

XI-B-7- INTERVENCION DE 1 S

No vulnerable: 15-18H equilibrados **CON** parada al palo adverso
 Vulnerable: 16-18H equilibrados **CON** parada al palo adverso

EL JUGADOR N° 3 PASA

VOCES DEL RESPONDEDOR

CONSIDERACION BASICA

- La fuerza de nuestra línea está muy bien colocada
- ✦ Con 8H o 7H "buenos" debe **INTENTAR MANGA**
- ✦ Con 9-12H debe **DECLARAR MANGA**

PRINCIPOS BASICOS

- Las voces **DIRECTAS** a Sin triunfo son **NATURALES**
- Las voces a palo son **TODAS** en **TRANSFER**
- El transfer **MANTIENE SU VALOR**, como si se hubiera abierto de 1 Sin triunfo.

TRANSFER "IMPOSIBLE"

- El transfer al palo de apertura (transfer "imposible") es Stayman
- Si la apertura adversa fue de 1 ♣, 2 ♣ es el Stayman ya que es imposible realizar el transfer "imposible".

ESQUEMA BASICO

- 1 p (el adversario, n° 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, n° 3)
 - Pas <8H -Sin palo marcable
 - 2 S 8H -Equilibrada. **SIN** Mayores
 - 3 S 9-12H -Mano equilibrada. **SIN** Mayores
 - Tra 0-12H -Fuerza indeterminada
 - Tpa 8-12H -Transfer al palo de apertura ("Texas imposible"). **STAYMAN.**
CON uno o ambos MAYORES CUARTOS.
 - Cbs 8H+ -Bicolor **MAYOR** (obviamente, si la apertura fue en menor)

v v=Para Pasar
 v v=No Forcing
 v v=Forcing Vuelta
 v v=Forcing Manga
v v=Propuesta de Slam
v v=Aceptación de Slam

1 p=1 a palo 1/2/3 S=1/2/3 Sin Triunfo Pas=Paso Tra=Transfer Tpa=Transfer a palo apertura
 Cbs=Cue-bid con salto

SUBASTA COMPETITIVA

XI- Intervenciones

XI-B- Sobre apertura de 1 a palo

XI-B -7- Intervención de 1 Sin Triunfo

S	O	N	E		
1 ♦	1 S	Pas	?	♠ - K x x x	♠ - A x x
				♥ - Q x x	♥ - Q x x
				♦ - x x x	♦ - x x x
				♣ - x x x	♣ - Q x x x
♠ - A J x		♠ - x		♠ - A K x x x	♠ - A J x x x x
♥ - Q x x		♥ - A x x x x		♥ - x x	♥ - x x
♦ - x x x		♦ - x x x x		♦ - J x x	♦ - x
♣ - K x x x		♣ - Q x x		♣ - K x x x	♣ - K Q x x
♠ - x		♠ - K J x x		♠ - A x x x	♠ - A x x x x
♥ - x x x		♥ - x x x		♥ - K Q x x	♥ - Q J x x x
♦ - Q x x		♦ - x x		♦ - x x	♦ -
♣ - K x x x x x		♣ - A Q x x		♣ - Q x x	♣ - K x x

- 1) Pas. 2) 2 S. 3) 3 S. 4) 2 ♦. 5) 2 ♥. 6) 2 ♥. 7) 2 ♠. 8) 2 ♣. 9) 2 ♣.
10) 3 ♦.

REDECLARACIONES DEL QUE HA INTERVENIDO

ANTE 2 S

- 1 p (el adversario, nº 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
- 2 S 8H -Equilibrada. SIN Mayores
 - Pas 15-16H
 - 3 S 17-18H

ANTE CUE-BID CON SALTO

Obviamente, la apertura adversa ha tenido que ser en menor

- 1 p (el adversario, nº 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
- Cbs 8-12H -Bicolor Mayor al menos 5-5
 - 3mM 17-18H -Elige el mejor Mayor
 - 4mM 15-16H -Elige el mejor Mayor

S	O	N	E		
Pas	3 ♦	Pas	?	♠ - A x	♠ - K x
				♥ - Q x x x	♥ - K Q x
				♦ - A Q x	♦ - A Q x x
				♣ - K x x x	♣ - A x x x

