

Bridge Base Online (BBO)

Manual de bridge para no iniciados

BBO es una plataforma para móvil, tablet y PC dedicada al juego más completo de cartas, el bridge. Se puede jugar online con otros jugadores, practicar subasta con el compañero, recibir clases de profesores o incluso seguir en vivo los mejores campeonatos del mundo. Sin embargo, este manual está dedicado a los jugadores no iniciados en el bridge y que quieren aprender y practicar la subasta. Para ellos existe la opción, gratuita, de jugar tantas manos como se quiera contra 3 robots, llamados GIB, programados para jugar al bridge.

A BBO se accede en la dirección www.bridgebase.com y a la opción antes comentada se llega tras escoger "Just play bridge", tal y como vemos en la figura 1.

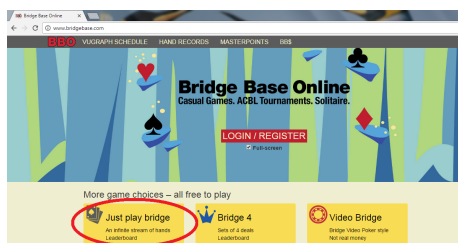


Figura 1



Figura 2

Una vez estamos en la aplicación, en primer lugar hay una opción para ajustar nuestras preferencias, en un botón en la parte inferior izquierda con el texto "Ajustes". Allí aconsejamos escoger la opción OFF de "Figuras de las cartas", tal y como se ve en la figura 2.

Esta opción de BBO es perfecta para los jugadores no iniciados, ya que ayuda en la parte más complicada del juego: la subasta. El sistema de subasta que juega GIB es muy estándar, aunque tiene algunas convenciones interesantes que suelen estar en el repertorio de muchos jugadores; consulta los detalles del sistema en el Anexo al final de este documento.

Antes de dar una voz de subasta, el jugador puede colocar el ratón encima de lo está pensando subastar y aparecerá, en el recuadro superior derecho, el significado que para el robot GIB tiene esa voz. Si no coincide con lo que se quiere subastar, solamente hay que ir viendo cada una de las otras opciones hasta encontrar la que más defina tu mano. En el ejemplo de la figura 3 el ratón está encima del símbolo ♠ (después de haber escogido el nivel de 1) y aparece su significado en el recuadro mencionado.

No sólo eso, cuando cada uno de los otros GIB da una voz en la subasta, en el mismo recuadro superior derecho aparece el significado de esa voz, tal y como vemos en el ejemplo de la figura 4. De esta manera, se puede aprender un sistema estándar de subasta sin tener que pasar por el incómodo proceso de buscar una partida con jugadores que están en tu misma situación.



Figura 3



Figura 4

Una vez alcanzado el contrato final, siempre puedes recordar la subasta pinchando encima del botón donde aparece el contrato, en la parte media del margen izquierdo, como vemos en el círculo rojo de la figura 5. Puedes comprobar la vulnerabilidad en la parte izquierda, en el círculo naranja de la misma figura: el color rojo indica que un bando está vulnerable (sólo Este-Oeste en el ejemplo); en este mismo recuadro, el número central es el número de la mano y la letra "D" indica el jugador que empieza la subasta ("Dador" o "Dealer" en inglés).

Recuerda que el declarante es el primer jugador que, durante la subasta, ha declarado el triunfo del contrato final (o el primero que ha declarado ST si ése es el contrato final). Su compañero es el "muerto" (llamado así porque enseña sus cartas al resto de jugadores, justo después de la salida, y porque no juega él sus cartas, sino su compañero) y el jugador que empieza el carteo, es decir, quien tiene la salida, es el de la izquierda del declarante.

Durante el carteo, en la parte izquierda también puedes ir comprobando cuántas bazas lleva ganado tu bando (Norte-Sur) y el bando contrario: en el ejemplo de la figura 6 se han jugado 5 bazas y Norte-Sur sólo han ganado una.



Figura 5

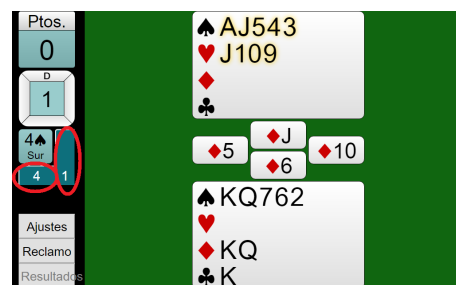


Figura 6

Si en algún momento del juego tienes claro cuántas bazas vas a hacerte de las restantes, puedes reclamarlas con el botón con el texto "Reclamo" que está en la parte inferior izquierda (figura 7). En el nuevo cuadro que aparece, escoges las bazas que quieres reclamar y la aplicación te dirá si lo acepta (acabando la mano) o si la rechaza (sigue el juego, sin ninguna penalidad para tí). Esta opción sólo es posible si tú acabas de ganar la última baza jugada; si es el contrario quien la ha ganado, con este botón solo tendremos la opción de conceder todas las bazas restantes al contrario.

