

Sistema de subasta del equipo OnaOna

Primera edición: 04/02/2025

Introducción

Las convenciones de subasta del equipo “OnaOna” son de aplicación para todos los jugadores del equipo con independencia de las parejas que lo formen. Cumpliendo con las normas del torneo se indica lo más importante del sistema buscando brevedad y claridad.

Sistema empleado

En subasta Jugamos mayor quinto y mejor menor.

En salidas:

- Salimos de 3^a/5^a a palo y 2^a/4^a a sin triunfo para mostrar longitud e interés por la vuelta al palo. Con doubletón sin honor de la mas alta. Con tres cartas sin honor de la mas alta sin interés por la vuelta.
- Con secuencia de 3 o mas cartas salimos de cabeza de secuencia o de semi secuencia (Ej: Qj9... de la Q)
- La salida de As generalmente tiene el K y pide se muestre interés (carta alta: para seguir con el palo) o desinterés (carta + baja: fuerte interés por el cambio de palo).
- La salida de K tiene secuencia de KQJ o KQ10. En este último caso pide al compañero que desbloquee la J si la tiene y si no que muestre la paridad de sus cartas.

Reglas y convenciones

Aperturas de 1 NT. Con 15-17 PH sin palos quintos.

Respuestas:

- Transfer a mayor y menor (2P para 3Tr y 3Tr para 3D) no limitado en PH
- Stayman de 3 voces con 4+ PH. Solo 3 respuestas del abridor: 3D sin mayores, 3C con al menos 4 C pudiendo tener también 4P y 3P con al menos 4 P negando 4C

- 2NT. Mano regular con 8-9 PH sin palos 4º mayores.
- 3NT. Mano regular con al menos 10-11 PH y máximo de 16 PH
- 4ST. Cuantitativa. Al menos 17 PH

Aperturas de 2NT. Con 20-22 PH. Admite palos 5º mayores.

Con 18-19 PH y mayores se abre de 1 a palo y luego 2NT.

Respuestas:

- 3Tr: pide palos mayores. El abridor responde 3 D con uno o los dos mayores 4º, 3C o 3P con mayor 5º y 3ST sin mayores. Sobre 3 D el respondedor da el palo mayor que no tiene o subasta 4D con los dos mayores.
- Transfer a mayores y menores: 3D para 3C y 3C para 3P, 3P para 4 Tr y 4Tr para 4D.
- 3ST: con fuerza de manga limitada a 11 PH.
- 4ST: Cuantitativa. El respondedor pasa con mano mínima o da su primer As con 22 PH.

Aperturas de 2 a palo Mayor.

Palo 6º con 6 a 10 PH. Con mano mínima la fuerza debe estar concentrada en el palo.

Respuestas:

- 2ST: Interroga por la fuerza de apertura. El abridor da el primer control con mano máxima (9-10PH) y rectifica a mayor por debajo de apertura con mano mínima. Cierra manga a 3ST con palo mayor cerrado de 9-10 PH sin fuerza exterior.
- Cambio de palo: natural forcing por una vuelta. El abridor muestra preferentemente el apoyo de 3 cartas o con 2 de un honor de As o K. Si no tiene apoyo vuelve al palo o cierra manga si su palo es cerrado.
- Otras voces son naturales.

Aperturas de Barrage a nivel de 3.

Con palos largos al menos séptimos sin controles laterales y sin otra apertura evidente. La potencia de la mano se basa en la calidad del palo y para abrir se sigue la regla general de que el número de bazas en el palo pueda cubrir un posible castigo dependiendo de la vulnerabilidad. En posición favorable la apertura es más elástica y en posición desfavorable la apertura es más rígida siguiendo la regla anterior.

En general se busca seguridad buscando obstaculizar la subasta de los contrarios procurando no interferir o engañar al compañero.

Apertura de 3NT.

Con al menos 8 bazas en un palo menor.

Aperturas fuertes convencionales.

Apertura de 2Tr. No es forcing de manga.

Si es una mano monocolor equivale a una apertura “fuerte indeterminada” de 6-8 bazas de juego con fuerza en el palo y controles laterales. Se contesta generalmente con 2D relais. Cualquier otra voz es natural tentativa de slam. Los cierres de manga con conclusivos cuando el abridor ha explicado su mano.

También puede ser una mano regular con 23-24 PH y tras la voz relais de 2D, si se dice 2NT la subasta sigue como si se hubiera abierto de 2NT.

Apertura de 2D. Es forcing manga y la contestación suele ser 2C es relais. Cualquier otra voz busca slam y es natural.

Pregunta de ases:

Utilizamos la voz de 4NT como pregunta de ases y la contestación es de 30-41-52, es decir: 5Tr con 3º o cero ases. 5D con 4 o 1 As. 5C con 2 ases sin la Q de triunfo. 5P con 2 y la Q de triunfo. El rey de triunfo cuenta como As. El compañero que ha preguntado responde a nivel de 5 por debajo de manga o a nivel de 6/7 cerrando la subasta.

Reglas generales para Intervenciones sobre apertura de los adversarios.

Las voces en salto de 2C y 2P son débiles y siguen las mismas reglas que si se hubiera abierto de 2 débil a mayor.

Otras voces son naturales y constructivas, siempre con bazas o fuerza suficiente para no incurrir en castigos muy onerosos.

Los únicos bicolores que jugamos es 2NT sobre apertura de uno a palo, que indica menores sobre apertura a mayor y mayores sobre apertura a menor.

Sobre apertura a NT todas las voces son naturales.

Otras reglas utilizadas:

Regla del 10 con correcciones: El número de bazas es igual al número de cartas en el palo de triunfo entre las dos manos. Se utiliza normalmente para saltos en apoyo del palo del compañero. Se hacen correcciones a favor o en contra con distribuciones favorables o desfavorables. Ej: Apertura de 1 P y respuesta de 4P.

Puede hacerse con 5 Picos y un corto con una mano de solo 4-5 PH en toda la mano. La vulnerabilidad en estos casos **es importante** tenerla en cuenta.

Número de bazas en palos largos: utilizada sobre todo en aperturas de barrage o en intervenciones. Utilizando esta regla puede rebajarse la exigencia de 12 PH para la apertura a nivel de 1, pero siempre que no se tenga una apertura natural y nunca sin controles laterales. Ej: Bicolor 6P-4T con 2 ases con Ajxxxx en P y Ajxx en T. Esta mano tiene potencial de 6 bazas ofensivas entre los 2 palos y 2 bazas defensivas. Abrir de 1P es correcto con solo 10PH.

Para el cálculo de bazas cuentan las tres primeras cartas de cabeza que no pueden perderse + el número de cartas del palo a partir de la 4ª. Ejemplos: Un palo 6º de Axxxx son 4 bazas. Un palo 6º de AKJxxx son 5 bazas. Un palo 6º con KJxxxx son 3 bazas.

Señales

- En el primer descarte jugamos alta/baja mostrando interés/desinterés,
- Asistiendo a palo alta/baja para mostrar alta nº par de cartas / baja nº impar de cartas.
- No jugamos apeles de preferencia.

Nota final: cualquier alteración sobre lo indicado deberá ser alertada.