

CONSEJOS

¡PARA GANAR AL BRIDGE!

(Incluso para escépticos)

CONSEJOS

¡JUGAR AL BRIDGE ES UN PLACER!

PERO...

¡LO ES MÁS JUGAR Y GANAR!

CONSEJOS

La maestría en el bridge proviene de la experiencia.

Los conocimientos teóricos, no la pueden sustituir

Nunca encuentra situaciones “desconocidas”

ES LA INTELIGENCIA (NO) ARTIFICIAL DE ...»

¡LOS EXPERTOS!

CONSEJOS

Los consejos nos dicen “cómo hacerlo”

No son vagas generalidades

Seguirlos, aumentarán su habilidad y buen juego

“El resultado serán mejores puntuaciones y... ¡más victorias!”

SUBASTA : CONSEJO 1

“Cuando esté considerando una intervención a palo, emplee la prueba de calidad de palo, para comprobar si su intervención es adecuada”

UN PALO SÓLIDO Y LARGO, ES LO IDEAL

=> Favorece una buena salida

=> Evita el riesgo de una penalidad fuerte

SUBASTA : **CONSEJO 1**

¿Cómo saber la calidad de un palo?

Contamos su **LONGITUD**: N° de cartas

Contamos sus HONORES: N° de honores mayores

Sumamos los dos parámetros (longitud + n° honores)

Si la suma da como máximo “6” **NO INTERVENIR**

Si la suma da “7” **INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 1**

Si la suma da “8” **INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 2**

Si la suma da “9” **INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 3**

SUBASTA : **CONSEJO 1**

NOTA: J y 10 se cuentan como honor si tienen otro encima

GRUPO 0:

Jxxxxx - Qxxxx - Kxxxx - Axxxx - Akxx : NO INTERVENIR

GRUPO 1 (NIVEL 1):

AKQx - AKJx - QJxxx - AQxxx - Kxxxxx SOLO NIVEL 1

GRUPO 2 (NIVEL 2):

AKJxx - KQJxx - KQxxxx - QJxxxx NIVEL 1 ó 2

GRUPO 3 (NIVEL 3):

AKQJx - KQJ10x - AKJxxx - KQ10xxx NIVEL 1 ó 2 ó 3

SUBASTA : CONSEJO 2

“Cada estuche contiene 40 puntos de honor”

Cuando vea el muerto, sume sus puntos y añada los suyos

Restando esta suma, de 40, sabrá el total de puntos de las manos que no ve

Estudiando la subasta, tendrá una idea de cómo están repartidos

Si es declarante, los de los contrarios

Si es defensor, de los de su compañero y el declarante

SUBASTA : **CONSEJO 3**

“Cuando su compañero abridor, tras su respuesta de 1ST, repite el palo de apertura, usted, debe decidir si pasa o nombra su propio palo.”

Reste del n° de cartas de su palo, el n° cartas que tiene del palo del abridor

Si el total de la resta es menor de 6: DEBE PASAR

Si el total es 6 o mayor: DEBE MARCAR SU PALO

SUBASTA : CONSEJO 3

SUBASTA	1♥	1ST
	2♥	???

Con:

♠ K 6 ♥ 7 ♦ A 8 7 4 3 2 ♣ 7 6 5 2 \Rightarrow 6 - 1 = 5 **DEBE PASAR**

♠ K 6 5 ♥ - ♦ A 8 7 4 3 2 ♣ 7 6 5 2 \Rightarrow 6 - 0 = 6 DIGA 3 ♦

♠ 8 7 ♥ 7 ♦ K Q 9 7 6 3 2 ♣ J 9 2 \Rightarrow 7 - 1 = 6 DIGA 3 ♦

SUBASTA : **CONSEJO 4**

“Si sus contrarios, llegan a nivel 2 y pasan... IMPIDA que jueguen a nivel 2 y siga compitiendo”

Reabra la subasta, interviniendo a palo, doblando o con 2ST.

Ejemplos:

Oeste	Norte	Este	Sur
1♣	pas	1♥	pas
2♥	pas	pas	???

Oeste	Norte	Este	Sur
pas	pas	1♥	pas
2♥	pas	pas	???

SUBASTA : **CONSEJO 5**

“Si un oponente PASA después de una gran pensada, usted probablemente deberá pasar también”

Oeste	Norte	Este	Sur
1♠	pas	2♠	pas
pas*	Doblo	3♠	pas
4♠	pas	pas	pas

Pas*(GRAN PENSADA). Si hubieras pasado jugarían un contrato de 2♠

Ahora tienes que defender 4♠ y con mala suerte pueden cumplir

“Evite esta angustia y deje tendidos a perros dormidos”

SUBASTA : CONSEJO 6

“No tenga miedo a marcar un palo cuarto mayor débil, lo mismo si es abridor que si es contestador”

Razones (parte 1):

1.- El contrato correcto puede ser su palo mayor

O	E		
♠ A 8 7 6	♠ 9 5 4 3		
♥ A K 7 6 4	♥ 5 3		
♦ Q 3	♦ K 5 2		
♣ 8 2	♣ A 7 6 4	O	E
		1♥	1♠
		2♠	PASO

2.- El contestador marcará 1ST como último recurso

SUBASTA : CONSEJO 6

Razones (parte 2)

3.- Si el contrato es a ST suele ser preferible , que el abridor sea el declarante

O	E
♠ A 3	♠ 7 5 3 2
♥ A Q 3	♥ 8 5 4
♦ K Q J 8	♦ 10 7 3
♣ Q J 5 2	♣ A K 7

El mejor contrato 3 ST jugado por Oeste

Si Este dice 1ST, Oeste dirá 3ST y el ♥ pierde ventaja de recibir la salida

La mano débil **NO** debe evitar, si puede, que la mano fuerte juegue el ST

SUBASTA : CONSEJO 7

“Cuando se dé cuenta de cuál es el contrato correcto, márkelo directamente. No enseñe al compañero ni a los contrarios las excelencias de su mano”

La información es importante pero olvídense de ella si conoce el contrato. Vaya a él directamente.

