

Capítulo B9.- Respuestas a la intervención con doble del compañero.

Norte	Este	Sur	Oeste
1♣	X	Paso	?

El doble de apel no es punitivo sino que pide palo y obliga al compañero a subastar aunque tenga una mano nula. Las respuestas al doble de apel serán modificadas según que el jugador nº 3 (compañero del abridor) hable o pase en particular, el compañero del doblador ya no está obligado a contestar si el jugador nº 3 se manifiesta. (Ver intervenciones después de la apertura 1 a palo)

Respuestas al doble cuando el jugador nº3 pasa.

Teniendo en cuenta que la respuesta al doble es obligatoria, el hecho de subastar no indica una fuerza particular. Por eso, el compañero del doblador deberá indicar una mano superior al mínimo con subastas apropiadas. Por otra parte, daremos prioridad, en la respuesta, a la declaración de un palo mayor (principio general). Aplicando estos dos principios, el compañero del doblador (jugador nº 4) tendrá 5 opciones de respuesta:

- Anunciar un palo sin salto.
- Anunciar un palo con salto.
- Declarar ST.
- Cuebid.
- Pasar(excepcional).

Anunciar un palo sin salto:

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1♣	X	Paso	1♥

- Con 0 a 7 PH, con más puntos daremos salto.
- Esta respuesta no es forcing, el abridor puede estar mínimo.

Anunciar un palo al nivel mínimo sin salto (de 1 o de 2) es siempre una subasta débil.

Ejemplo 1:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	1♠	♠ 8 7 5 3
				♥ Q 9 4 2
				♦ 10 6
				♣ 7 6 4

No podemos pasar (excepcionalmente con 4 cartas a ♠ y a ♥ y 0/7 PH contestar 1♠ al doble de un menor).

Ejemplo 2:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	paso	2♣	♠ 7 3 ♥ 9 6 2 ♦ 8 5 4 ♣ 10 8 6 5 2

No podemos pasar nombramos nuestro mejor palo.

Ejemplo 3:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	1♥	♠ 9 4 ♥ Q 8 5 3 ♦ K 10 7 4 2 ♣ 6 2

Los palos mayores 4º son prioritarios y cualquier otra voz, palo menor o ST, niega un palo mayor 4º.

Ejemplo 4:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	paso	1♠	♠ J 7 3 ♥ 8 6 5 2 ♦ Q 5 4 ♣ Q 10 9

No podemos pasar y 1ST promete parada a ♥ y 7/8 PH mínimo (estamos obligados aquí a nombrar un palo 3º).

Ejemplo 5:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	paso	1♥	♠ 8 6 5 ♥ J 7 2 ♦ Q 6 4 ♣ 9 8 5 3

Con solo 3 cartas a ♥ pero hay que evitar anunciar un palo menor 4º y feo a nivel 2 con una mano muy débil.

Anunciar un palo sin salto:

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1♣	X	Paso	2♥

- Con 8 PH o más.
- Esta respuesta no es forcing, el abridor mínimo puede pasar.

Una subasta con salto indica siempre un juego positivo, distinguiremos 2 zonas de puntos:

ZONA MEDIA: con 8/10 PH:

- Salto a palo mayor a nivel 2 → 4 cartas (niega el otro mayor 4°).
- Salto a palo mayor a nivel 3 → 5 cartas.
- Salto a palo menor a nivel 3 → 5 cartas.

ZONA FUERTE: con 11 o más PH:

- Cierre a manga a mayor → 5 cartas (o 6 cartas a partir de 9 PH)

Ejemplo 6:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	paso	2♠	♠ Q 10 8 3 ♥ Q 6 ♦ 7 5 4 ♣ A J 9 2

Esta voz indica 8/10 PH, 4 cartas exactamente en el palo mayor y niega 4 cartas en el otro palo mayor.

Ejemplo 7:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	paso	3♥	♠ Q 7 ♥ K J 8 6 2 ♦ 9 5 4 ♣ K 10 3

Con 5 cartas estamos seguros del fit (el doblador tiene 3 cartas mínimo) eso justifica subastar a un nivel mas alto. Una excepción: el salto a 3♥, después de la apertura de 1♠, garantiza 8/10 PH pero solo 4 cartas (porque 2♥ sería una subasta mínima (limitada a 7 PH) y porque el X de 1♠ promete 4 cartas a ♥ y nos garantiza el fit).

Ejemplo 8:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♠	X	paso	3♣	♠ 9 7 3 ♥ 8 2 ♦ K 5 4 ♣ A Q 10 6 3

Siempre en la zona 8/10 PH, esta subasta promete un palo menor de 5 cartas mínimo (y niega 4 cartas a ♥).

Ejemplo 9:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	4♠	♠ K Q 8 5 2 ♥ Q 7 ♦ A 10 6 4 ♣ J 3

La conclusión a manga será posible en esta zona (11 PH o más) a condición de tener un palo mayor 5°. (esta posibilidad proviene del fit garantizado por el doblador que ha prometido 3 cartas mínimo en cada mayor).