En la parte superior izquierda hay un recuadro con la suma acumulada de los puntos de todas las

manos jugadas hasta el momento (positivos cuando el resultado de una mano ha sido a nuestro favor y negativos en caso contrario). Finalmente, podemos ver los resultados de todas las manos jugadas, ver las cartas que tenía cada jugador y repasar baza a baza como ha ido el carteo con el botón de la parte inferior izquierda con el texto "Resultados" (figura 8).



Figura 7



Figura 8

Bienvenido al bridge. Disfruta del mejor juego de cartas.

Anexo: Como juega GIB

Esquema general

Sistema "2 sobre 1" forcing a manga, con apertura de palo mayor 5, apertura de 1ST fuerte (15 - 17 PH), saltos a nuevo palo fuertes (17+ PH), aperturas débiles de 2♦/2♥/2♣ y apertura fuerte artificial de 2♣.

Cálculo de puntos

GIB usa tanto los clásicos puntos PH (As = 4, K = 3, Q = 2, J = 1) como los "Puntos totales" (sumar 3 puntos más por un fallo, 2 por un semifallo y 1 por un doubletón - dos cartas en un palo -, aunque los palos cortos conteniendo un honor reducen 1 punto). Normalmente se fuerza a jugar manga si él cree que hay 25 Puntos Totales entre los dos jugadores.

Cómo defiende GIB

Es difícil describir con precisión cómo GIB juega la defensa. No usa reglas ni guías, como los humanos hacen frecuentemente. Simula manos basadas en la subasta, usa análisis a cartas vistas para determinar el resultado medio de cada jugada defensiva y escoge aquella con el mejor porcentaje de éxito. Algunas veces la simulación resulta en la misma elección que haría un humano, pero no siempre. Cuando tiene una elección entre varias cartas equivalentes, escoge aquella basada en sus convenciones.

GIB no interpreta tus señales ni hace muchas inferencias basadas en el carreo; él usa simulaciones basadas en la subasta. Sin embargo, usualmente es capaz de darse cuenta que, cuando tú atacas con un honor, es parte de una secuencia.

GIB normalmente sale pasivo contra contratos de ST; no asumas que está saliendo de su palo más largo. Cuando tú sales, él no asume que estás saliendo desde tu mejor palo, razón por la cual no siempre vuelve a ese palo como haría un humano.

En contratos a palo, la salida de GIB es frecuentemente desde un semifallo o doubletón (no de triunfo), tratando de conseguir un fallo. Cuando sale a un palo subastado por el contrario, ésta es casi siempre la razón.

Si sale de un honor es parte de una secuencia; él usa salidas de honor estándar (K con AKx, A con AK secos), Si sale de un palo largo, sale de la cuarta carta. Cuando sale con 3 cartas sin honor, sale de la alta a contratos de ST y de la pequeña a contratos a palo.

No usa ninguna señal cuando descarta, sólo trata de hacer descartes seguros. En un contrato a palo, frecuentemente descarta de un palo corto si aún le quedan triunfos. En caso contrario tiende a descartar de un palo largo que es seguro acortar.

Cuando asiste a la salida inicial del compañero, da una señal de actitud:

- Carta alta con el As o el Rey
- Carta alta con la Dama detrás del As o el Rey del muerto
- Pequeña en cualquier otra situación

Cuando está tratando de ganar una baza en tercera posición, jugará la más pequeña de las cartas equivalentes. En otro caso, cuando siga el palo dará la cuenta estándar (alta y luego baja = número par de cartas); una excepción es cuando está forzado a jugar cartas equivalentes en un doubletón, ya que las jugará de manera aleatoria.