- 1) 3 ♥. 2) 4 ♥

ANTE UN TRANSFER "IMPOSIBLE" (STAYMAN)

PRINCIPIOS BASICOS

- Es **OBLIGADO TENER, AL MENOS, UN MAYOR CUARTO**
- El abridor declara su **FUERZA**
 - ✦ Mínima. 15-16H
 - ✦ Máxima. 17-18H
- La respuesta **MAXIMA** del que ha intervenido es **FORCING MANGA**

LA APERTURA ADVERSA HA SIDO DE MENOR

ESQUEMA BASICO

- 1 m (el adversario, nº 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
 - Tpa 8-12H -Stayman (Transfer "impossible")
 - 2 ♠ 15-16H -SIN Mayores
 - 2 S 17-18H -SIN Mayores
 - 2 ♥ 15-16H -Cuatro cartas. **NO** niega 4 picos
 - 3 ♥ 17-18H -Cuatro cartas. **NO** niega 4 picos
 - 2 ♠ 15-16H -Cuatro cartas. **NIEGA** 4 corazones
 - 3 ♠ 17-18H -Cuatro cartas. **NIEGA** 4 corazones

La información del compañero del que ha intervenido es completa y tomará las decisiones oportunas. Algunos ejemplos:

S	O	N	E	♠ - A x	♠ - A x x
1 ♦	1 S	Pas	2 ♣	♥ - Q x x x	♥ - J x x x
Pas	2 ♦	Pas	?	♦ - x x x	♦ - Q x x
				♣ - Q x x x	♣ - K x x

1) 2 S. 2) 3 S.

S	O	N	E	♠ - A x x x	♠ - A x x x	♠ - A x x	♠ - A x
1 ♦	1 S	Pas	2 ♣	♥ - Q x x	♥ - J x x	♥ - Q x x x	♥ - J x x x
Pas	2 ♥	Pas	?	♦ - Q x x	♦ - Q x x	♦ - x x x	♦ - Q x x
				♣ - x x x	♣ - K x x	♣ - Q x x	♣ - K x x x

1) 2 S. 2) 3 S. 3) Pas. 4) 4 ♥

S	O	N	E	♠ - K Q x	♠ - Q J x x
Pas	2 ♣	1 ♦	1 S	♥ - Q J x x	♥ - K Q x x
Pas	2 S	Pas	2 ♥	♦ - K Q x x	♦ - K Q x
Pas	2 S	Pas	?	♣ - K x	♣ - K x

1) Pas. 2) 3 ♠

 1p=1 a palo 1/2/3 S=1/2/3 Sin Triunfo Pas=Paso Cbs=Cue-bid con salto
 4nM=4 en el mejor Mayor

CONVENCION SMOLEN

Como es lógico, en caso de intervención de 1 Sin triunfo, se aplica **SOLO** tras apertura adversa menor. Con un 5-4 en Mayores, se aplican normas **SIMILARES** a cuando nosotros hubiéramos abierto de 1 Sin triunfo.

CON UN 5-4 EN MAYORES

- <8H. Transfer al Mayor y Paso
- 8H. Stayman
 - ✦ Abridor mínimo
 - ▲ **HAY LIGADA:** Paso
 - ▲ **NO** hay ligada: Se nombra el palo 4º **A NIVEL DE 2**. El abridor:
 - Rectifica al otro Mayor a nivel mínimo posible con 3 cartas
 - Rectifica a 2 S con solo 2 cartas al otro Mayor
 - ✦ Abridor máximo
 - ▲ **HAY LIGADA:** 4 en el Mayor de ligada
 - ▲ **NO** hay ligada: Se nombra el palo 4º **A NIVEL DE 3**. El abridor:
 - Rectifica al otro Mayor a nivel de 4 con 3 cartas
 - Rectifica a 3 S con solo 2 cartas
- 9-12H. Stayman
 - ✦ **HAY LIGADA:** 4 en el Mayor de ligada
 - ✦ No hay ligada: Se nombra el palo 4º **A NIVEL DE 3**. El abridor:
 - ▲ Rectifica al otro Mayor a nivel de 4 con 3 cartas
 - ▲ Rectifica a 3 S con solo 2 cartas

