
SISTEMA DE JUEGO

12 DE JULIO DE 2022
POR IGEROMERO@GMAIL.COM

Contenido

I-CARTEO	2
1.-Señales:	2
2.-Salidas:	2
II-SUBASTA.....	4
1.- Resumen de voces importantes.....	4
2.- Contestaciones a la apertura de 1NT sin intervención del nº2	6
3.- Contestaciones sobre apertura de 2ST	6
4.- Contestaciones sobre 1 a palo mayor en 1ª y 2ª posición	6
5.- Contestaciones sobre 1 a palo mayor en 3ª y 4ª posición	7
6.- Convención LEBENSHOLL sobre intervención contraria a nivel de 2	7
III-DEFENSAS CONTRA APERTURAS NO NATURALES	7
1.- Defensa contra apertura de 2 débil a mayor	7
2.- Defensa contra 2 Diamantes débil	7
3.- Defensa contra 2 Diamantes multi	8

SISTEMA BASE

I-CARTEO

1.-Señales:

Sistema general: Alta/Baja muestra **interés o desinterés o número de cartas (carta par=número par de cartas y carta impar= número impar de cartas)**. Cuando haya dos opciones disponibles prevalece siempre la señal de interés/desinterés y como distinguirlo hay que acordarlo con el compañero. Algunas de las posiciones más claras para jugar uno u otro caso son las siguientes:

Interés/desinterés:

- a) En el primer descarte a un palo
- b) En la salida de un A del compañero

Número de cartas:

- a) Cuando la baza va del compañero salvo con la salida de As
- b) Cuando se asiste a una carta baja de salida del compañero y no se puede sobre tomar la carta del muerto.
- c) Asistiendo con la primera carta a un palo que juega el contrario y no se sobre toma.

2.-Salidas:

La salida de AS debe tener AK... y salvo en defensa contra un slam, que puede carecer del K, pide actitud al compañero (alta-baja). Alta pide seguir al palo y baja pide cambiar de palo. Con el cambio de palo se elige el palo adecuado teniendo en cuenta sus cartas, el muerto y la subasta.
No hay llamada de preferencia.

Ambas señales deben ser siempre **imperativas**, es decir, el que sale se pone a expensas del compañero teniendo en cuenta que una carta alta tras el As solo quiere decir que **no se tiene interés por el cambio a ningún otro palo**, por eso el que sale continuará con la K.

Con salida de K (siempre le acompaña la Q) se indica la **paridad** (par/impar es alta/baja) o **desbloqueo de la J**, si se tiene.

Resto de salidas:

- Sin secuencia: A palo 3ª/5ª y a ST 2ª/4ª.
- **10 prometedor** con KJ10.. o AJ10...
- **9 prometedor** A109.., K109.., Q109..
- Resto de secuencias: salir de la más alta de la secuencia si es un honor. No romanas.

Además:

- Durante el carteo, en posición detrás del muerto, vuelta de carta pequeña muestra interés en ese palo.
- Cuando se vuelve buscando el fallo del compañero, si se vuelve con carta alta se promete una toma en un palo alto y al revés.
- Cuando el contrario esté corriéndose un palo largo que asfixie los descartes es muy importante que uno o los dos jugadores indiquen rápidamente el palo del que no se tiene nada o al revés. Para ello, si el primer descarte es de carta baja indicará que no se

tiene nada en ese palo, para que el compañero lo guarde si puede. Si es una carta alta indicará que en ese palo tiene parada, para que el compañero lo descarte si lo necesita.