Declarar Sin Triunfo:

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1♦	X	Paso	1ST

Es necesario:

- Distribución regular.
- Ausencia de palo mayor 4°.
- Después de una apertura a palo mayor:
 - Voz de 1ST con una parada.
 - Voz de 2ST-3ST con dos paradas (AJx - KJx - A10xx - K10xx - ...).
- Mano positiva
 - 1ST → 8/10 PH
 - 2ST → 11 PH
 - 3ST → 12 PH o más

Si la apertura es a palo menor, el abridor no garantiza 5 cartas, y podremos ser menos rigurosos con las paradas en el palo nombrado.

Ejemplo 10:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	paso	1ST	♠ A Q 5 ♥ Q 10 6 ♦ J 7 4 ♣ J 8 6 3

Contestar 2♣ con 10 PH y 4 cartas feas a ♣ sería aún peor (es verdad que no paramos el ♦, pero los riesgos que el abridor pueda afianzar su palo menor, a menudo 4° o 3°, no son muy elevados).

Ejemplo 11:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	paso	2ST	♠ K 6 ♥ Q 10 9 3 ♦ K 8 5 2 ♣ K 7 4

Indica exactamente 11 PH y doble parada de posición a ♥ (recibiremos la salida probable del abridor a ♥).

Ejemplo 12:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	3ST	♠ A 9 4 ♥ Q 8 5 ♦ J 10 7 2 ♣ A Q 6

El contrato que queremos jugar con 12 o más PH y doble parada a ♣ (apertura + apertura = "manga segura").

El Cuebid:

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1♦	X	Paso	2♦

El cuebid esta reservado (salvo una excepción) a manos fuertes de 11 PH o más ("útiles", devaluando los honores en el palo abierto) que invitan a jugar manga o que no permiten una conclusión inmediata.

Es una subasta autoforcing.

Con manos fuertes 11 PH o más:

- Sin el fit 8° en un palo mayor seguro.
- Sin paradas seguras en el palo de apertura para imponer la manga a ST.
- Con una mano demasiado fuerte para cerrar directamente a manga.

Con manos de 8 PH o más:

- Con los 2 palos mayores 4º a partir de 8 puntos "útiles", devaluando los PH no seguros en el palo del abridor. (después apoyaremos a nivel 3 el palo mayor anunciado por el compañero para invitar a manga).

Ejemplo 13:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	2♣	♠ A J 8 3 ♥ Q 6 ♦ K J 5 4 ♣ J 10 2

Utilizamos el Cuebid para verificar que Oeste tiene 4 cartas a ♠ (cuidado: las respuestas de 3♠ (limitada a 10PH) y 4♠ prometen 5 cartas), el compañero deberá anunciar sus palos mayores 4º económicamente (2♥ primero con los 2 mayores 4º).

Ejemplo 14:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♠	X	paso	2♠	♠ 9 7 4 ♥ K Q 5 ♦ A J 5 3 ♣ Q 10 2

Pedimos al compañero declarar ST si para el ♠ (2ST con una mano mínima de 11/12 PH o 3ST con 13PH o más). (si Oeste no para el palo de apertura y su palo mayor es ♥, tendremos que jugar a ♥ con 7 triunfos).

Ejemplo 15:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♠	X	paso	2♠	♠ 9 7 6 ♥ K Q 10 8 2 ♦ A Q J 5 4 ♣ -

A pesar de la apertura del adversario, un slam a ♥ es posible (demasiado juego para cerrar a 4♥, el fallo a ♣ proporciona un fuerza suplementaria).

Ejemplo 16:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	paso	2♦	♠ A 8 5 2 ♥ A 10 7 4 ♦ 6 3 ♣ J 9 6

Oeste dará su palo mayor 4º y luego apoyaremos a nivel 3, indicando una mano limite (Oeste mínimo podrá pasar).

El Paso:

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1♦	X	Paso	Paso

Pasar al doble del compañero es transformarlo en doble de castigo: se necesitan 6 triunfos o 5 muy buenos y 8 PH mínimo (cuidado el compañero, por su doble, esta corto en el palo abierto).

Ejemplo 17:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	paso	♠ 6 3 ♥ 10 4 ♦ A 7 5 2 ♣ K Q J 9 2

Queremos jugar el contrato de 1♣ doblado: tenemos fuerza y 5 muy buenos ♣, el adversario va a multar.

Ejemplo 18:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	paso	1♥	♠ 7 2 ♥ J 9 5 ♦ J 7 4 ♣ Q 8 6 4 3

5 ♣ feos sin cartas intermediarias (10-9-8) y mano débil, no podemos pasar, el adversario puede cumplir 1♣.

Respuestas al doble cuando el jugador nº3 subasta.

Norte	Este	Sur	Oeste
1♣	X	1♥	?

El jugador nº 3 (el compañero del abridor) declara un palo:

Ya no hay obligación de contestar al doble: deberemos pasar con manos muy débiles de 0/4 PH y declarar un palo (se dice "en subasta libre") a nivel 1 o 2 (sin salto) indica 4 cartas mínimo y 5/7 PH.