Subasta

Aperturas

- 1♣ Puede ser de 3 cartas si es una mano 4-3-3-3 o 4-4-2-3. La respuesta de 2♣ es forcing
- 1♦ Normalmente de 4 cartas excepto en una mano 4-4-3-2. Abre de 1♦ con 4-4 en los menores. La respuesta de 2♦ es forcing. La respuesta de 2♣ es forcing por una vuelta, pero no es forcing a manga
- 1♥/1♠ Normalmente de 5 cartas, en cualquier posición. Abre de 1♠ con 5-5 en piques y tréboles. El apoyo directo 1M - 2M muestra 7-10 puntos. La respuesta de 1ST es forcing. Apoyo Jacoby a 2ST. Splinters. 2 maneras de intentar manga (ver abajo)
- 1NT Equilibrada 15-17 PH, tal vez palo 5 mayor (ver continuaciones más abajo)
- 2♣ Fuerte, artificial. 22+ puntos
- 2♦/2♥/2♠ 2 débil. Sólido, con honores en el palo
- 2NT Equilibrada 20-21 PH, tal vez palo 5 mayor (ver continuaciones más abajo)

Respuestas y redeclaraciones

- Apoyo en salto a la apertura (Ejemplo: 1♣ - 1X - 3♣) promete 6+ cartas, 17-20 puntos
- Redeclaración de un mayor después de una respuesta de 2 sobre 1 no promete 6 cartas en el palo
- Apoyo Jacoby 2ST
- El apoyo al palo del respondedor promete normalmente 4 cartas, pero ocasionalmente pueden ser 3

Subastas competitivas

- Intervención a nivel de 1 muestra 5+ cartas y 8-17 puntos. Sin embargo, se puede intervenir a 1 mayor con una mano decente y un buen palo cuarto
- GIB utiliza la ley de baza totales
- Doblos negativos hasta 4♥
- Doblos negativos y dobles responsivos hasta 3♠, doble de apoyo hasta 2♥ (GIB tal vez dobla de apoyo con Kx)
- Intervenciones en salto débiles (agresivo, 3-9 puntos)
- Convención Cappelletti cuando los contrarios abren de 1ST

- Convención Lebensohl después de 1NT, después de doblo a la apertura de 2 débil y después de invertir una mano.
- Convención Michaels cue bid (sobre un 2 débil a mayor, 4 del mismo mayor muestra una buena mano con ambos menores, mientras que 4ST muestra una mano más débil también con ambos menores)
- Convención del ST inusual (cuando está no vulnerable, GIB solo hace el ST inusual con manos de fuerza intermedia - 8-10 PH -, pero necesita una mano mejor cuando está vulnerable)
- Convención inusual contra el ST inusual; el cue bid más bajo es apoyo con 10+ puntos
- Sandwich 1NT (sólo por un pasador)
- Convención Truscott después de que la apertura del compañero haya sido doblada
- Convención Western Cue bid

Otras convenciones y acuerdos

- Cuarto palo forcing. Además, 1♣-1♦-1♥-1♠ es forcing a manga artificial y 1♣-1♦-1♥-2♠ es forcing a manga con 4 cartas a ♠
- Nuevo palo menor forcing
- Pregunta de Ases de 5 claves (RKCB). A GIB no le gusta usar Gerber, aunque lo contesta de manera apropiada
- Fuertes cambios de palo con salto (Soloway) por manos no pasadoras, saltos con fit por pasadoras
- Drury invertido por mano pasadora en subastas sin intervención

Notas

- GIB es bastante agresivo en su versión rápida. Le gusta redoblar
- La vulnerabilidad no afecta a la mayoría de las decisiones de apertura o intervención. GIB sólo considera la vulnerabilidad para los dobles penales y otras decisiones en subastas competitivas a niveles altos

Convenciones que GIB NO juega

- Gambling 3NT
- Namyats
- Apoyos Bergen
- DONT
- Puppet Stayman

Subastas de intento de manga

Después de un apoyo simple a un mayor, GIB juega dos tipos de intento de manga.

- El siguiente nivel (1♥-2♥-2♠, 1♠-2♠-2ST) es un intento de manga con un fallo o semifallo a determinar. El respondedor puede subastar la siguiente voz (2ST o 3♣) para preguntar donde está el semifallo. El abridor subasta entonces su corto o bien su palo de apertura si el corto está por encima de su palo.
- Cualquier otra voz por debajo de 3 al mayor ligado es un intento de manga en el palo largo, al menos un palo de 3 cartas con algunos honores. Después de 1♥-2♥, 2ST es intento de manga con palo largo a ♠
- 3 al mayor ligado es un intento de manga generalizado, mostrando unos 17 puntos sin fallo o semifallo

Pregunta de Ases: Blackwood de 5 claves (RKCB)

RKCB es una voz de 4ST donde se pregunta por las 5 cartas claves (los 4 Ases y el Rey de triunfo acordado). Si no hay un triunfo claramente acordado, el Rey del último palo nombrado es generalmente la quinta carta clave.

