subastado el palo de trebol, por lo que 3♣ no sera cuebid sino voz natural y fuerte.

+ Como 2♣ llama a los mayores, es como si hubiera nombrado los dos palos mayores con una sólo voz, y tanto la voz de 2♥ como la de 2♠ son cue-bids 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 Corazon.

1ST - 2♣ - 2ST (rele)

3♣ - Paso - 3♥ -> **Natural** pero solo con **esperanza de manga**.

+ 1ST - 2♣ - **DOBLO** indica 7H+ e intencion de castigar dependiendo de cual de los mayores nombre el cuarto jugador.

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

Los dos cuebids son bicolor a mayores con distintos niveles de fuerza:

1ST - 2ST - 3♣ -> Bicolor a **mayores** con fuerza para **competir**.

1ST - 2ST - 3♦ -> Bicolor a **mayores** con fuerza de **manga**.

DEFENSA CONTRA INTERVENCION EN TRANSFER 2♦ -> 2♥ ó 2♥ -> 2♠

El compañero del abridor pasa para esperar la respuesta al transfer. Después, sigue como si hubiera intervenido natural el segundo jugador. 1ST - 2♦ (xfer a ♥) - Paso - 2♥

Paso - Paso - ? -> Igual que si el segundo hubiera intervenido a 2♥ natural.

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 de nuestro compañero) = Nivel del Contrato alcanzable

24 - (Perdedoras de nuestra mano + Perdedoras de nuestro compañero) = Bazas que esperamos obtener

CUADRO RESUMEN GENERAL 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 Primera o con 3 de primera y uno de Segunda: 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 al menos 5º por el compañero: Restar una perdedora.
6. (Q 10 3) son 2 perdedoras, pero (Q 8 3) son 2½ perdedoras.

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♠ ó 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 DESPUES DE UN APOYO CON SALTO (1♠-3♠) INVITACIONAL CON 11-12 DH Y 8 PERDEDORAS

7 perdedoras => Pasar	6½ - 5 perdedoras => Manga en el mayor	4½ perd. o menos => Marcar o explorar el slam
-----------------------	--	---

SUBASTA 1Mayor - 3ST CON 13-15H, APOYO Y MANO BALANCEADA, CON LO QUE DEBE TENER 7 PERDEDORAS

SPLINTER 1Mayor - 4menor: 11DH 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.

SUBASTA DE MANOS FUERTES DEL ABRIDOR

Bicolor Caro	<p>6 perdedoras con 16H o más. 5 perdedoras con 15H o menos. El respondedor le cuenta una mano de 5 perdedoras al abridor si tiene fit en algún palo. El potencial total depende realmente de las CUBRIDORAS del respondedor: (Cubridoras son los grandes honores de los palos del bicolor del abridor o los Ases o AK del resto)</p> <p>Regla de las Cubridoras de Rosenkranz: Restamos nuestras Cubridoras de las perdedoras del abridor. Deducimos el número anterior de 13, y ése es el número de bazas esperadas.</p>
Redeclaración en salto	<p>1♥ - 1♠ Se redeclara en salto con palo 6º, 16H o más, y 6 perdedoras. 3♥ Con menos puntos, sólo saltamos si tenemos 5 perdedoras.</p>
Bicolor en salto	<p>1♥ - 1♠ Requiere 19 o más puntos y forcing a manga con 5 perdedoras. 3♣ Con menos fuerza, hay que tener 4½ perdedoras.</p>
2♦ Forcing a manga	<p>Se abre forcing a manga con 22H o más, o con menos puntos y 3 perdedoras.</p>

INTERVENCIONES, DOBLOS INFORMATIVOS Y SACRIFICIOS

Intervención a nivel de 1	Mano con buen palo 5º, 8H a 15H, y 8 perdedoras (mínima) hasta 6 perdedoras (máxima).
Intervención a nivel de 2 sin salto en menor.	Muy buen palo 5º o buen palo 6º, 10H a 15H, y 7 perdedoras (mín) o 6 perdedoras (máx). 5 perdedoras es demasiado buena.
Intervención de 2♥ sobre la apertura de 1♠	Buen palo 5º o 6º, 10 H a 15H, y 7 perdedoras (mín) o 6 perdedoras (máx). 5 perdedoras es demasiado buena.
Intervención sobre barrage.	Intervenimos a nivel de 3 con 6 perdedoras, y a nivel de 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 o más cubridoras-> Explora slam.
Intervención débil en Salto	Mano de 6H a 10H, Palo 6º o más largo y 8 perdedoras (mín) a 7 perdedoras (máx).
Doblo y Palo nuevo	Palo al menos 5º y 16H o más. Si no tenemos los 16H, debemos tener 5 perdedoras.
Doblo y Palo nuevo en salto.	Palo al menos 5º 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 de los contrarios	Mano de 3 perdedoras o mejor. Forcing a manga.