

## XII-C- SOBRE 1 SIN TRIUNFO

### XII-C-1- INTERVENCION DEL N° 2

#### XII-C-1-a- DOBLO (Natural)

Se **MANTIENEN**  
 → **TODO** el esquema como sin intervención.  
 Aparece una **NUEVA VOZ**  
 → Redoblo

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

- 1) Paso (mano débil sin palo marcable, menos de 8H. 2) 2 ♥ (transfer a Pico).  
 2) 2 ♣ (Stayman.)Redoblo es otra opción. 4) 3 ♣ (transfer a Diamante).

### REDOBLO

Manos de 8H+. **NONIEGA** Mayor cuarto. Si los contrarios compiten dando palo, el abridor dobla si posee valores en ese palo y si no pasa, siendo este paso **FORCING** y el respondedor, **TIENE QUE DOBLAR O COMPETIR**, actuando como si la intervención hubiera sido a palo, según el esquema del apartado siguiente. Si tras un redoblo el respondedor pasa, el abridor **TAMBIEN ESTA EN FORCING**.

N	E	S	O		N	E	S	O
1 S	Dob	Red	2 ♦		1 S	Dob	Red	Pas
Pas	Pas	?			Pas	2 ♥	Pas	Pas
					?			

En ambos casos, el jugador que posee el turno de subasta está en posición **FORCING**. En el 2º caso se pueden deducir muchas cosas de la mano del respondedor. Al haber redoblado tiene mano regular de 8H+. Al haber pasado sobre 2 ♥ indica que **NO** posee cuatro cartas ni parada en este palo, pudiendo competir en cualquiera de los otros. El abridor, con cuatro cartas en Corazón doblará y si no, competirá en su palo más largo o cerrará a 3 S, si es posible.

**PRINCIPIO BASICO**

Tras un redoblo del respondedor **NUESTRO BANDO ESTA OBLIGADO A DOBLAR UNA MARCA ADVERSA O JUGAR UNA MARCA PROPIA.**

## XII-C-2-b.- INTERVENCION A PALO

### DEFENSA LEBENSOHL

Empezaremos suponiendo que la intervención es natural y conocemos el palo adverso. Si ha sido artificial y lo desconocemos, ver actitud en “Casos particulares” (Págs. 8 y 9).

La voz de 2 Sin Triunfo es el eje de toda la defensa Lebensohl

#### POSIBILIDADES

- Paso. Manos débiles sin palo marcable
- 2 a palo (si hay espacio). Manos débiles con palo largo. Para **PASAR**
- 2 Sin triunfo
  - ✦ Manos débiles con palo largo no declarable a nivel de 2
  - ✦ Fuerza para Manga y Mayor cuarto **CON** parada
  - ✦ Fuerza para Manga y Mayor quinto **CON** parada
  - ✦ Equilibradas de 10H+ **CON** parada
  - ✦ Manos de Slam de difícil descripción
- 3 en palo Mayor. **FORCING MANGA**. Palo **QUINTO SIN** parada. Excepto 3 ♥ si la intervención fue 2 ♠ (ver más adelante).
- 3 a palo menor
  - ✦ **FORCING MANGA**. Palo **MINIMO QUINTO BUENO SIN** parada
  - ✦ **PROPUESTA DE SLAM**. Palo **MINIMO QUINTO SOLIDO CON O SIN** parada
- Doblo
  - ✦ Equilibrada de 8-9H. **CON** o **SIN** parada al palo de intervención
  - ✦ Equilibrada de 10H+. **SIN** parada al palo de intervención
- 3 Sin Triunfo. 10H+ equilibrada. **SIN** parada. **SIN** Mayores
- 4 en Mayor. Palo **SEXTO**
- Cue bid directo. Mayor cuarto **SIN** parada. **FORCING MANGA SIN** excluir Slam

#### PASO

Manos **DEBILES SIN** palo marcable

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

#### VOZ A PALO A NIVEL DE 2

**PARADA ABSOLUTA**. Mano débil y palo al menos quinto

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

Siempre que lo permita el nivel impuesto por la intervención. Si no es así se recurre a pasar por 2 Sin Triunfo previamente.