Las otras subastas (palo con salto, cuebid, ST) guardan prácticamente el mismo significado. El doble es de castigo, garantiza 4 triunfos y 8 PH mínimo y permite castigar la osadía del rival.

Ejemplo 1:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	1♥	1♠	♠ Q 10 6 3 ♥ 9 4 ♦ Q J 7 4 2 ♣ 8 5

Subasta débil pero "libre" que garantiza 4 cartas a ♠ y de 5 a 7 PH (con menos debemos pasar).

Ejemplo 2:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	1♠	2♥	♠ 6 2 ♥ K 9 8 3 ♦ 8 2 ♣ K 10 7 5 4

Subasta débil a nivel 2 (sin salto) que garantiza 4 cartas mínimo y 5/7 PH (queremos competir a ♥).

Ejemplo 3:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	1♥	2♠	♠ A 9 4 2 ♥ K 8 ♦ Q 10 7 2 ♣ 6 5 3

Con salto para indicar una mano positiva de 8/10 PH y 4 cartas a ♠ (como si Norte hubiera pasado).

Ejemplo 4:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	1♠	2♦	♠ 7 ♥ A 10 6 ♦ A 7 5 2 ♣ K 10 8 6 3

Cuebid con las manos fuertes de 11 PH mínimo que no permiten una conclusión inmediata.

Ejemplo 5:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♣	X	1♥	1ST	♠ Q 6 3 ♥ 9 3 ♦ K 7 5 2 ♣ Q J 8 4

Las voces a ST siguen prometiendo parada en el palo abierto (y no en el palo de respuesta del jugador nº 3).

Ejemplo 6:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	1♠	X	♠ Q 9 7 5 3 ♥ Q 8 ♦ 10 7 ♣ A J 6 2

Los dobles a palos ofrecidos por el compañero son siempre penales (Oeste prometió 3 o 4 cartas a ♠).

El jugador nº 3 apoya el palo del abridor:

Es el mismo esquema : paso con manos muy débiles (0/4 PH), voces competitivas a nivel 2 (5/7 PH) y voces invitativas a nivel 3 (8/10 PH y 4/5 cartas) salvo el apoyo “forzado” al otro mayor (competitivo y 8/11 PA).

La voz de 2ST es artificial "Lebensohl": el compañero corrige a 3♣ y declaramos nuestro largo (Stop: 5/7 PH).

El Doblo no es punitivo (adversarios fiteados) sino “responsivo” y pide al abridor seguir describiendo su mano.

Ejemplo 7:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	2♥	2♠	♠ A J 5 3 ♥ 9 6 4 ♦ J 10 7 2 ♣ 8 5

Oeste ha prometido 4 cartas a ♠, apoyo mínimo con 4 cartas y zona débil (5/7 PH).

Ejemplo 8:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	3♥	3♠	♠ K 10 6 2 ♥ 8 3 ♦ 7 5 ♣ K 9 7 4 2

A menudo, el compañero del doblador deberá competir y dar un apoyo “forzado” (pero con la seguridad del fit).(con mas juego, a partir de 12 PA, hay que cerrar a manga y “pagar el precio” del apoyo barrage de Norte).

Ejemplo 9:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	2♥	3♠	♠ A 9 4 2 ♥ 8 5 3 ♦ K 10 7 2 ♣ Q 6

A nivel 3 (aquí con salto), la subasta es invitativa: 8/10 PH y 4 cartas mínimo a palo mayor (5 cartas a menor). El compañero (que tiene 4 cartas a ♠) pasará o declarará manga con una mano correcta (16 PA mínimo).

Ejemplo 10:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	2♥	X	♠ A 5 ♥ 10 6 4 ♦ Q 10 7 2 ♣ K 8 6 3

Doblo “responsivo” (no punitivo, los adversarios han fiteado) que promete 8 PH mínimo, niega la presencia de 4 cartas en el palo mayor oculto y muestra indiferencia respecto al color a proponer (3♣/♦ prometería 5 cartas).

Ejemplo 11:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♥	X	2♥	2ST	♠ 6 4 ♥ 10 9 3 ♦ J 8 5 ♣ K J 10 7 4

Voz artificial para mostrar un unicolor en un palo de rango inferior al del adversario y un juego débil (5/7 PH). (es otra variante del 2ST “Lebensohl” (transfer ♣) para distinguir entre una invitación y una mera competitiva).

Ejemplo 12:

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Cartas de Este</u>
1♦	X	2♦	X	♠ A 9 4 2 ♥ 8 5 3 ♦ Q 10 7 2 ♣ K 6

Para indicar un palo mayor 4º (o los 2) y 8/10 PH (2♠ sería competitiva (5/7 PH) y 3♠ prometería 5 cartas).

El jugador nº 3 redobla:

Con el redoblo indica que tiene 10 PH mínimo y ganas de multarnos.

Cualquier palo es natural y débil, se anticipa un palo 5º o un mayor 4º donde deseamos escapar.

Se debe pasar cuando no hay preferencia por un refugio determinado, pidiendo al doblador elegir su mejor palo.