Respuestas a 4NT RKCB:

- 5♣ 0 o 3 cartas clave
- 5♦ 1 or 4 cartas clave
- 5♥ 2 or 5 cartas clave, pero sin la Dama del palo de triunfo
- 5♠ 2 or 5 cartas clave y la Dama del palo de triunfo
- 5ST Número par de cartas claves y un fallo en un palo no especificado
- 6x Número par de cartas claves y un fallo. Si 6x está por debajo de 6 en el palo de triunfo, entonces el fallo es en el palo subastado. Si 6x es el palo de triunfo, el palo es en un palo indeterminado por encima del palo de triunfo

Después de las respuestas de 5♣ o 5♦, el jugador que subastó 4ST puede subastar la siguiente voz disponible, que no sea el palo de triunfo, para preguntar por la Dama de triunfo. Entonces:

- Subastar el palo de triunfo al nivel más bajo niega la Dama de triunfo.
- Subastar un nuevo palo promete la Dama de triunfo y el Rey en el palo subastado.
- Subastar 5ST promete la Dama en el palo de triunfo y niega un Rey en un palo que pueda subastarse por debajo de 6 en el palo de triunfo.

Si el jugador que subastó 4ST subasta luego 5ST (sin importar si antes preguntó o no por la Dama de triunfo), está preguntando por Reyes específicos. La voz de 5ST promete que la pareja tiene todas las 5 cartas preguntadas y la Dama de triunfo. En tonces:

- El respondedor al RKCB es llamado a subastar el gran slam si él cree que hay 13 bazas disponibles.

- Si el respondedor al RKCB tiene un Rey que es de un palo de rango inferior al triunfo, debe subastar ese palo al nivel de 6. Si tiene más de un Rey, debe subastar el Rey del palo de menor rango.
- En caso contrario, el respondedor al RKCB debe subastar 6 al palo de triunfo.

Convención DOPI después de intervención contraria a la voz nuestra de 4ST:

- Intervención después de la voz de 4ST es manejada con la convención DOPI.
- Hay que doblar con 0 cartas clave, pasar con 1 carta clave y subastar con 2 o más cartas clave

Después de apertura de 1ST

Si los contrarios intervienen a 2♣ (convención Cappelletti mostrando cualquier mano monocolor), el Doble es Stayman y el resto de voces son idénticas a las mostradas a continuación. Si los contrarios intervienen con un doble, todas las voces son idénticas a las mostradas a continuación. Después de cualquier otra intervención, se usa la convención Lebenshol.

- 2♣: Stayman (promete al menos un mayor con 4 cartas a menos que sea invitativa a 3NT)
 - 2♦: No mayor cuarto
 - 2♥/2♠ Invitativa con 5 cartas en el palo subastado y 4 en el otro mayor
 - 2ST Invitativa (no promete un mayor de 4 cartas)
 - 3♣/3♦ Palo de 5+ cartas. Forcing a manga
 - 3♥/3♠ Smolen (forcing a manga con 4 cartas en el palo subastado y 5 en el otro mayor)
 - 4NT Invitativa a 6ST
 - 2♥: 4 cartas a ♥ (tal vez también 4 cartas a ♠)
 - 2♠ Invitativa con 4 cartas a ♠
 - 2ST Invitativa, niega 4 cartas a ♠
 - 3♣/3♦ Palo 5+ cartas. Forcing a manga
 - 3♥ Invitativa
 - 3♠ Intento de manga artificial con 4+ cartas a ♥, a menudo equilibrada
 - 4♣/4♦ Splinters (semifallo o fallo en el palo subastado, 4+ cartas a ♥, interés de slam)
 - 4ST Invitativa a 6ST
 - 2♠: 4 cartas a ♠ (niega 4 cartas a ♥)
 - 2NT Invitativa (no promete 4 cartas a ♥)
 - 3♣/3♦ Palo 5+ cartas. Forcing a manga
 - 3♥ Intento de manga artificial con 4+ cartas a ♠, a menudo equilibrada
 - 3♠ Invitativa
 - 4♣/4♦/4♥ Splinters (semifallo o fallo en el palo subastado, 4+ cartas a ♠, interés de slam)
 - 4ST Invitativa a 6ST
- 2♦: Jacoby Transfer (promete 5+ cartas a ♥). El abridor normalmente subasta 2♥, pero puede subastar 3♥ con máxima y 4 cartas a ♥. Después de decir 2♥:

