

EQUIPO: METEORAS

1♣/♦ 3⁺ cartas ⁽¹¹⁾ 12-22

1♥/♠ 5⁺ cartas ⁽¹¹⁾ 12-22

1ST - (14) 15-17 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 - OK

2ST - (19) 20-22 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 - OK

2♣ - Forcing a manga basado en 22⁺HCP

2♦/♥/♠ - (5) 6 cartas 6-10

3♣/♦/♥/♠ - (6) 7 cartas 6-10

4♣/♦/♥/♠ - (7) 8 cartas 6-10

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12⁺ph. Con manos monocolores 6⁺ y bicolores 5⁺-5⁺ y 11ph abrimos de 1 a palo. Cuando abrimos de 2♣ estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3^a posición las aperturas de 1♥/♠ y todos los barrages pueden ser más pobres de puntos o más cortos de cartas de lo normal.

Primeras salidas

3^a - 5^a contra palo

xx	AKx	KJ10x	Hx	KJxxx(x)
xxx	KQx	K109x	Hxx	QJx(x)
xxxx	QJx	AKJ10	Hxxx	109x(x)
xxxxx	J10x	109x	Hxxxx	AKx(x)
AK, KQ, QJ, J10, 109 secos				

2^a - 4^a contra ST

xx	AKx	KJ10x	Hx	KJxxx(x)
xxx	KQx	K109x	Hxx	QJxx(x)
xxxx	QJx	AKJ10	Hxxx	1097x(x)
xxxxx	J10x	109x	Hxxxx	109xx(x)

La salida de K pide desbloqueo o cuenta y a la salida de A o la Q se debe apelar en contaros de ST, a no ser que la situación de los honores es conocida en cuyo caso se marca el número de cartas. La salida de 10 promete 1 honor mayor y el 9, o el palo de 3 o menos cartas en contaros de ST. Salimos de 2^a con mal en contaros de ST. Usamos mismas salidas en palo de compañero. En la mitad de partida salimos con pequeña con interés. Contra un slam la salida del A pide apelar y la de K pide cuenta.

Señales en defensa

1. Carta alta o impar anima en la primera salida y en el 1º descarte (palo y ST)
2. Carta par, no interesa. Si el descarte par es bajo (2 4 6) indica petición de palo menor. Si es alto (8 10 o un honor) indica petición de palo mayor
3. *Alta – baja* es número par de cartas, 2, 4, 6...
4. A ST, la que se tira no interesa. Si alta, palo mayor del muerto, si es baja, palo menor del muerto

Convenciones de subasta usadas

Stayman, Jacoby, transfer, Smolen, 4º palo es forcing a manga excepto a nivel 1, Roudi, Check-back, Michaels cue-bid., Blackwood 30-41+ Q (5 ases), Splinter, Bergen, Multilandy o Cappelletti modificado, Los controles damos por orden independientemente si son de A, K, semifallo o fallo, Doblos negativos hasta 4♠ inclusive, Doble y re-doble de 3 cartas de apoyo, Doble.

Respuestas a las aperturas

1♣/♦

- 1♦/♥/♠ - Natural 4+ cartas, forcing
- 1ST / 2ST / 3ST 6-10 / 10-12 / 12-15^{HCP} sin 4+ cartas en mayores
- 2♦/♥/♠ - Simple salto con palo nuevo 13+^{HCP} muy buen monocolor
- 3♦/♥/♠ - Doble salto con palo nuevo barrage 7 cartas, 3-6ph
- Apoyar con salto es más fuerte (10-11ph) que el apoyo simple (6-10ph)

1♥/♠

- 1ST - No es forcing, sin apoyo
- 2♣ - 2+♣ cartas 10+^{HCP}
- 2♦/♥ - 5+♦/♥ cartas 10+^{HCP}
- 2ST - Invitación a manga 3+ cartas de apoyo, (9)10-11^{HCP}
- Simple salto con palo nuevo 13+^{HCP} muy buen monocolor
- 3ST - Para jugar, mano equilibrada sin apoyo
- Splinter - 3♠, 4♣ /♦/♥ - 12-15ph cuatro cartas de apoyo
- Apoyar con salto es más débil (3-6ph) que el apoyo simple (6-10ph)

1ST

- 2♣ - Stayman de 3 respuestas
- 2♦/♥/♠/3♣ - Transfer a ♥/♠/♣/♦
-

2ST

- 3♣ - Stayman de 4 respuestas
- 3♦/♥ - Transfer a ♥/♠

2♣

- 2♦ - respuesta negativa 0-6(7)ph
- 2♥/♠, 3♣/♦ - palo natural 5+ cartas, 7+ph