LA APERTURA ADVERSA HA SIDO DE MAYOR**PRINCIPIOS BASICOS**

- Si hace un Stayman, el respondedor **ESTA OBLIGADO A TENER CUATRO CARTAS AL MAYOR VACANTE**.
- El abridor declara su **FUERZA**

- 1 M (el adversario, nº 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
 - Tpa 8-12H -Stayman (Transfer "imposible")
 - 2 S 15-16H -**NIEGA** 4 cartas al Mayor vacante
 - 2/3Mv 15-16H -**CUATRO** cartas (obligado 3 ♥ si la apertura adversa fue a Pico)
 - 3 S 17-18H -**NIEGA** 4 cartas al Mayor vacante
 - 3/4Mv 17-18H -**CUATRO** cartas al otro Mayor (4 ♥ si la apertura adversa fue Pico)

DESARROLLOS POSTERIORES

Totalmente informado de la mano del compañero, el que responde toma las decisiones finales. Por ejemplo:

- 1 M (el adversario, nº 1)
→ 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
 - Tpa 8-12H -Stayman (Transfer "*imposible*")
 - 2 S 15-16H -**NIEGA** 4 cartas al Mayor vacante
 - Pas 8H
 - 3 S 9-12H
- 1 ♠ (el adversario, nº 1)
→ 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
 - Tpa 8-12H -Stayman (Transfer "*imposible*")
 - 3 ♥ 15-16H -**CUATRO** cartas de Corazón
 - Pas 8H
 - 4 ♥ 9-12H
 - 4 ♥ 17-18H -**CUATRO** cartas de Corazón

ANTE UN TRANSFER

El nº 2 obedece el transfer, excepción hecha de cuando se efectúa un transfer "*imposible*", pues es Stayman. Lo normal es que el Texas se realice en Mayor si la mano respondedora es constructiva y también si es muy débil e irregular, y en menor si es débil y muy irregular, para pasar después del transfer, ya que, en este último caso, casi siempre será mas rentable jugar a Sin triunfo si la mano es constructiva y/o regular o semirregular, aunque en ocasiones de manos positivas muy irregulares, puede ser mejor jugar Manga en menor.

- **NO** existe derogación
- Se realiza en Mayor siempre que se tenga uno al menos quinto
- Si es en menor debe ser con mano **MUY IRREGULAR** y palo **SEXTO**

TRANSFER A MAYOR

- 1 p (el adversario, nº 1)
- 1 S
- Pas (el adversario, nº 3)
 - TrM 0-12H -Palo al menos quinto
 - Mtr 15-18H -VOZ OBLIGADA
 - Pas <8H
 - 2 S 8H -Equilibrados. Palo quinto
 - 3Mt 8H -Palo SEXTO. 9 perdedoras
 - 3 S 9-12H -Equilibrados
 - 4Mt 9-12H -Palo SEXTO. <9 perdedoras

Ahora es el que ha intervenido quien queda informado de la mano del que responde y, en consecuencia, es quien toma las decisiones finales. Por ejemplo:

S	O	N	E
		1 ♥	1 S
Pas	2 ♥	Pas	2 ♠
Pas	2 S	Pas	?
♠ - Q x		♠ - Q x x	♠ - K x
♥ - K J x x		♥ - K Q x	♥ - K Q x
♦ - A x x		♦ - A x x x	♦ - A x x
♣ - K Q x x		♣ - A J x	♣ - K Q x x x
			♠ - K Q x x
			♥ - K Q x
			♦ - K x x x
			♣ - A J

1) Pas. 2) 3 ♠. 3) 3 S. 4) 4 ♠

TRANSFER A MENOR

Se hace igual que si hubiéramos abierto de 1 Sin triunfo

TRANSFER A MENOR
 → 2 ♠. Transfer a Trébol
 → 3 ♣. Transfer a Diamante

PRINCIPIO BASICO
 Si después de un transfer a menor el jugador nº 4 hace otra declaración, posiciona la subasta en **FORCING MANGA**.

♠ - K J x x	S	O	N	E	♠ - Q x
♥ - Q x	1 ♠	1 S	Pas	2 ♠	♥ - x
♦ - A Q x	Pas	3 ♣	Pas	3 ♦	♦ - K x x x
♣ - K Q x x	Pas	4 ♣	Pas	5 ♣	♣ - A J x x x x

3 ♦ muestra control al palo y, con toda evidencia, máxima debilidad en Corazón. No se puede jugar a Sin triunfo.

