

Subasta Constructiva Capítulo A10.- Los Eslam

10.1.- Introducción

Hay dos tipos de eslam:

- *Pequeño Eslam* a nivel de 6 (6♣,6♦,6♥,6♠ y 6ST) con 33 puntos.
- *Gran Eslam* a nivel 7 (7♣,7♦,7♥,7♠ y 7ST). Con 37 puntos.

Es importante conseguir la mejor subasta que nos permite la fuerza y la distribución de las cartas de nuestro campo. No conseguir esta mejor subasta nos hará perder los premios que se conceden al cumplirlas. Y, al revés, si subastamos para conseguir los Eslam y no cumplimos perdemos los puntos que conceden las subastas a manga. Por todo esto es muy importante precisar el contrato posible al que llegar.

Únicamente con la fuerza necesaria en puntos no se garantiza el cumplimiento de una subasta a Eslam.

Para garantizarnos que estamos en posición de pequeño o gran eslam disponemos de los **controles** y de la convención **Blackwood**.

Controles

Para cumplir una subasta a *eslam* debemos garantizar que el adversario no pueda realizar las 2 primeras bazas en ningún palo.

Para conseguir, que los oponentes no realicen estas bazas, uno de los dos jugadores del campo debe tener el **As o el fallo** o el **Rey o el semifallo** en cada uno de los 4 palos. Si esto se cumple significa que tenemos control en el palo.

- Tener el As o fallo en el palo lo denominamos: Control de 1ª vuelta.
- Tener el Rey o semifallo lo denominamos: Control de 2ª vuelta.

Para verificar el control de todos los palos se utiliza el mecanismo de las subastas de control. Estas subastas se realizan cuando estimamos que el campo tiene los puntos necesarios para conseguir el Eslam (33PHD o más).

Una **subasta de control** es una voz en un palo no nombrado por el campo y **por encima de 3 en el palo del fit**.

Si el fit es a palo menor, las subastas de control serán las voces que se den por encima de 3ST. Cualquier voz por debajo de 3ST será natural, salvo que esa voz sea en el único palo no anunciado durante la subasta, entonces si será un control.

Mecanismo de los controles

- Se anuncian los controles de los otros tres palos diferentes del palo de triunfo.
- Se declara primero el control más económico, de cualquier rango.
- Saltar un palo quiere decir que no se controla.
- Cuando un jugador sabe que hay un palo que no se controla, vuelve al palo de triunfo al nivel más bajo posible que sea manga.
- Anunciar el palo de triunfo no es un freno, el otro jugador puede seguir la subasta si sabe que se controlan todos los palos.
- Después de que un jugador salte un palo (es decir que no lo controla), si su compañero sigue declarando sus controles, significa que él sí controla el palo saltado.

Una vez que un jugador subasta un control su compañero está obligado a marcar sus propios controles de manera económica, aunque su mano no le guste.

Una vez un jugador sabe que se controlan todos los palos, puede pasar a la convención *Blackwood* (4ST) para saber el número de ases del campo o declarar directamente el eslam.

Ejemplos:

Sur	Norte	Sur	Norte	Sur	Norte	Sur	Norte	Sur	Norte
1 ♥	3 ♥	1 ♣	1 ♠	1 ♥	2 ♣	1 ♥	2 ♥	1 ♣	3 ♣
3 ♠		2 ♠	4 ♣	2 ♦	3 ♥	3 ♣		3 ♦	
				3 ♠					
Control a ♠		Control a ♣		Control a ♠		Subasta de ensayo		Voz natural	

Ejemplo:

Norte	Sur	
1 ♠	3 ♠	Norte controla ♣ y tiene puntos para Eslam.
4 ♣	4 ♦	Sur controla el ♦.
4ST		La voz de 4ST implica que norte controla el ♥.

Ejemplo:

Norte	Sur	
1 ♠	3 ♠	Norte controla ♣ y tiene puntos para Eslam.
4 ♣	4 ♦	Sur controla el ♦.
4 ♠		Norte con 4 indica que no controla el ♥. No es un freno, si sur controla ♥ puede decir 4ST

Ejemplo:

Norte	Sur	
1 ♠	3 ♠	Norte controla ♣ y tiene puntos para Eslam.
4 ♣	4 ♥	Sur controla el ♥ pero no el ♦.
4ST		La voz de 4ST implica que norte controla el ♦.

10.2.- Eslams a Triunfo

Convención BLACKWOOD (4ST)

Una vez que tenemos controles en todos los palos y tenemos fuerza para conseguir el Eslam, utilizamos la convención Blackwood para preguntarle al compañero el número de ases que tiene, que con los nuestros nos permitirá conocer el número de ases del campo. Para utilizar esta convención utilizamos la voz de subasta de **4ST**.

Las respuestas al *Blackwood* son:

5♣ = 0 o 4 Ases

5♦ = 1 As

5♥ = 2 As

5♠ = 3 As

Si el campo tiene los 4 Ases y tenemos puntos suficientes para buscar el Gran Eslam podemos preguntar al compañero por el número de reyes que tiene. Utilizaremos la subasta convencional de **5ST**.