2♠	5+ ♥, 5+ ♠, invitativa a manga
2ST	Exactamente 5 cartas a ♥, invitativa a manga
3♣/3♦	5+ ♥, 4+ cartas en el palo subastado. Forcing a manga
3♥	Invitativa con 6+ ♥
3ST	Exactamente 5 cartas a ♥. Pide escoger la mejor manga (4♥ o 3ST)
3♠/4♣/4♦	Splinters (6+ ♥, semifallo o fallo en el palo subastado, interés de slam)
4♥	6+ ♥, sin fallo o semifallo, interés de slam
4ST	Exactamente 5 cartas a ♥. Invitativa a 6♥ o 6ST
5ST	Pide escoger el mejor slam (6♥ o 6ST)

- 2♥: Jacoby Transfer (promete 5+ cartas a ♠). El abridor normalmente subasta 2♠, pero puede subastar 3♠ con máxima y 4 cartas a ♠. Después de decir 2♠:

2NT	Exactamente 5 cartas a ♠, invitativa a manga
3♣/3♦	5+ ♠, 4+ cartas en el palo subastado. Forcing a manga
3♥	5+ ♠, 5+ ♥. Forcing a manga
3♠	Invitativa con 6+ ♠
3NT	Exactamente 5 cartas a ♠. Pide escoger la mejor manga (4♠ o 3ST)
4♣/4♦/4♥	Splinters (6+ ♠, semifallo o fallo en el palo subastado, interés de slam)
4♠	6+ ♠, sin fallo o semifallo, interés de slam
4ST	Exactamente 5 cartas a ♠. Invitativa a 6♠ or 6ST
5NT	Pide escoger el mejor slam (6♠ o 6ST)

- 2♠: Stayman para palos menores (Normalmente al menos 5-4 en los menores, forcing a manga)
 - El abridor normalmente subastará un palo menor de 4+ cartas si tiene alguno, pero puede subastar 2ST con manos 3-3-4-3 y 3-3-3-4.
 - Si la nueva voz del respondedor es 3 en un mayor, está prometiendo fallo o semifallo en ese palo, pero no necesariamente con interés de slam.
- 2ST: Transfer a menor (Promete 6+ cartas a ♣. El abridor debe subastar 3♣)
 - Si la nueva voz del respondedor es 3 en un mayor, está prometiendo fallo o semifallo en ese palo, pero no necesariamente con interés de slam.
 - Si el respondedor subasta 3ST es un intento de slam moderado (normalmente equilibrada).
 - Si el respondedor subasta 4ST es pregunta de cartas clave RKCB.
- 3♣: Transfer a menor (Promete 6+ cartas a ♦. El abridor debe subastar 3♦)
 - Si la nueva voz del respondedor es 3 en un mayor, está prometiendo fallo o semifallo en ese palo, pero no necesariamente con interés de slam.
 - Si el respondedor subasta 3ST es un intento de slam moderado (normalmente equilibrada).
 - Si el respondedor subasta 4ST es pregunta de cartas clave RKCB.
- 3♦/3♥/3♠: Fallo o semifallo en el palo subastado, al menos 4 cartas en los otros 3 palos, sin palo 5 mayor, forcing a manga.
- 3NT: Para jugar
- 4♣: Pregunta de Ases (Gerber)
- 4♦: Texas Transfer (Promete 6+ cartas a ♥, el abridor debe subastar 4♥)
 - Otro palo subastado por el respondedor es un cuebid.

- 4ST por el respondedor es pregunta de cartas clave RKCB.
- 4♥: Texas Transfer (Promete 6+ cartas a ♠, el abridor debe subastar 4♠)
 - Otro palo subastado por el respondedor es un cuebid.
 - 4ST por el respondedor es pregunta de cartas clave RKCB.
- 4NT: Invitativa a 6ST
- 5NT: Invitativa a 7ST

