

Subasta Competitiva Capítulo B-7. El doble negativo o Sputnik.

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♠	X	Paso
?			

Después de una intervención sobre la apertura del compañero a nivel de uno, el doble es informativo mostrando 7PH o más e interés en los palos no nombrados. Al ser informativo es una voz artificial y por tanto FORCING un TURNO.

Ha este doble lo denominamos doble negativo o Sputnik.

El doble negativo necesita 7PH como mínimo por estar sometido al principio de voz libre. También hemos dicho que muestra interés en los palos no nombrados. Esta sería una primera aproximación (que es lo único que saben muchos jugadores) pero una serie de reglas más precisas serían.

1. Si hay un mayor no nombrado promete 4 cartas mínimo en ese mayor.
2. Si hay dos mayores no nombrados el doble negativo promete 4 cartas mínimo en cada mayor.
3. Si los dos mayores han sido nombrados promete 4 cartas mínimo en cada menor.

Ejemplo Regla 1:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♠	X	Paso
?			

El doble de SUR promete 7PH+ y 4 o más cartas de ♥. Si SUR tiene 5+ cartas de corazón su fuerza debe estar en 7-10 PH puesto que con 11PH+ puede ya dar un cambio de palo a 2♥. La intervención de 1♠ sobre apertura de 1♣ o 1♦ da lugar a la situación de Sputnik Simple. El doble equivale a nombrar 1♥ sin intervención.

Ejemplo Regla 2:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♦	X	Paso
?			

El doble significa 4♠-4♥ mínimo, pero existen otras versiones, deberemos estar de acuerdo con nuestro compañero.

Ejemplo Regla 3:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♥	1♠	X	Paso
?			

El doble significa 4♣-4♦ mínimo, pero también podríamos tener un solo menor largo sin fuerza para anunciarlo, es decir 7-10PH ya que con 11PH podríamos cambiar de palo a nivel 2.

El doble negativo a nivel de 1

Antes de doblar deberemos intentar dar una voz natural, preferible como siempre a una voz artificial. Pero tenga en cuenta que para anunciar ST necesita parar el palo de intervención, y que las voces de ST niegan interés en los mayores.

- A nivel de 1 podemos anunciar un palo de forma natural con cuatro cartas y 7PH o más (Forcing).
- A nivel de 2 podremos anunciar un palo con cinco cartas y 11PH (Forcing).
- A nivel de 3 podremos anunciar un palo con palo de cinco cartas y 13PH (Forcing manga). Si el palo no es lo bastante largo o no tenemos la suficiente fuerza para anunciar a nivel de 2 o de 3 utilizaremos el doble negativo.

Caso 1:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♦	?	

Posibles soluciones:

- 1♥ = 4 o más cartas de ♥ y 7PH o más.
- X = 4 cartas de 4♥ y 4 cartas de ♠ y 7PH o más.
- 2♣ = apoyo débil con 5-6 cartas.
- 2♦ = cue-bid apoyo fuerte a ♣
- 2♥ = obstrucción
- 2♠ = obstrucción

Caso 2:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣/1♦	1♥	?	

Posibles soluciones:

- 1♠ = 4 o más cartas de ♠ y 7PH o más.
- X = Caso especial. Doblamos cuando no tenemos voz natural pero 7PH o más.
- 2♣/2♦ = apoyo débil con 5-6 cartas.
- 2♣/2♦ = Cambio de palo: 5 cartas y 11PH.
- 2♥ = cue-bid búsqueda de manga a ST si el partner para el ♥.
- 2♠ = obstrucción

Caso 3:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣/1♦	1♠	?	

Posibles soluciones:

- X = 4 cartas de ♥ y 9PH o más, 5 o más cartas de ♥ y 7-10PH. Sputnik Simple o Clásico
- 2♣/2♦ = **Apoyo**: débil con 5-6 cartas.
- 2♣/2♦ = **Cambio de palo**: 5 cartas y 11PH.
- 2♥ = 5 cartas de ♥ y 11PH o más.
- 2♠ = cue-bid búsqueda de manga a ST si el partner para el ♠.

Nota: Hay jugadores que utilizan el doblo negativo de formas diferentes, deberá ponerse de acuerdo antes de empezar a jugar.

La fuerza mínima necesaria para un doblo negativo

Hasta ahora hemos hablado que el doblo negativo necesita un mínimo de 7PH. Cierto, pero si el doblo obliga al compañero a hablar a un nivel de subasta superior harán falta más puntos de honor, de forma que cumplimos con los márgenes de seguridad de la subasta.

- Nivel 1 → 7PH
- Nivel 2 → 9PH
- Nivel 3 → 3PH

Ejemplo Nivel 1:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♥	X	

Norte puede doblar con 7PH ya que la respuesta de Sur puede ser 1ST o 1♠

Ejemplo Nivel 2:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♠	X	

Norte puede doblar con 9PH ya que la respuesta de Sur puede ser a nivel de 2.

Ejemplo Nivel 3:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♠	2♥	X	

Estamos apelando a los menores que el abridor deberá anunciar a nivel de 3. Con 11PH más los 12PH del abridor llegamos a 23PH en el peor de los casos, puntos que nos deben permitir jugar a 9 bazas sin demasiado peligro (8 si el abridor repite su palo).