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

## 2 SIN TRIUNFO

- Manos débiles con palo largo no declarable a nivel de 2
- Fuerza para Manga y Mayor cuarto **CON PARADA**
- Fuerza para Manga y Mayor quinto **CON PARADA**
- Equilibrada de 10H+ **CON PARADA SIN** Mayor cuarto o más
- Manos de Slam de difícil descripción
- Si la mano es fuerte **GARANTIZA PARADA** en el palo de intervención
- Si la mano es débil puede tener o no tener parada en el palo de intervención
- El abridor está **OBLIGADO A DECLARAR 3 ♣** (relé **NO** Forcing)

⊗ Con mano débil con un palo largo hubiésemos jugado parcial, si la intervención nos impide la voz a nivel de 2. Tras el relé a 3 ♣ del abridor, usted pasa si su palo es el Trébol o declara uno nuevo a nivel de 3, señal de **PARADA ABSOLUTA**.

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

1) Pas. 2) 3 ♦. 3) 3 ♥

⊗ Con fuerza para Manga y Mayor 4º **CON** parada, tras el relé a 3 ♣, se efectúa Cue-bid. El abridor, sin Mayor cuarto, declara 3 S. Con Mayor 4º lo declara. La tenencia del respondedor en un Mayor determinado es evidente si la intervención se ha producido en el otro Mayor. Si la intervención ha sido en menor debe también nombrar su Mayor, pero si posee los dos empezará por el Corazón. Cuando el Mayor declarado por el abridor no coincide con el nuestro, rectificaremos a 3 S. Como ya hemos dicho que parábamos el palo de intervención, el abridor pasará o, en el caso de que haya declarado Corazón y tenga también el Pico cuarto, rectificará a 4 ♠ ya que es evidente que el Mayor del respondedor era este.

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

- Si la intervención ha sido a Trébol y el respondedor tiene un Mayor cuarto con parada a Trébol, empieza por decir 2 S, pero después no puede hacer Cue-bid pues la voz de 3 ♣ la ocupa el relé obligado del abridor. En este caso declarará 3 ♦. Como hubiera podido decir 2 ♦ si quisiera jugar parcial a este palo, es evidente que se trata de un Stayman.

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

- ⊗ Con Mayor quinto y fuerza para Manga **CON** parada, tras el relé del abridor a 3 ♣ se declara el palo a nivel de 3. Como hubiéramos podido nombrarlo a nivel de 2 si quisiéramos parar, la secuencia es Forcing absoluto a Manga.

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

- Un caso particular se da cuando la intervención ha sido a 2 ♠ y poseamos un Corazón quinto y fuerza para Manga. Hay que nombrarlo, aunque en este caso **NO** podemos discriminar si tenemos o no parada al palo adverso, pero existen mecanismos para tratar esta situación (Pág. 6).

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

- ⊗ Con 10H+ equilibrados y **PARADA** en en palo adverso, se declara el relé de 2 S y, tras la respuesta de 3 ♣, se redeclara 3 S con 10-15H (Para Pasar) y 4 S **CUANTITATIVA**, **NO** Blackwood, con 16H+ para que el abridor decida.

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

1) 3 S. 2) 4 S

- ⊗ Con manos de difícil descripción con monocolors fuertes en menor y ambición de Slam, después del relé de 3 ♣ se anuncia el menor, como es lógico a nivel de 4.

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

- ⊗ El mismo problema puede plantearse con monocolors fuertes en Mayor con ambición de Slam. En este caso, se pasa por la declaración intermedia de 2 S y se redeclara 4 en Mayor si se carece de control al palo adverso.

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

● Con control en el palo adverso se hace Cue-bid posterior. Parecerá un Stayman, pero luego se redeclara el palo a nivel de 4.