Despues de apertura de 2ST

- 3♣: Stayman (promete al menos un mayor de 4 cartas)
 - 3♦: No 4 cartas en un mayor
 - 3♥/3♠ Smolen (forcing a manga con 4 cartas en el palo subastado y 5 en el palo mayor)
 - 4♣/4♦ Palo 5+ cartas. interés de slam
 - 4♥/4♠ Para jugar
 - 4ST Invitativa a 6ST
 - 3♥: 4 cartas a ♥ (puede también tener 4 cartas a ♠)
 - 3♠ Intento de slam artificial con 4+ cartas a ♥
 - 3ST Eleccion de manga (4♠ o 3ST). Promete 4 cartas a ♠
 - 4♣/4♦ Palo 5+ cartas. interés de slam
 - 4ST Invitativa a 6ST
 - 3♠: 4 cartas a ♠ (niega 4 cartas a ♥)
 - 3NT Para jugar (promete 4 cartas a ♥)
 - 4♣/4♦ Palo 5+ cartas. interés de slam
 - 4♥ Intento de slam artificial con 4+ cartas a ♠
 - 4NT Invitativa a 6ST
- 3♦: Jacoby Transfer (promete 5+ cartas a ♥). Respondedor normalmente subasta 3♥, pero puede subastar otra voz con máxima y 4 cartas a ♥. Después de decir 3♥:
 - 3♠ 5+ ♥, 5+ ♠, interés de slam
 - 3ST Exactamente 5 cartas a ♥. Pide escoger la mejor manga (4♥ o 3ST)
 - 4♣/4♦ 5+ ♥, 4+ cartas en el palo cantado, forcing a manga
 - 4♥ Intento de slam moderado con 6+ ♥
 - 4ST Exactamente 5 cartas a ♥. Invitativa a 6♥ o 6ST
 - 5ST Pide escoger el mejor slam (6♥ o 6ST)
- 3♥: Jacoby Transfer (promete 5+ cartas a ♠). Respondedor normalmente subasta 3♠, pero puede subastar otra voz con máxima y 4 cartas a ♠. Después de decir 3♠:
 - 3ST Exactamente 5 cartas a ♠. Eleccion de manga (4♠ o 3ST)
 - 4♣/4♦ 5+ ♠, 4+ cartas en el palo cantado, forcing a manga
 - 4♥ 5+ ♠, 5+ ♥, pide escoger la mejor manga (4♥ o 4♠)
 - 4♠ Intento de slam moderado con 6+ ♠
 - 4ST Exactamente 5 cartas a ♠. Invitativa a 6♠ o 6ST
 - 5ST Pide elegir el mejor slam (6♠ o 6ST)

- 3♠: Stayman para palos menores (normalmente al menos 5-4 en los menores, forcing a manga)
 - El abridor normalmente subasta un palo menor de 4+ cartas si tiene uno. En caso contrario subasta 3ST
 - Si la siguiente voz del respondedor es 4 en un mayor, es fallo o semifallo en el palo
- 3NT: Para jugar
- 4♣: Pregunta de Ases (Gerber)
- 4♦: Texas Transfer (Promete 6+ cartas a ♥, el abridor debe subastar 4♥)
 - Un nuevo palo por el respondedor es un cuebid
 - Subastar 4ST por el respondedor es pregunta de cartas clave RKCB
- 4♥: Texas Transfer (Promete 6+ cartas a ♠, el abridor debe subastar 4♠)
 - Un nuevo palo por el respondedor es un cuebid
 - Subastar 4ST por el respondedor es pregunta de cartas clave RKCB
- 4ST: Invitativa a 6ST
- 5ST: Invitativa a 7ST

Convención Soloway para los cambios de palo con salto

GIB juega la convención Soloway para los cambios de palo con salto, siempre que sea una mano no pasadora y en subastas sin intervención contraria. Un cambio de palo con salto muestra una de las siguientes manos:

1. Palo redeclarable fuerte, 17+ puntos totales, 4+ controles (A = 2, K = 1), sin palo cuarto lateral
2. Palo solido, 17+ puntos totales, 4+ controles, tal vez un palo cuarto lateral
3. Palo redeclarable, 18+ puntos, 4+ controles, distribución 5332 o 6322
4. Palo redeclarable, 17+ puntos totales, 4+ controles, apoyo de 4 cartas al palo del abridor

El abridor puede redeclarar su propio palo con 6+ cartas, apoyar al respondedor, subastar 4ST para preguntar cartas clave con apoyo de 3+ cartas, subastar un palo lateral para negar apoyo y mostrar al menos KQ en el palo subastado o subastar ST al mínimo nivel para mostrar cualquier otra mano.

El respondedor muestra que tipo de mano tiene en su siguiente voz:

- Con los tipos 1 o 2, vuelve a subastar su palo, saltando a manga con mano mínima y palo sólido.
- Con el tipo 3, subasta ST.
- Con el tipo 4, apoya al palo de apertura cuando no tiene semifallos o subasta su palo corto en caso contrario.

Drury invertido

GIB juega la convención de Drury invertido cuando el compañero abre de 1 en un mayor en 3ª o 4ª posición. Una respuesta de 2♣ muestra al menos un apoyo de 3 cartas y fuerza para invitar a manga (11-12 puntos totales). Esta convención no es usada si hay intervención contraria; cuando hay intervención, sí se usa la convención Jordan/Truscott 2ST para mostrar apoyo y 10+ puntos después de un doblo contrario, el cuebid después de una intervención y 2♣ es natural (débil después de un doblo, forcing por una vuelta después de una intervención).

