

TACTICAS DE JUEGO EN EL BRIDGE POR EQUIPOS

Los Equipos se componen de 4 o más jugadores

Para cada partido, el Capitán designará las dos parejas que jugarán en cada una de las salas "Abierta" y "Cerrada"; teniendo en cuenta que una pareja ocupará la posición N/S en una sala y la otra la posición E/W en la otra sala.

La puntuación en los torneos por equipos se hace en IMP, esto es, en International Match Points (Tabla 1), a diferencia de los torneos de parejas habituales que se hace en MP, puntos de Match. Esto es muy importante y hace que la manera de subastar y jugar sea algo diferente a lo que estamos acostumbrados.

La Puntuación en IMP varía entre 0 y 24. A una mano con una diferencia de 0-10 puntos le corresponden 0 IMP, y a una mano con una diferencia de más de 4000 le corresponden 24. En el Bridge por Equipos, para hallar esta diferencia se suman los resultados obtenidos en las dos salas. Veámoslo con un ejemplo: En nuestra sala jugamos y cumplimos 3ST vulnerables, anotamos 600 puntos en nuestra línea; en la otra sala también juegan 3ST, pero nuestros compañeros derrotan el contrato con una multa y anotan 100 en su casillero. Dado que uno solo de los equipos ha logrado una puntuación positiva, los resultados se **SUMAN**. En esa mano hemos obtenido $600+100=700$ puntos que, entrando en la tabla de conversión a IMP's (Tabla nº 1), nos proporciona 12 IMP.

Es interesante hacer notar que si hubiéramos conseguido hacer 3ST+1 y 630 puntos, habríamos obtenido 730 en lugar de 700 puntos, pero a la hora de convertirlo a IMP, nos sigue dando los mismos 12 IMP. En el mejor de los casos, una baza extra de diferencia proporcionará 1 IMP. De lo que obtenemos una conclusión importante:

PRINCIPIO BASICO

Una baza de más cuando cumplimos un contrato es irrelevante

En otra mano, nadie vulnerable, nosotros marcamos y cumplimos 4 ♥ (420) y la pareja del otro equipo que ocupa nuestra posición en la otra sala, ha subastado 3 ♥ y cumplido +1 (170). En este caso, ambos equipos han conseguido puntos, de modo que los resultados respectivos se **RESTAN**. En esa mano hemos obtenido $420-170=250$ puntos que, entrando en la tabla de conversión en IMP's (Tabla nº 1), nos proporciona 6 IMP.

Después de terminar cada partido, puntuaremos cada una de las manos, obteniendo un resultado final en IMP, de, por ejemplo, 25-15, es decir un equipo 25 y otro 15 IMP, con una diferencia de 10 IMP. Ya solo nos queda convertir ese resultado a PV, Puntos Victoria, lo cual haremos tomando la correspondiente tabla (Tabla nº 2), que en este caso nos daría un resultado final de ese partido de 13,78-6,26, suponiendo un match a 8 manos y una escala determinada (existen varias escalas y en cada una de ellas la asignación de puntos varía según el número de manos jugadas en cada una de las rondas). La razón de convertir los IMP's a PV, es evitar que un solo partido pueda descompensar el resultado del torneo.

LA SUBASTA

LA MANGA

PRINCIPIO BASICO

Subastar la Manga **MAS SEGURA**

Por Equipos se neutralizan las diferencias entre los diferentes tipos de contratos. La mejor estrategia es elegir el mejor fit y subastar la manga más segura posible, incluso en palo menor, en vez de arriesgarse a 3 Sin triunfo o a 4 a palo Mayor.

PRINCIPIOS BASICOS

- **NO vulnerable**, subastar las mangas con el 45% de probabilidades
- **VULNERABLE**, subastar las mangas con el 40% de probabilidades

SIGAMOS CON LOS NÚMEROS

- **UNA MANGA A PALO NO VULNERABLE** representa 420 y la parcial + 1, 170. $420 - 170 = 250$. Si caemos representa $140 + 50 = 190$. $(250 * 45) / 100 = 112,5$ y $(190 * 55) / 100 = 104,5$. Si es a Sin triunfo, lograrla representará: $400 - 150 = 250$ y que darse en parcial 170, de modo que la proporción es la misma. Luego está claro que resulta ligeramente favorable marcarlas con el 45%, pero **NO** con menos porcentaje.
- **PERO, VULNERABLE**, las cosas son diferentes. La manga a palo representa 620 y la parcial a palo +1, los mismos 170. $620 - 170 = 450$. En 100 manos cumpliendo solo el 40% de las mangas, $(450 * 40) / 100 = 180$ mientras que quedándonos en parcial, $(190 * 60) / 100 = 114$, luego también es favorable marcarlas al 40%.