SUBASTA : CONSEJO 7

Ejemplo:

O	E
♠ A Q 9 2	♠ J 7 3
♥ K Q 6 4	♥ A 9 5
♦ 7	♦ A Q J 10 5 2
♣ A 6 5 4	♣ 10

Subasta

E	S	W	N
1♦	pas	1♥	pas
2♦	pas	3ST	

W, ha marcado 3ST y se ha dejado de florituras

Otros W, después de 2♦ cantaron ♠

Norte con: ♠ K10 6 5 4 ♥ J 3 ♦ 8 6 3 ♣ Q 7 2. salió a ♣ y **MULTARON!!!**

SUBASTA : **CONSEJO 8**

“Cuando hay que escoger entre dos posibles palos de triunfo es preferible jugar el que propone la mano débil, con la mano más fuerte como muerto”

En circunstancias normales es preferible que el declarante sea la mano fuerte

Pero más importante es jugar el contrato correcto

En subastas de lucha de palos entre compañeros, la mano fuerte debe ceder

La mano fuerte proporcionará más bazas a la débil y tendrá más entradas

La mano débil, generalmente, no proporciona bazas (ni entradas) a la fuerte

SUBASTA : CONSEJO 9

“En una subasta competitiva, con fuerza dividida entre los dos bandos, una vez alcanzado el nivel 3, procure defender en lugar de seguir subastando”

EXCEPCION: si sabe que Vd. y su partner tienen 9 triunfos

También si la diferencia de fuerza es de 23 contra 17

Nunca llegar a nivel 4 con esta fuerza

SUBASTA: **CONSEJO 10**

“LOS DOBLOS”

Parte 1

“Cuando esté pensando doblar de castigo un contrato parcial a palo, añade su número de triunfos, al número de bazas que los contrarios necesitan para cumplir el contrato”

Si la respuesta es 12 o más, tiene suficientes triunfos.

¡¡DOBLE!!! ... o ¡DÉJELO DOBLADO!

Si la respuesta es menor a 12, no tiene suficientes triunfos.

EL DOBLO NO ES SEGURO

SUBASTA : CONSEJO 10

Ejemplo. Nadie vulnerable. Subasta

S	W	N	E
3♦	pas	pas	X
pas	???		

¿Qué debe hacer W con ♠ 8 6 ♥ 9 4 2 ♦ Q J 7 6 ♣ AK10 3 ?

9 bazas + 4 triunfos = 13

El resultado 13 es un número mayor que 12

DEBE PASAR y... ¡DEJARLO DOBLADO!

SUBASTA: CONSEJO 10

Parte 2

“No doble un SLAM a palo, sin más fuerza que 2 Ases”

“No doble un Slam a palo sólo con fuerza en triunfos”

CONCLUSIÓN:

Si los oponentes han alcanzado un Slam condenado al fracaso no necesita X para tener una buena nota

SUBASTA : **CONSEJO 10**

Parte 3:

“Sin una razón muy buena, no doble un cue-bid artificial o una marca convencional en una subasta”

Si teniendo ellos mucha más fuerza que nosotros, inician una secuencia de cue-bids, con algo de fuerza en este palo, existe la tentación, por nuestra parte de **X** e indicar salida al partner

Casi siempre hay que resistir la tentación, a no ser que la salida del compañero pueda multar el contrato

SUBASTA : CONSEJO 10

RAZONES EN CONTRA DE UN DOBLO PARA DIRIGIR LA SALIDA

1.- Con fuerza para multar el SLAM, su doblo, evitará lo marquen

2.-Revelar su fuerza, ayuda a marcar un SLAM que no subastaban

**3.-Su doblo puede hacer que marquen y cumplan otro Slam, por ejemplo
6ST con salida del lado que les conviene**

**4.- Pueden aprovechar los X, como espacio extra de subasta para
intercambiar más información.**

XX con control de segunda vuelta, pasan sin el control

SUBASTA : CONSEJO 10

Oeste	Norte	Este	Sur
1♠	paso	3♠	paso
4♣	paso	4♦	X

El **X de Sur** permite a OESTE **XX** con control de segunda vuelta, o pasar sin él

Si OESTE pasa, ESTE puede **XX** con control en segunda vuelta o hacer cualquier marca si no lo tiene

Sin el **X** de SUR, ESTE-OESTE:

Necesitarían un nivel más alto de subasta para llegar a esta información

SUBASTA : CONSEJOS

La fortuna no solo sonr e a los intr pidos... (a veces tambi n)

Brilla esplendorosa en los expertos, que son h biles en manejarla

Ser afortunado es un arte que puede dominarse como otro cualquiera

Tu juego, puede mejorar, “no” por tener m s A y K, sino por obtener mejor rendimiento con tus cartas habituales

El prop sito de los CONSEJOS es indicar el camino para ganarse 52 aliadas leales y vigorosas