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

### DOBLO

→ Mano equilibrada de 8-9H  
 † **CON** o **SIN** parada al palo adverso  
 † **SIN** palo marcable  
 → Mano equilibrada de 10H+. **SIN** parada al palo de intervención. Si se piensa que será mas rentable multar a los contrarios que jugar una marca propia.

**OPCIONAL.** Corresponde a la voz natural invitativa de 2 S en ausencia de intervención que queda ocupada con otros significados. El abridor decidirá, en función de su mano, si dejar el doblo o anunciar un palo o Sin triunfo.

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

Aunque la intervención sea a Corazón, no es obligado poseer cuatro picos, pero si al menos tres buenos. Posibles respuestas del abridor:

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

- 1) 3 S, natural.
- 2) 2 S, natural.
- 3) 3 ♥, buscando alguna ayuda a Corazón (como un Valet tercero o un Rey seco) para jugar 3 S.
- 4) Paso, dejando el doblo, o 3 S si la vulnerabilidad relativa lo aconseja.
- 5) 2 ♠, natural, sin ambición de manga.
- 6) 3 ♠, natural, pero con máximo.
- 7) 3 ♦, natural, sin ambiciones.
- 8) 3 ♥ para tantear la manga a Diamante.

Con otro desarrollo, el abridor no podría realizar nunca un doblo punitivo dado que no sabría si el respondedor tiene o no valores adicionales.

### VOZ A PALO MAYOR A NIVEL DE 3

→ **FORCING MANGA**  
 → Palo **QUINTO**  
 → 10-15H  
 → **SIN** parada al palo de intervención

Si la intervención ha sido a Pico, la voz de 3 ♥ no puede matizar si se tiene o no parada en el palo de intervención (declarar 2 S y luego 3 ♥ sería señal de parada con mano débil). El abridor con apoyo declara 4 ♥ o un palo menor (control con apoyo y máximo). Sin apoyo declara 3 S con parada y 3 ♠ sin ella, pidiéndosela al respondedor que, si la posee, declarará 3 S o hará otra declaración en caso negativo.

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

### VOZ DIRECTA A PALO MENOR A NIVEL DE 3

→ **SIN** Mayores  
 → Palo como **MINIMO QUINTO SOLIDO**  
 ✦ **FORCING MANGA**  
     ♠ 10-16H  
     ♠ **SIN** parada al palo de intervención  
 ✦ **PROPUESTA DE SLAM**  
     ♠ 17H+  
     ♠ **CON** o **SIN** parada al palo de intervención

N	E	S	O			
	1 S	2 ♥	3 ♦			
♠ - Q x				♠ - K x	♠ - K x	
♥ - x x				♥ - K x	♥ - x x	
♦ - A Q x x x x				♦ - A Q x x x x	♦ - A K Q x x x	
♣ - Q x x				♣ - A x x	♣ - A J x	
1) De haber tenido parada hubiera pasado antes por 2 S. 2 y 3) Posteriormente, se prosigue la subasta.						

El abridor decide según su tenencia en el palo adverso

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

## VOZ DIRECTA DE 3 SIN TRIUNFO

- Forcing **MANGA**
- Equilibrada
- 10-15H
- **SIN** parada al palo de intervención

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

De haber tenido parada hubiera pasado antes por 2 S

El abridor pasa con parada al palo adverso o hace una declaración alternativa sin ella

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

1) Pas. 2) 5 ♣. 3) 4 ♣

## VOZ DIRECTA DE 4 A PALO MAYOR

- Para **PASAR**
- Palo **SEXTO**
- 10-15H
- **SIN** parada al palo de intervención

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

## CUE-BID DIRECTO

- Stayman
- Forcing **MANGA**
- Mayor cuarto
- 10-15H
- **SIN** parada al palo de intervención

Quando la intervención se haya producido en un Mayor, estará claro cuál es el Mayor del respondedor. En caso contrario, puede tener Corazón, Pico o ambos. En este caso, el abridor:

- Declara su Mayor cuarto (si lo tiene)
- Declara 3 S **CON PARADA** al palo de intervención **SIN** Mayores
- Hace una declaración alternativa si no se dan ninguna de estas circunstancias.