SLAMS

Es muy importante marcar los Slams que pudiera haber en su línea. Debe marcar Slam que estén incluso tan solo al 50% de probabilidades (probablemente más correcto al 55%). Al 50% es indiferente, a la larga se obtiene el mismo número de puntos marcándolo o no y los Slams apretados son más difíciles de cumplir que las mangas apretadas ya que permiten al carteador un número bastante más limitado de maniobras posibles.

PARCIALES

Busca el parcial más seguro. No se preocupe de buscar unos pocos puntos extra por jugar a ST en vez de en un menor.

INTERVENCIONES

En Bridge de parejas se hacen a menudo intervenciones muy débiles, pero no compensan en Bridge de Equipos ya que pueden salir muy caras. Si está vulnerable o si es intervención al nivel 2, debe prometer un buen palo y la fuerza de juego de una apertura. A menos que tenga un buen palo y una buena mano, deje a los oponentes jugar sus contratos parciales, especialmente si usted está vulnerable. La longitud del palo de triunfo es más importante que la fuerza general, no deje que los contrarios le empujen al nivel 3 a menos que usted tenga un fit de 9 cartas.

PRINCIPIO BASICO

Las intervenciones deben ser **SOLIDAS**

DOBLOS

Hay poco que ganar y mucho que perder cumpliendo un contrato penal en contratos cerrados, especialmente en los parciales. No haga un doble penal a menos que tenga una seguridad razonable de que el contrato se va a multar en **AL MENOS 2 BAZAS**. Si los contrarios sacrifican contra una manga nuestra y usted duda entre doblar o subastar, doble y recoja sus puntos seguros en nuestra columna.

PRINCIPIO BASICO

NUNCA doble una parcial salvo que tenga la certeza absoluta de que se va a multar en, al menos, 2 bazas.

SACRIFICIOS

Si quiere sacrificar estando no vulnerable sobre manga vulnerable de sus contrarios, debe estar razonablemente seguro de que no será multado en más de 2 bazas. Si está vulnerable, debería estar virtualmente seguro de que no será multado en más de una baza. Un margen mayor es demasiado justo para jugar en IMP, y no ganará muchos IMP.

IMPORTANTE

Cuando dude, deje a los contrarios jugar e intente batir el contrato.

EL CARTEO

BAZAS EXTRA

PRINCIPIO BASICO

NUNCA arriesgue un contrato por intentar bazas extra

Elija **SIEMPRE** la línea **MAS SEGURA**, incluso si cuesta una o más bazas extra

SALIDAS

Sea cauteloso acerca de intentar multar con una salida inusual. A la larga, lo mejor es hacer una salida natural. La misma que haría su oponente. Guarde su brillante juego defensivo para más adelante, cuando tenga más información sobre la mano.

DEFENSA

PRINCIPIO BASICO

Sea optimista y claramente **AGRESIVO CUANDO DEFIENDA**

Si hay alguna disposición favorable para batir el contrato elija las salidas y juegos en función de ella, incluso aunque cueste una o más bazas extra.

RESUMEN

Las mangas y los Slam son, con mucho, más importantes en el Bridge por Equipos que en el Bridge por Parejas. Por parejas cada baza es vital, y los jugadores luchan por cada una, alcanzando a veces resultados desastrosos llegando a ser multados con 1100. Pero solo es un estuche, no influirá demasiado en la puntuación general.

Por Equipos la diferencia de puntos entre subastar y cumplir una manga vulnerable y no subastarla es muy elevada. Los slams producen todavía mayores diferencias.

Subasta agresiva. En IMP sea agresivo subastando mangas y slams cerrados