- No jugamos Romanas
- No jugamos Apeles de Preferencia

II-SUBASTA

1.- Resumen de voces importantes

- Sistema general: mayor 5º y mejor menor.
 - 2/1 forcing manga y 1 NT forcing por una vuelta **solo** en 1ª y 2ª posición sobre apertura de 1 a palo mayor. En 3ª y 4ª la voz de 1ST no es forcing y se utiliza **Drury** con 10-11 PH con 2+ cartas de apoyo y mano regular o semi regular, para que el abridor explique su mano. Con mano mínima se vuelve al palo y con 14-15-16 PH se puede intentar jugar manga a ST. Para ello, el abridor tiene dos posibilidades: subastar 2/3 ST si quiere recibir la salida o dar un lateral con parada para que sea el compañero quien subaste 2/3ST y reciba una salida que le favorezca.
 - 2C/P son **aperturas débiles** con palo 6º y 6-10 PH. También se utiliza con salto en contestación a la apertura de 1 a palo del compañero. El abridor interroga con 2ST a lo que el contestador responde: repite el palo con mínima, dice 3ST con máxima o 4C/4P con palo cerrado.
Ojo: en cuarta posición, después de una respuesta del compañero del abridor, no suele ser bueno utilizarlo. Mejor pasar y esperar.
 - 2Tr: **Monocolor fuerte indeterminado o regular con 23-24 PH**. La voz relais del compañero es 2 diamantes, que se utiliza para que el compañero explique su mano. No tiene porque porque indicar debilidad. Solo se desobedece cuando se quiere imponer una mano (palo largo que juega solo) o se canta 2ST con mano regular con al menos 11 puntos de honores. Ambas voces dejan espacio para intentar jugar un slam.
Las respuestas sobre 2ST se sigue como si se hubiera abierto de 2ST.
 - 2D: **Forcing de manga**. Promete 10 bazas de juego si es mano irregular o 25+ PH si es mano regular. Voz relais 2Corazones para que el abridor explique su mano. Esta voz, de momento no indica nada, porque una vez que el compañero muestre su mano se puede cerrar a manga (STOP) o seguir hablando sin cerrar la manga con posibilidad de jugar un slam. Cualquier apoyo que no cierre manga muestra interés por slam y un cambio de palo con salto muestra apoyo más control. También hay desobediencias con 2ST (con mano regular que aporte al menos 2 bazas de juego con 2 ases, AK o AQJ). Cuando sobre 2D se subasta un palo en vez de la voz relais, es una voz positiva, con buen palo 6º o más, generalmente para jugarlo y que pide apoyo con al menos As seco, Kx, Qx o tres pequeñas.
 - 1ST: 15-17 regular. 2T es **stayman** de tres voces y transfer a mayores y menores. 4ST es cuantitativa. Sobre 1ST 4ST es cuantitativa con al menos 16PH.
 - 2ST: 20-22 PH regular. Puede tener palo mayor 5º. Se interroga con 3T (Ver desarrollo posterior).
 - Barrages a nivel de 3. Al menos palo 7º sin poder defensivo (sin ases ni reyes laterales) y con las siguientes consideraciones:
 - i) No vulnerable contra vulnerable: al menos 4-5 bazas de juego (1)
 - ii) Con misma vulnerabilidad: al menos 5-6 bazas de juego
 - iii) Con vulnerabilidad desfavorable: promete al menos 7 bazas de juego.
- Los barrages siempre niegan controles laterales.
- 3ST Acol: Palo menor corrido de 8+ bazas y fuerza concentrada en ese palo y sin ases o reyes laterales. El contestador pasa con cortes en los palos restantes o corrige a 4T.

- 4Tr/4D Texas Sudafricano -> Con palo mayor corazón/pico con 8 bazas de juego, un AS lateral sin fallos. El respondedor decide jugar manga o intentar slam al palo del abridor. En este caso da el primer control de primera.
- 4 C/P: Palo 8º +, con mínimo 8-9 bazas de juego según vulnerabilidad y sin As lateral. Puede tener fallo.
- Doblo negativo en 2ª posición. Se contesta dando la fuerza y mejor palo (sin salto=mínima, con salto=con 8-9-10 PH, doble salto con al menos 8PH y palo 5º de algún honor, cuebid= forcing manga).
- Doblo de apoyo del abridor después de intervención del 4º jugador.
- No jugamos bicolores en intervención sobre apertura de 1ST. Cualquier palo es natural, tanto en 2ª como en 4ª posición. Si se tuviese un bicolor de calidad similar, se da el más bajo y solo se rectifica al 2º palo si la voz llega en doblo.
- Salvo acuerdo, con buenas manos jugamos en intervención los bicolores siguientes:
 - Sobre apertura de 1 a palo la voz de 2ST sobre apertura a mayor es bicolor a menores y sobre apertura a menor es bicolor a mayores.
 - Sobre apertura de doses débiles a mayor: 4TR/4D es un bicolor a Tr/D con el otro mayor.
 - Sobre apertura de 2 Diamantes débil: 4D es bicolor a mayores y 4C/4P es bicolor mayor con el otro menor.
- Cuarto palo forcing (por 1 vuelta si es palo económico y forcing de manga si el palo es caro).
- 2T Roudi. Respuesta: sin-con-con-sin.
- Lebensholl en 3ª posición tras apertura del compañero de 1 ST e intervención del contrario en 2ª posición. Solo se hace en directo si se conoce al menos un palo de la intervención. En caso contrario se espera para hablar después. En este caso, si la subasta se queda a nivel de 2 sigue siendo lebensholl, si no es una voz natural y límite.