Las respuestas del abridor son:

- 2♦ Apertura real, invitación a manga, sin distribución adicional
- 2♥/♠ Sin apertura, no interés en manga
- Palo nuevo sin salto 4+ cartas en el palo, menos de 18 puntos totales
- Palo nuevo en salto simple 18+ puntos totales, semifallo en el palo subastado
- Palo nuevo en salto doble 18+ puntos totales, fallo en el palo subastado
- 2ST 5332, forcing por una vuelta, menos de 18 puntos totales
- 3ST 6322, forcing por una vuelta, menos de 18 puntos totales
- 3♥/♠ 18+ puntos totales, equilibrada
- 4♥/♠ Para jugar, nada extra que mostrar

El resumen del sistema de subasta de GIB puede verse en la siguiente "Hoja de convenciones" (en inglés), que todo jugador debe llevar consigo en los torneos de cierto nivel, siempre a disposición de sus contrarios:

SPECIAL DOUBLES After Overcall: Penalty <input type="checkbox"/> Negative thru <input type="checkbox"/> Responsive thru <input type="checkbox"/> Maximal <input type="checkbox"/> Support: Dbl thru <input type="checkbox"/> Rubi <input type="checkbox"/> Card-showing <input type="checkbox"/> Min. Offshape T/O <input type="checkbox"/> Take out through 4♥		NOTRUMP OVERCALLS Direct: 15 to 18 Systems on <input type="checkbox"/> Conv. <input type="checkbox"/> Balance: 11 to 15 Jump to 2NT: Minors <input type="checkbox"/> 2 Lowest <input type="checkbox"/> Conv. Sandwich 1NT (unbid suits)		NAMES 2/1 GIB CC 2/1 Game forcing Two Over One: Game Forcing <input type="checkbox"/> Game Forcing Except When Suit Rebid <input type="checkbox"/> VERY LIGHT: Openings <input type="checkbox"/> 3rd Hand <input type="checkbox"/> Overcalls <input type="checkbox"/> Preempts <input type="checkbox"/> FORCING OPENING: 1♠ <input type="checkbox"/> 2♠ <input type="checkbox"/> Natural 2 Bids <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/>	
SIMPLE OVERCALL 1-level 8 to 16 HCP (usually) Often 4 cards <input type="checkbox"/> Very light style <input type="checkbox"/> Responses New Suit: Forcing <input type="checkbox"/> NFConst <input type="checkbox"/> NF <input type="checkbox"/> Jump Raise: Forcing <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> Cuebid is 1-round force		DEFENSE VS NOTRUMP vs: Strong 1NT Weak 1NT 2♠ 1 suit 1 suit 2♥ Majors Majors 2♣ ♠+minor ♠+minor 2♦ ♠+minor ♠+minor Dbl Penalty Penalty Other: Cappelletti		GENERAL APPROACH 2NT 20 to 21 Puppet Stayman <input type="checkbox"/> Transfer Responses: Jacoby <input type="checkbox"/> Texas <input type="checkbox"/> 3♠ MSS (GF) Smolen 3NT 26 to 27	
JUMP OVERCALL Strong <input type="checkbox"/> Intermediate <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/>		OVER OPP'S T/O DOUBLE New Suit Forcing: 1-level <input type="checkbox"/> 2-level <input type="checkbox"/> Redouble implies no fit <input type="checkbox"/> 2NT Over Limit+ Limit Weak Majors <input type="checkbox"/> Minors <input type="checkbox"/> Other: Weak jump raise		NOTRUMP OPENING BIDS 1NT 3♠→3♥ 15 to 17 3♠ splinter, short ♠ 3♥ splinter, short ♥ 3♠ splinter, short ♠ 5-Card Major Common 3♠ splinter, short ♠ System On OverDbl 2♠ Stayman <input type="checkbox"/> Puppet <input type="checkbox"/> 2♥ Forcing Stayman <input type="checkbox"/> Smolen <input type="checkbox"/> 2♦ Transfer to ♠ <input type="checkbox"/> Lebenschl <input type="checkbox"/> (fast denies) <input type="checkbox"/> Conventional NT Openings <input type="checkbox"/> 2♣ MSS <input type="checkbox"/> Negative Double <input type="checkbox"/> 2NT→3♠	
OPENING PREEMPTS Sound <input type="checkbox"/> Light <input type="checkbox"/> Very Light <input type="checkbox"/> 3/4-bids <input type="checkbox"/> Conv./Resp. <input type="checkbox"/>		VS OPENING PREEMPT DOUBLE IS Takeout thru <input type="checkbox"/> Penalty <input type="checkbox"/> Conv. Takeout: Lebenschl 2NT Response <input type="checkbox"/> Other: 2NT Overcall = 16-19 HCP		MAJOR OPENING Expected Min. Length 4 5 1st/2nd <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 3rd/4th <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Double Raise: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> After Overcall: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> Conv. Raise: 2NT <input type="checkbox"/> 3NT <input type="checkbox"/> Splinter <input type="checkbox"/> Other: Jacoby 2NT	
