SEGUNDA DECLARACION DEL ABRIDOR
Con una mano bicolor

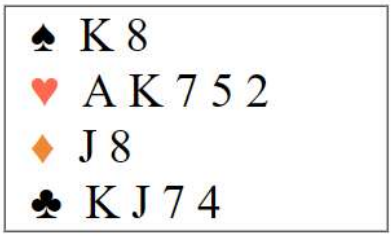
EL NUEVO PALO

Ha podido leer en el capítulo anterior que el abridor podía mencionar un nuevo palo en caso de juegos muy fuertes o de una fuerza mediana.

Esta es la definición de nuevo palo:

Cuando un jugador que ha declarado un palo en una primera vuelta menciona un palo diferente en la siguiente, de hecho está anunciando lo que se llama un nuevo palo.

Ejemplo:



1♥	1♠
2♣	

La mayoría de las veces, el hecho de que un jugador anuncie un segundo palo se debe a que tiene lo que se ha convenido en llamar «una mano bicolor», es decir, una distribución 5-4, 5-5, 6-4, 6-5, etc.

Vamos a ver que el valor de las manos bicolores varia en función del nivel a que obliga a hablar a su compañero.

LAS TRES BICOLORES

1. **La bicolor económica** (**12-18 PH** NO FORCING)
   La bicolor económica permite volver al palo de apertura del abridor sin sobrepasar el nivel 2.

2. **La bicolor cara** (**16 o más PH** FORCING PARA UNA VUELTA)
   La bicolor cara obliga al compañero a hablar a una altura de 3 en el palo de apertura.

3. **La bicolor con salto** (**19-21 PH** FORCING DE MANGA)
   Como su nombre indica, ***el abridor declara un nuevo palo con salto, pero deja la opción a su compañero de volver a nivel de 3 al palo de apertura.***

(Continúa)

Después de estas reglas, veamos una explicación todavía más sencilla:

1. La bicolor económica

Ejemplo:

1♥	1♠
2♣	

Su compañero podría declarar 2♥, es decir, jugar de manera económica, ***en el mismo nivel***, volviendo al palo de apertura.

♠ K Q 10 7 3 ♥ J 9 7 ♦ 8 2 ♣ J 8 4	1♥ 2♣	1♠ 2♥

2. La bicolor cara

Ejemplo:

1♦	1♠
2♥	

Esta bicolor se ha declarado sin salto. Supongamos ahora que el compañero tiene las siguiente mano:

♠ K J 9 7 ♥ Q 10 8 ♦ J 10 9 5 ♣ 7 3

para que se juegue el palo del abridor deberá declarar 3♦, es decir a la altura de 3.

3. La bicolor con salto

Ejemplo:

1♣	1♦
2♠	

Con el siguiente juego:

♠ 8 2 ♥ 7 5 4 ♦ A 9 6 2 ♣ K 10 7 3

(Continúa)

el compañero del abridor, si lo desea, puede volver al palo de apertura al nivel de 3. La secuencia será:

1♣	1♦
2♠	3♣

y la subasta continúa. ***Recordemos que la bicolor con salto es forcing a manga.***

ANEXO

IMPORTANTE: ***El abridor con una mano bicolor no siempre tendrá la posibilidad de indicar su fuerza y su distribución.***

- De vez en cuando el nivel al que ha llegado la subasta y el valor de su mano no permiten que el abridor pueda mencionar su segundo palo.

Ejemplo:

Usted abre de 1♣ con el juego siguiente:

♠ 8
♥ A J 9 7
♦ J 5 3
♣ A K 9 8 4

Si su compañero:

— *responde 1*♦, no hay problema, porque usted puede redeclarar 1♥:
— *si responde 1*♥, tiene usted que apoyarle.

Pero ¿qué hacer si responde 1♠?

Su mano vale 13 H; si usted redeclara 2♥ su compañero se ve obligado a llegar a 3♣. Esto significaría un juego fuerte (bicolor cara a partir de 16 puntos H), ***Sólo le queda una posibilidad: repetir su color.***

Por tanto el inicio de la subasta deberá ser:

1♣	1♠
2♣	

- También es muy posible que con manos de 16 PH o más no tenga la posibilidad de expresar su fuerza en la primera vuelta, es decir, el valor de una bicolor cara. *Es prácticamente el mismo ejemplo pero a la inversa.*

(Continúa)

Supongamos que usted tiene la mano siguiente:

♠ K 7
♥ A K 7 2
♦ 9 5
♣ A Q J 8 3

Si se da el caso de que su compañero le contesta 1♠ anuncie tranquilamente 2♥, mostrando con esta declaración su fuerza (más de 16 PH) y su distribución 5 tréboles - 4 corazones).

O	N	E	S
1♣	paso	1♠	paso
2♥			

Pero suponga que su compañero no ha contestado 1♠*, sino 1*♦. Al tener solo 17 PH carece de fuerza suficiente para hacer un salto a 2♥, y deberá contentarse con anunciar 1♥, del mismo modo que si tuviera una apertura mínima.

El principio de la subasta será por tanto:

1♣	1♦
1♥	

Cuadro resumen
Las bicolores

bicolor económica	12-18 PH	NO FORCING
bicolor cara	16 o más PH	FORCING 1 VUELTA
bicolor con salto	19-21 PH	FORCING A MANGA