Notas:

- 1) Las voces relais después de apertura de 2T y 2D no tienen por qué ser débiles. Dejan espacio para que el abridor muestre su apertura. Sobre 2T **solo se desobedece** para mostrar un palo que juegue sólo o para mostrar manos regulares con posibilidad de jugar un slam (11+ PH).
- 2) La voz de 2D, al ser forcing manga, la voz relais permite ganar espacio para que se pueda explicar la mano lentamente cuando se quiera jugar slam. Por lo tanto, **los saltos a manga son límites**.
- 3) Como se cuentan las bazas de juego de de palos al menos 5º: Son las bazas de cabeza + bazas de longitud. Todas las cartas a partir de la 4ª se cuentan como baza.

2.- Contestaciones a la apertura de 1NT sin intervención del nº2

1. Transfer a mayor: 2D -> 2C y 2C -> 2P
2. Transfer a menor: 2P -> T y 3T->3D. La actitud del respondedor tras realizarse el transfer debe:
 - Pasar: sin aspiración a manga.
 - 3ST: con aspiraciones a manga.
 - Primer control de As: valores adicionales con tentativa de SLAM.
3. 3ST: cierre de manga
4. 4ST: **cuantitativa**, con mano regular y al menos 16 PH.
5. 4D: **Bicolor 5-5 a mayores**

3.- Contestaciones sobre apertura de 2ST

- 3Tr: **Voz relais** para que el abridor explique su mano: 3C/3P -> con palo 5º de C/P; 3D-> uno o los dos mayores cuartos; 3ST -> niega mayores. Sobre 3D el abridor responde: 3C/3P el mayor que no tiene, 3ST -> sin mayores y 4D con los dos mayores 4º.
- 3D/3C: **Transfer a C/P**.
- 3P: **Transfer a trébol**. Sobre 4Tr del abridor, si continua el abridor es tentativo de slam dando controles o pidiendo ases con 4ST.
- 3ST: **para jugarlo**.
- 4Tr: **Transfer a diamantes**. Si sobre 4D del abridor se sigue hablando es tentativo de slam, dando un nuevo palo (control) o pidiendo ases con 4ST.
- 4D: **Bicolor a mayores**: con por lo menos 5-5. Sin aspiraciones a slam.
- 4C: **Bicolor 4 corazones y 5 + picos**, sin interés de slam.
- 4P: **Bicolor a menores fuerte y tentativa de slam**. Se debe tener al menos 3 claves de 6 contando como claves el As y la K en los menores y solo el As en los mayores. 4ST del abridor pide el número de claves y se responde: 5T -> 3 claves sin fallo, 5D -> 3 claves con un fallo; 5C -> 4 claves sin fallo, 5P 4 claves con fallo. El abridor puede proseguir con 5ST para pedir donde está el fallo para intentar un gran slam. El contestador responde 6T en corazón y 6D en picos.

4.- Contestaciones sobre 1 a palo mayor en 1ª y 2ª posición

Sistema 2/1 forcing manga y 1ST forcing por una vuelta (ver sistema).

Regla importante: Una vez que la subasta está en forcing, cuanto más despacio se subaste más fuerza se tiene y muestra interés de que el compañero explique su mano para buscar manga o un posible slam.

Voces de apoyo al palo mayor:

- 2 de apoyo directo: con 3 cartas y 8-10 PH
- 1ST + 2 de apoyo: con al menos 2 cartas y 5-7 PH
- 1ST + 3 de apoyo: con 3 cartas y 11-12 PH
- 3 de apoyo directo de 4 cartas con fallo o semifallo. Voz preventiva.
- 4 de apoyo directo: con 5 cartas de apoyo y con fallo o semifallo. Voz muy preventiva.
- Apoyos forcing de manga sin semifallos: se da un palo a nivel de 2 (puede ser 3º) y luego se apoya al nivel menor posible porque la subasta ya es forcing de manga.
- 3ST -> **Splinter al otro mayor** con al menos 4 cartas de apoyo. Tentativa de slam
- 4T/D -> **Splinter a menor** con al menos 4 triunfos de apoyo.

5.- Contestaciones sobre 1 a palo mayor en 3ª y 4ª posición

- Palo a la altura de 1 (1P sobre 1C), es natural con 4+ cartas con al menos 5-6PH.
- Palo sin salto a la altura de 2: Muestra un Missfit, con palo 6º+ jugable según vulnerabilidad. Es una voz pasable.
- Palo menor con salto: Es una mano muy irregular sin apoyo, palo largo y poca fuerza lateral. Promete un número de bazas según vulnerabilidad.
- Las voces de ST son todas naturales
- Apoyos: Se incluye la voz del Drury, para los apoyos de 3 triunfos o dos de un honor mayor con al menos 10-11 PH.