SUBASTA COMPETITIVA

XI- Intervenciones

XI-B- Sobre apertura de 1 a palo

XI-B -7- Intervención de 1 Sin Triunfo

♠ - K J T x	S	O	N	E	♠ - Q x x
♥ - K Q x	1 ♠	1 S	Pas	2 ♠	♥ -
♦ - A x x x	Pas	3 ♣	Pas	3 ♦	♦ - J x x x
♣ - K x	Pas	3 S	Pas	Pas	♣ - A Q J x x x
	Pas				

Aun con salida a Corazón, la más perjudicial, alineamos, en el peor de los casos, 9 bazas a Sin triunfo.

EL JUGADOR N° 3 DA VOZ

EL JUGADOR N° 3 DOBLA

- Paso. Manos débiles sin palo de refugio
- Redoblo
 - ✦ Manos equilibradas de 8H+
 - ✦ Tras un redoblo, **CUALQUIER DOBLO DE CUALQUIERA DE LOS COMPAÑEROS ES PUNITIVO.**
- Se mantiene **TODO** el esquema de subasta
 - ✦ Voces a Sin triunfo **NATURALES**
 - ✦ Se mantiene el transfer y el transfer "*imposible*" (Stayman)

PRINCIPIO BASICO

Tras un redoblo ambos compañeros están **OBLIGADOS** a jugar **UNA MARCA PROPIA** o **DOBLAR UNA MARCA ADVERSA.**

EL JUGADOR N° 3 APOYA EL PALO DE APERTURA

- Doblo. **PUNITIVO.** 8H+ y al menos 1 baza en el palo
- El resto de la subasta **NO** se modifica
- Dado que hay que actuar a un nivel superior, se tendrá una mayor potencia en puntos de Honor.

EL JUGADOR N° 3 DECLARA UN NUEVO PALO

- Doblo. **PUNITIVO.** 8H+ y bazas en el nuevo palo
- El resto del esquema **NO** varía

COMPETITIVA ADVERSA DIFERIDA

Situación que se produce cuando los jugadores nº 3 y nº 4 pasan y el abridor reabre. Como es natural, el nº 4 tiene un máximo de 7H y una mano sin palo marcable (en caso contrario hubiera dado voz).

- Doble. **PUNITIVO**
 - ✦ Mano **EQUILIBRADA**
 - ✦ 6-7H (ya que se ha pasado de mano)
- Paso. Sin **UNA** de las dos condiciones

PRINCIPIO BASICO

A partir de un doble del bando que ha intervenido, **TODO DOBLO** posterior de **CUALQUIERA** de los jugadores que han intervenido es **PUNITIVO**.

SUBASTA COMPETITIVA
 XI- Intervenciones
 XI-B- Sobre apertura de 1 a palo
 XI-B -7- Intervención de 1 Sin Triunfo

Mano 1

Dador: Norte

Vulnerable: Nadie

O	N	E	S
	1 ♦	1 ♠	Pas
2 ♣	Pas	2 ♠	Pas
3 ♠	Pas	Pas	Pas

♠ - K 7 5 4 ♥ - K 9 4 2 ♦ - Q 8 4 ♣ - 9 6	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>	♠ - A 9 6 ♥ - A Q T ♦ - K J 9 5 ♣ - K T 3
	♠ - Q J 8 ♥ - J 5 ♦ - A T 3 2 ♣ - A Q 7 2	
	♠ - T 3 2 ♥ - 8 7 6 3 ♦ - 7 6 ♣ - J 8 5 4	

1.- Transfer "imposible" (Stayman). 2.- Máximo **SIN** Mayor cuarto

Mano 2

Dador: Este

Vulnerable: Norte/Sur

O	N	E	S
		1 ♥	1 ♠
Pas	2 ♦	Pas	2 ♠
Pas	Pas	Pas	

♠ - 5 2 ♥ - 7 6 ♦ - 8 7 6 3 2 ♣ - Q J 5 3	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>	♠ - K T 9 ♥ - A J T 5 2 ♦ - A Q ♣ - T 9 8
	♠ - A 8 7 6 ♥ - 9 8 4 ♦ - K J T ♣ - 7 6 2	
	♠ - Q J 4 3 ♥ - K Q 3 ♦ - 9 5 4 ♣ - A K 4	

