

## EQUIPO: MONOCOLOR

1 ♣/♦ 3<sup>+</sup> cartas <sup>(11)</sup> 12-22

1 ♥/♠ 5<sup>+</sup> cartas <sup>(11)</sup> 12-22

1ST - <sup>(14)</sup> 15-17 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK

2ST - <sup>(19)</sup> 20-22 Equilibrada 5M, 6m, 5m422 – OK

2 ♣ - Forcing a manga basado en 22<sup>+</sup>HCP

2 ♦/♥/♠ - <sup>(5)</sup> 6 cartas 6-10

3 ♣/♦/♥/♠ - <sup>(6)</sup> 7 cartas 6-10

4 ♣/♦/♥/♠ - <sup>(7)</sup> 8 cartas 6-10

Todas las manos equilibradas abrimos a partir de 12<sup>+</sup>ph. Con manos monocolores 6<sup>+</sup> y bicolores 5<sup>+</sup>-5<sup>+</sup> y 11ph abrimos de 1 a palo. Cuando abrimos de 2 ♣ estamos forzados de jugar manga o doblar los contrarios. En 3<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> - 5<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> - 4<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> 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<sup>HCP</sup> sin 4+cartas en mayores
- 2♦/♥/♠ - Simple salto con palo nuevo 13+<sup>HCP</sup> 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<sup>HCP</sup>
- 2♦/♥ - 5+♦/♥ cartas 10<sup>HCP</sup>
- 2ST - Invitación a manga 3+cartas de apoyo, (9)10-11<sup>HCP</sup>
- Simple salto con palo nuevo 13+<sup>HCP</sup> 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

- 2ST - mano equilibrada, 7<sup>+</sup>ph (o semi-equilibrada 4441, 3415m)

2♦/♥/♠

- cambio de palo- palo natural 6<sup>+</sup>(5) , forcing una vuelta
- 2ST - al menos invitación a manga con apoyo 2<sup>+</sup>
- 3♦/♥/♠ - apoyar el palo de la apertura, prolongación de barrage

3♣/♦/♥/♠

- cambio de palo- palo natural 6<sup>+</sup>(5) , forcing una vuelta
- 3ST - para jugar