Las respuestas al *Blackwood a los Reyes (5ST)* son similares al *Blackwood de Ases*, pero a nivel de 6:

6♣ = 0 o 4 Reyes

6♦ = 1 Rey

6♥ = 2 Reyes

6♠ = 3 Reyes

Para que el Blackwood sea eficaz debe utilizarse bajo ciertas condiciones:

- Una fuerza global suficiente: 33PHD mínimo para el Pequeño Eslam y 37PHD para el Gran Eslam.
- No hacer nunca el Blackwood con un fallo ya que no se sabe si el As del compañero será útil.
- Nunca se hace el Blackwood sin el control de todos los palos.

Importante: Si el jugador que ha declarado el Blackwood vuelve al palier de 5 en el palo de triunfo, es siempre un STOP.

BLACKWOOD MODERNO (3041)

Hoy en día se juega esta variante de la convención *Blackwood*.

Se responde al 4ST:

5♣ = 0 o 3 Ases

5♦ = 1 o 4 Ases

5♥ = 2 Ases sin el Rey de triunfo

5♠ = 2 Ases y el Rey de triunfo

5ST = 2 Ases y un fallo útil en el palo del salto

6 en un palo = 1 As y un fallo útil

En caso de intervención de los oponentes el compañero dirá:

Doblo = 0 o 3 Ases.

Paso = 1 o 4 Ases.

5♥ = 2 Ases sin el Rey de triunfo

5♠ = 2 Ases y el Rey de triunfo

Las respuestas al *Blackwood a los Reyes (5ST)* son similares al *Blackwood de Ases* pero a nivel de 6:

6♣ = 0 o 3 Reyes

6♦ = 1 o 4 Reyes

6♥ = 2 Reyes sin la Dama de triunfo

6♠ = 2 Ases y con la Dama de triunfo

10.3. Eslams a Sin Triunfo:

4ST Cuantitativo

Buscaremos un eslam a ST cuando sin fit lleguemos a los 33PH o, cuando uno de los dos jugadores sepa que hará 12 bazas seguras.

Las aperturas de 1ST y 2ST son muy precisas y nos permiten saber sin problemas si estamos en zona de eslam. Cuando sepamos que tenemos los 33PH necesarios para el pequeño eslam lo declararemos directamente (en el gran eslam es mejor desarrollar la mano antes que anunciarlo directamente).

En caso de que dudemos de si llegamos a los 33PH podemos declarar 4ST, voz convencional llamada 4ST Cuantitativo, que pide al compañero declarar 6ST si está máximo en su zona de puntos o pasar si está mínimo (no es por tanto fôrcing).

Para saber cuándo un 4ST es cuantitativo o es un Blackwood consideraremos las siguientes reglas:

- 4ST sobre otra voz a ST es siempre cuantitativo
- 4ST es cuantitativo si ningún fit se ha establecido (implícita o explícitamente)

Hay que tener claro que el 4ST Cuantitativo NO es Fôrcing y el compañero puede pasar. Utilizarlo pues solamente cuando no estamos seguros de llegar a los 33PH ; si estamos seguros hay que declarar directamente el 6ST.

Ejemplos de 4ST Cuantitativo:

a)	1♠ 4ST	→	3ST
b)	1ST	→	4ST
c)	1♦ 2ST	→	1♥ 4ST

En el apartado de respuestas a la apertura de 1ST sin mayor cuarto habíamos dicho que, el compañero, con 15PH o más teníamos posibilidades de eslam. Ahora sabemos que con 15-16PH utilizaremos el 4ST Cuantitativo y con 17PH o más declararemos directamente 6ST. Sobre apertura de 2ST utilizaremos el 4ST con 10-11PH.

Después de un STAYMAN el 4ST Cuantitativo queda igual (15-16PH) mientras que el anuncio de controles directamente supondrá marcar el fit implícitamente.

Si después de una apertura a palo el abridor indica que tiene mano regular, el 4ST sobre una voz de ST será cuantitativo para jugar 6ST. Si tenemos fuerza suficiente hay que declarar directamente el 6ST. Por ejemplo,

1♣	→	1♠
1ST	→	?

El compañero, con 19PH y sin fit, no está seguro del eslam, el abridor tiene 12-15PH y nosotros sólo queremos jugar el eslam si está máximo. Solución: decimos 4ST y el abridor cerrará a 6ST con 14-15PH y pasará con 12-13PH.

Convención Gerber (4♣)

1ST → 4♣

El Gerber o 'Blackwood a 4♣' se utiliza sobre las aperturas de 1ST y 2ST. Equivale a un Blackwood, pero en lugar de decir 4ST se dice 4♣. Esto se hace porque el 4ST sobre apertura de 1ST es una voz cuantitativa que pregunta al abridor si está máximo para entonces jugar un 6ST.

Respuestas al 4♣:

4♦ → 0 o 4 Ases

4♥ → 1 Ases

4♠ → 2 Ases

4ST → 3 Ases

Después se puede preguntar por los Reyes con 4ST (5♣ si tenía 3 Ases) y por las Damas con 5ST. Como siempre la primera voz posible quiere decir 0-4 Reyes y las siguientes un Rey más.