6.- Convención LEBENSHOLL sobre intervención contraria a nivel de 2

- Con mano regular o semirregular y al menos 8PH se dobla. Tendencia punitiva.
- Con manos monocolors o bicolors:
 - a) Con manos débiles:
Si se puede nombrar un palo a nivel de 2 es voz límite. Si la voz solo se puede dar a nivel de 3 por debajo del palo de intervención es también debilidad, PALO 6º con al menos 4 bazas al palo (Peje: QJ10XXX). El abridor debe pasar en su primera oportunidad.
Si se tuviera una mano bicolor al menos 5-5, escoger el palo más armado para que se trate como si fuera monocolor ignorando el otro palo.
 - b) Con fuerza de manga (al menos 10 PH):
Se da el palo AL MENOS 5º con salto a nivel de 3 o se pasa por el relai de 2ST si se tiene corte al palo de intervención para luego dar el palo a nivel de 3. El abridor decide la manga más apropiada.
- Con al menos un palo mayor 4º y forcing de manga (al menos 10 PH):
 - Cuebid: sin corte al palo de intervención
 - 2ST+Cuebid: con corte al palo de intervención
- Sin palos mayores y al menos 10PH:
 - 3ST directo: sin corte al palo de intervención
 - 2ST+3ST: con corte al palo de intervención

Regla para recordar lebensholl: Si se da un rodeo pasando por 2ST se tiene corte al palo de intervención. En caso contrario no se tiene corte.

III-DEFENSAS CONTRA APERTURAS NO NATURALES

1.- Defensa contra apertura de 2 débil a mayor

- Doblo, corto al palo DE APERTURA, al menos 13 PH, palo al menos 4º y menos de 18 PH. Contestaciones usando Lebenshol.
- Palo sin salto: palo 5º+, buena apertura.
- Bicolors mayor-menor: -> 4T/4D con el palo nombrado y el otro mayor
- 2NT->16-19 PH, y parada al palo de apertura
- 3 NT -> Con 20 PH o + con parada al palo de apertura
- Cuebid -> sin parada, mano regular y al menos 18 P.H.

2.- Defensa contra 2 Diamantes débil

- Doblo -> Responsivo a mayores (corto a diamantes y pide palo preferentemente a mayores) con apertura.

- 2C/2P -> Monocolor y con bazas suficientes para soportar un castigo (5 bazas con vulnerabilidad favorable y 6 bazas con vulnerabilidad igual o desfavorable). Competitivo.
- 2NT -> 17-19 PH sin palo mayor 5º y con corte a la intervención
- 3TR/3C/3P -> Con buen palo al menos 5º y buena apertura.
- 3NT -> 20-22 PH con corte
- 4D -> Bicolor a mayores con buena apertura. Es conveniente que los honores estén en el palo del bicolor.
- 4 C/P bicolor a C/P y trébol con buena apertura. Es conveniente que los honores estén en el palo del bicolor.

3.- Defensa contra 2 Diamantes multi

- 2 NT -> 17-19 PH mano regular y parada en los dos mayores.
- Doblo -> Apertura con palo 5º(+) de diamantes (tendencia punitiva) o mano balanceada fuerte (20 PH o +).
- 2 C/2P -> Pido palo y es mi corto (equivalente al doblo sobre apertura de 1 a palo).

4.- Defensa contra 1 Trébol fuerte (nueva versión)

En 2ª/4ª posición: El compañero siempre conoce lo que tienes y el establece la defensa.

- **X** -> Cualquier bicolor con apertura. El compañero nombra el primer palo 3º que posea.
- **1D/1C/1P** Apertura y Monocolor 6º+
- **1NT**-> Largo a Trébol, con apertura y fuerza en el palo.

5.- Defensa contra 1ST débil

En 2ª y 4ª posición: **Capeleti**. Solo anticipar voz si se tiene apertura.

- Doblo -> Fuerte regular, tendencia punitiva.
- 2T -> Monocolor.
- 2D -> Bicolor a mayores.
- 2C -> Bicolor Corazón y menor. Se contesta 2ST para interrogar por el menor.
- 2P -> Bicolor Picos y menor. Se contesta 2ST para interrogar por el menor.
- 2ST -> Bicolor a menores con apertura

