

EQUIPO: METEORAS

1♣/♦ 3+ cartas (1) 12-22

1♥/♠ 5+ cartas (1) 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 3ª 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

3ª - 5ª 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				

2ª - 4ª 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 ó la Q se debe apelar en contados 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 contados de ST. Salimos de 2ª con mal en contados 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, Doblo y re-doblo de 3 cartas de apoyo, Doblo.

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, 7ph