Se utilizará el Gerber con manos regulares muy fuertes (19PH o más) en las que interese conocer el número de Ases, Reyes, e incluso Damas.

Si buscamos un eslam a ST deberemos ir con cuidado. Por ejemplo, si preguntamos con el 4♣ GERBER el número de ases para jugar un 6ST si no faltan dos, cuando el compañero responda 4♦ mostrando 0 ases querremos quedarnos a sin triunfo al nivel más bajo. Pero si anunciamos 4ST el pártner creerá que nuestra intención inicial era descubrir Ks y/o Qs y continuará respondiendo. Por tanto, para detener el eslam deberemos saltar a 5ST después de 4♦ o anunciar un contrato imposible para que el compañero rectifique a ST al nivel más bajo.

Cuando después de una apertura de 1ST o 2ST queramos hacer un Blackwood podemos utilizar la convención Gerber o, desarrollar la mano y declarar controles antes de decir 4ST, aunque en principio no tiene demasiado interés preguntar por los Ases cuando el campo tiene 33PH ya que no pueden faltar dos Ases.

En estos casos quien pone el Gerber tiene el control total de la subasta y el abridor se tiene que limitar a responder ya que no sabe en qué palo se quiere jugar o si se quiere jugar a ST.

La ventaja del Gerber es que podemos hablar a nivel de 4 y nos permite llegar a preguntar por las Qs, por esto se lo conoce como 'Blackwood económico'.

Eslam a ST sin utilizar Gerber

Si no queremos utilizar la convención Gerber para la búsqueda de un posible eslam, antes de utilizar 4ST Blackwood, realizaremos controles de los palos. Si controlamos los palos pediremos Ases con la voz de 4ST (Convención Blackwood).

- Sin controles → 4ST es voz cuantitativa.
- Con controles → 4ST es petición de Ases (Blackwood).

Ejemplos de eslam a ST:

Ejemplo nº 1

Sur

♠ A 10 6 2

♥ A K J 10

♦ J 8 7

♣ Q 3

Sur	Oeste	Norte	Este
1ST	Paso	4ST	Paso
Paso	Paso		

Norte

♠ K J 4

♥ Q 7

♦ A K Q 9 5

♣ 9 7 4

Con 16PHL Norte utiliza el 4ST Cuantitativo para que Sur diga 6ST si está máximo. Sur con una mano mínima de 15PH pasa.

Ejemplo nº 2

Sur

♠ A 10 7 4
♥ K Q 9 6
♦ A 10
♣ A 4 2

Sur	Oeste	Norte	Este
1ST	Paso	4ST	Paso
6ST	Paso		

Norte

♠ 5 3 2
♥ A J 4
♦ K Q J 8 2
♣ K Q

En este caso Sur acepta el eslam a 6ST, pedido por Norte con el 4ST Cuantitativo, al estar máximo (17PHL).

Ejemplo nº 3

Sur

♠ 8 7 6
♥ A Q J
♦ A Q 10 8 6
♣ Q 9

Sur	Oeste	Norte	Este
1ST	Paso	2♣	Paso
2♦	Paso	4ST	Paso
Paso			

Norte

♠ A K 10 5
♥ K 8 7 3
♦ K
♣ K 6 5 2

Norte busca el fit mayor con el STAYMAN. Delante de la respuesta negativa de Sur (no tiene mayor cuarto) propone jugar 6ST, con el 4ST Cuantitativo. Sur rechaza.

Ejemplo nº 4

Sur

♠ 6 4
♥ A 9 7
♦ A Q 8 2
♣ K Q 10 4

Sur	Oeste	Norte	Este
1ST	Paso	4♣	Paso
4♠	Paso	4ST	Paso
5♦	Paso	6ST	

Norte

♠ A Q 7 2
♥ K Q 3 2
♦ K 5
♣ A J 7

Norte utiliza la convención Gerber en demanda de Ases. El 4♣ de Sur quiere decir 2 Ases y Norte con 4ST pregunta por los Reyes. Con 5♦=1 Rey Norte decide quedarse en el pequeño eslam. Norte con 5ST podía haber preguntado por las Damas (Q).

Ejemplo nº 5

Sur

♠ 6 4
♥ A 9 7
♦ A Q 8 2
♣ K Q 10 4

Sur	Oeste	Norte	Este
1ST	Paso	2♣	Paso
2♦	Paso	4♣	Paso
4♦	Paso	4ST	Paso
5♥	Paso	5ST	Paso
6♦	Paso	6ST	

Norte

♠ A Q 7 2
♥ K Q 3 2
♦ K 5
♣ A J 7

La mano anterior pero sin utilizar el Gerber.

Norte busca el fit mayor y al no encontrarlo declara un control con 4♣. Sur debe suponer que busca el eslam sin saber si es a ST o a palo menor y dejar la iniciativa a Norte.

Después de los controles el 4ST de Norte es un Blackwood y Sur responde primero los Ases y después los Reyes.