1.- Transfer "imposible" (Stayman). 2.- Mínimo **CON** cuatro picos

SUBASTA COMPETITIVA

XI- Intervenciones

XI-B- Sobre apertura de 1 a palo

XI-B -7- Intervención de 1 Sin Triunfo

Mano 3

Dador: Sur

Vulnerable: Este/Oeste

O	N	E	S
			1 \spadesuit
1 S	Pas	2 \heartsuit	Pas
2 \heartsuit	Pas	Pas	Pas

<p>\spadesuit - K 9 8 \heartsuit - A 7 4 \diamondsuit - A K 6 5 \clubsuit - Q 9 7</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>\spadesuit - Q 7 6 4 \heartsuit - J 2 \diamondsuit - 3 2 \clubsuit - A T 5 4 3</p> <p>\spadesuit - J T 5 \heartsuit - Q 9 8 6 5 3 \diamondsuit - Q 7 \clubsuit - 8 6</p> <p>\spadesuit - A 3 2 \heartsuit - K T \diamondsuit - J T 9 8 4 \clubsuit - K J 2</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.- Transfer a Corazón

Mano 4

Dador: Oeste

Vulnerable: Todos

O	N	E	S
1 \diamondsuit	1 S	Pas	2 \clubsuit
Pas	2 \heartsuit	Pas	3 \heartsuit
Pas	4 \spadesuit	Pas	Pas
Pas			

<p>\spadesuit - K 6 5 \heartsuit - J 6 2 \diamondsuit - K Q 7 6 \clubsuit - K Q 2</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	<p>\spadesuit - Q T 7 \heartsuit - A 5 \diamondsuit - A J T \clubsuit - A T 8 7 6</p> <p>\spadesuit - 9 2 \heartsuit - T 9 4 3 \diamondsuit - 9 4 3 \clubsuit - J 9 5 3</p> <p>\spadesuit - A J 8 4 3 \heartsuit - K Q 8 7 \diamondsuit - 8 5 2 \clubsuit - 4</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.- Transfer "imposible" (Stayman).

2.- Mínimo SIN Mayor cuarto

3.- 4 corazones y 5 picos. **FORCING MANGA**

Mano 5

Dador: Norte

SUBASTA COMPETITIVA
 XI- Intervenciones
 XI-B- Sobre apertura de 1 a palo
 XI-B-7- Intervención de 1 Sin Triunfo

Vulnerable: Norte/Sur

O	N	E	S
	1 ♣	1 S	Pas
3 ♣	Pas	4 ♠	Pas
Pas	Pas		

♠ - A K 5 3 2 ♥ - Q J T 7 5 ♦ - T ♣ - T 6	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	♠ - Q 6 ♥ - A 9 8 2 ♦ - A 9 8 ♣ - K J 8 7 ♠ - T 9 4 ♥ - K 4 ♦ - K Q J 3 ♣ - A Q 9 3
	♠ - J 8 7 ♥ - 6 3 ♦ - 7 6 5 4 2 ♣ - 5 4 2	

1.- Bicolor Mayor al menos 5-5. Fuerza para **MANGA**

Mano 6

Dador: Este

Vulnerable: Este/Oeste

O	N	E	S
		1 ♥	1 S
Pas	2 ♠	Pas	3 ♣
Pas	4 ♣	Pas	4 ♥
Pas	5 ♣	Pas	Pas
Pas			

♠ - 9 7 6 5 3 ♥ - 9 8 6 ♦ - J T 9 ♣ - 5 3	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	♠ - K T ♥ - 3 ♦ - 5 4 3 2 ♣ - A K 7 6 4 2 ♠ - Q J 4 ♥ - K Q T 7 2 ♦ - K 8 ♣ - Q 9 8
	♠ - A 8 2 ♥ - A J 5 4 ♦ - A Q 7 6 ♣ - J T	

1.- Transfer a Trébol.

2.- Blackwood a menores.

3.- 2 claves **SIN** la Dama de triunfo.