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

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

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

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

### CASOS PARTICULARES

La intervención puede hacerse de forma natural o a través de un sistema Landy, Aspro, etc. Cuando el contrario haya mostrado un monocolor, sea de forma natural o artificial, usted se defenderá del palo que él posee, dará voz si le conviene o bien pasará hasta que se declare dicho palo y después se defenderá como si este hubiera sido anunciado directamente, y lo mismo si la intervención es tipo Cappelletti en la que 2 ♣ indica un monocolor.

Ciertos sistemas intervienen por doble con un monocolor, sin aclarar palo. En este caso, se puede marcar un palo a nivel de 2 con mano débil (menos de 8H) para competir en él. Si la mano es equilibrada, se pasa con menos de 8H. A partir de estos puntos se redobra inicialmente y, después de que el contrario haya definido el palo, se siguen las mismas pautas que cuando la intervención es directa a palo (ver a continuación).

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

\* Landy (Corazón)

1) 2 ♠. 2) 3 ♦

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

\* Cappelletti (Un monocolor indeterminado)

N	E	S	O	♠ - K Q x x
	1 S	Dob*	Red	♥ - K x x
Pas	Pas	2 ♠	Dob	♦ - x x
				♣ - Q x x x

\* DONT (Monocolor indeterminado)

N	E	S	O	♠ - K Q x x
	1 S	Dob*	Red	♥ - K x x
2 ♣	Pas	2 ♥	2 S	♦ - x x
Pas	3 ♣	Pas	3 ♥	♣ - Q x x x

\* DONT (Monocolor indeterminado)

Según se ha expuesto, algunas voces dependen de la estructura de la mano y el criterio del respondedor. Por ejemplo:

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

1) Lo lógico es jugar 3 S en nuestra línea, especialmente vulnerable contra no vulnerable; por tanto, se subastará 2 S y después 3 S. 2) Penalizaremos duramente y lo mejor, vulnerable contra no vulnerable o con vulnerabilidad igual, sea doblar; más dudoso vulnerable contra no vulnerable. 3) Caso dudoso. Probablemente lo mejor sea jugar 3 S vulnerable contra no vulnerable y doblar no vulnerable contra vulnerable. Si la vulnerabilidad es indiferente, cualquiera de las decisiones puede ser mejor o peor que la otra, es solo cuestión de acertar.

### RESUMEN

- ⊗ **MANOS DEBILES** (para jugar parcial). Voz a palo a nivel de 2 si es posible. Si no es posible, 2 S que obliga al abridor a declarar 3 ♣ y después declarar el palo (o pasar si el palo es Trébol).
- ⊗ **MANOS REGULARES DE 8-9H SIN PARADA.** Doblo
- ⊗ **MANOS REGULARES DE 8-9H CON PARADA.** Doblo
- ⊗ **MANOS CON LAS QUE QUIERA PENALIZAR.** Doblo
- ⊗ **MANOS LIMITE O FUERTES CON UN BUEN MENOR** (sin parada). Declarar el menor a nivel de 3 de forma directa.
- ⊗ **CON MAYOR CUARTO SIN PARADA.** Cue-bid directo
- ⊗ **CON MAYOR CUARTO CON PARADA.** 2 S y después hacer Cue-bid (con la salvedad indicada si la intervención es a Trébol).
- ⊗ **CON MAYOR QUINTO SIN PARADA.** Declarar el palo a nivel de 3
- ⊗ **CON MAYOR QUINTO CON PARADA.** 2 S y declarar el palo a nivel de 3 (con la salvedad indicada si la intervención es a Pico).
- ⊗ **MONOCOLORES DE POSIBLE SLAM.** 2 S y declarar el palo a nivel de 4