DIRECT CUEBID Over: Minor Major Natural <input type="checkbox"/> Strong T/O <input type="checkbox"/> Michaels <input type="checkbox"/> Natural if 2 suits have been bid		MINOR OPENING Expected Min. Length 4 3 NF 0-2 Conv. 1♠ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1♣ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Double Raise: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> After Overcall: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> Forcing Raise: J/S in other minor <input type="checkbox"/> Single raise <input type="checkbox"/> Other: Inverted minors			
SLAM CONVENTIONS Gerber <input type="checkbox"/> 4NT: Blackwood <input type="checkbox"/> RKC <input type="checkbox"/> 1430 <input type="checkbox"/> RKC 0314; Gerber over 1nt and 2nt		RESPONSES 1NT: Forcing <input type="checkbox"/> Semi-forcing <input type="checkbox"/> 2NT: Forcing <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> to <input type="checkbox"/> 3NT: 13 to 15 Drury <input type="checkbox"/> : Reverse <input type="checkbox"/> 2-Way <input type="checkbox"/> Fit <input type="checkbox"/> Other:		RESPONSES Double Raise: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> After Overcall: Force <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input type="checkbox"/> Forcing Raise: J/S in other minor <input type="checkbox"/> Frequently bypass 4+ <input type="checkbox"/> 1NT/1♠: 8 to 10 2NT: Forcing <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> 11 to 12 3NT: 13 to 15 Other: 2♠ after 1♠ opening not GF	
vs. Interference: DOPI <input type="checkbox"/> DEPO <input type="checkbox"/> Level:5 <input type="checkbox"/> LEADS (click card led, if not in bold) versus Suits versus Notrump x x x x x x x x x x x x x x A K x 10 9 x A K J x A Q J x K Q x K J 10 x A J 10 9 A 10 9 8 Q J x K 10 9 x K Q J x K Q 10 9 J 10 x Q 10 9 x Q J 10 x Q 10 9 8 K Q 10 9 J 10 9 x 10 9 8 x Length Leads: 4th Best vs Suits <input type="checkbox"/> vs NT <input type="checkbox"/> 3rd/5th Best vs Suits <input type="checkbox"/> vs NT <input type="checkbox"/> Attitude vs NT <input type="checkbox"/>		DEFENSIVE CARDING vs Suits vs NT Standard: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Except <input type="checkbox"/> Upside-Down Count <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Upside-Down Attitude <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> FIRST DISCARD Lawinthal <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Odd/Even <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> OTHER CARDING Smith Echo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Trump Suit Pref. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Foster Echo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		RESPONSES/REBIDS 2NT Response Positive 2♠ Response: Neg <input type="checkbox"/> Waiting <input type="checkbox"/> Denies good suit <input type="checkbox"/> 2♥ 5 to 11 HCP Normally good 6-card suit Natural: Weak <input type="checkbox"/> Intermediate <input type="checkbox"/> Strong <input type="checkbox"/> Conv <input type="checkbox"/> 2♦ 5 to 11 HCP Normally good 6-card suit Natural: Weak <input type="checkbox"/> Intermediate <input type="checkbox"/> Strong <input type="checkbox"/> Conv <input type="checkbox"/> 2♣ 5 to 11 HCP Normally good 6-card suit Natural: Weak <input type="checkbox"/> Intermediate <input type="checkbox"/> Strong <input type="checkbox"/> Conv <input type="checkbox"/> OTHER CONV CALLS: New Minor Forcing <input type="checkbox"/> 2-Way NMF <input type="checkbox"/> Weak jump shifts: In Comp. <input type="checkbox"/> Not In Comp. <input type="checkbox"/> 4th Suit Forcing: 1 Round <input type="checkbox"/> To Game <input type="checkbox"/> Strong jumpshifts (17+ good suit) 2 way game tries (1♥-2♠/1♠-2♥-2N = shortness - undefined)	
SPECIAL CARDING <input type="checkbox"/> PLEASE ASK					