

Cuando existe **UN PALO LIGADO** que representará el triunfo, la cuenta de puntos de Honor presenta unas limitaciones importantes que obligan a utilizar otro método para subastar correctamente estas manos. Todos conocemos los casos de Slams imbatibles con 25 puntos de Honor entre ambas manos y, al revés, mangas imposibles con 27H en la línea. Ello se debe a que **CUANDO EXISTE UN PALO LIGADO QUE VA A EJERCER COMO TRIUNFO, LA CUENTA DE PUNTOS NO ES LA CORRECTA**. Por ello, hablaremos de perdedoras al abrir de 1 a palo y cuando exista un palo apoyado, pero **NO** cuando se subaste Sin Triunfo o no exista un palo apoyado. En estos casos debemos basarnos en la cuenta de Puntos de Honor.

En este punto surge el concepto de **CUENTA DE PERDEDORAS (LTC, "Loosing Tricks Count")**, guía mucho más precisa en estos casos.

**CUANDO EXISTE UN PALO LIGADO QUE
VA A EJERCER COMO TRIUNFO**

O

**CUANDO SE POSEA UN PALO AUTONOMO
QUE VA A EJERCER COMO TRIUNFO**

- La cuenta de puntos **NO** es el procedimiento correcto para subastar estas manos.
- Aplicaremos entonces la cuenta de perdedoras, guía mucho más **PRECISA** en estos casos.
 - ✦ Al abrir de 1 a palo
 - ✦ Cuando exista un palo apoyado
 - ✦ Cuando se posea un palo autónomo
- Pero **NO** cuando se subaste Sin Triunfo, caso en el que nos basaremos en la cuenta de los Puntos de Honor.

Se establece entonces una Ley

LEY DE BAZAS GANADORAS

- **CONTAR** las perdedoras de la mano
- **SUMAR** las probables perdedoras del compañero
- **RESTAR** el total resultante de 24
- La cifra que resulte es el número de bazas que, previsiblemente, podremos ganar.

Dado que el Bridge es un juego de probabilidades y no de certezas, la LTC no garantiza que se cumplirán siempre los contratos, pero sí que sucederá en la mayoría de los casos. La LTC indica solamente el número de bazas que es esperable ganar si los palos están repartidos de forma razonable y la mitad de los impases funcionan. Naturalmente, si solo funciona uno de cuatro impases posibles o el triunfo está repartido 4-0, o incluso si uno de los palos laterales está repartido de forma anómala, la LTC probablemente no funcione, pero, como estas eventualidades son menos frecuentes que sus contrarias, la LTC resultará exacta **EN LA MAYORIA DE LOS CASOS**.

COMO CONTAR LAS PERDEDORAS

→ **COMO MAXIMO**, solo puede haber **TRES** perdedoras en un palo; la cuarta y sucesivas cartas **NUNCA** se cuentan como perdedoras. O sea, un palo de 5 4 3 2 tiene 3 perdedoras y otro de 6 5 4 3 2 tiene también **SOLO TRES** perdedoras. O sea, que **NUNCA** una mano puede tener más de 12 perdedoras.

♠ - 2 3 4	=	3 perdedoras
♥ - 2 3 4	=	3 perdedoras
♦ - 2 3 4	=	3 perdedoras
♣ - 2 3 4 5	=	3 perdedoras
0H	=	12 perdedoras

→ Con 1 carta en el palo, **SOLO EL AS** se contará como ganadora. **CUALQUIER** carta inferior se contará como perdedora.

→ Con 2 cartas en el palo. Se considerarán ganadoras A, K y Q acompañada del A

♠ J x = 2 perdedoras
♠ Q x = 2 perdedoras
♠ Q J = 2 perdedoras
♠ A x = 1 perdedora
♠ A J = 1 perdedora
♠ K x = 1 perdedora
♠ K J = 1 perdedora
♠ K Q = 1 perdedora
♠ A Q = 0 perdedora
♠ A K = 0 perdedora

→ Con 3 o más cartas en el palo. Se consideran ganadoras A, K y Q acompañada de As, K o J

♠ J x x = 3 perdedoras
♠ Q x x = 3 perdedoras
♠ Q J x = 2 perdedoras
♠ A x x = 2 perdedoras
♠ A J x = 2 perdedoras
♠ K x x = 2 perdedoras
♠ K J x = 2 perdedoras
♠ K Q x = 1 perdedora
♠ K Q J = 1 perdedora
♠ A Q x = 1 perdedora
♠ A Q J = 1 perdedora
♠ A K x = 1 perdedora
♠ A K Q = 0 perdedora

Sin embargo, es evidente que es mejor tener un palo de Q x x que otro de x x x, o bien un Rey seco que una solitaria carta blanca o J x x que x x x, ya que esos Honores pueden complementar otros Honores de la mano del compañero. Por el momento, haremos la cuenta de perdedoras "a peso" y al final matizaremos la misma teniendo en cuenta la posesión de cartas intermedias.

1º AXIOMA BASICO

El número de perdedoras **DISMINUYE SEGUN AUMENTAN LOS PUNTOS DE HONOR**.
 Aproximadamente disminuye una perdedora por cada **TRES** puntos de Honor adicionales.

♠ - A Q x x	= 1 perdedora	♠ - A Q x x	= 1 perdedora
♥ - A K x x	= 1 perdedora	♥ - A K x x	= 1 perdedora
♦ - x x	= 2 perdedoras	♦ - K x	= 1 perdedora
♣ - x x x	= 3 perdedoras	♣ - x x x	= 3 perdedoras
13H	= 7 perdedoras	16H	= 6 perdedoras
♠ - A Q x x	= 1 perdedora	♠ - A K x x	= 1 perdedora
♥ - A K Q x	= 0 perdedora	♥ - A Q x x	= 1 perdedora
♦ - x x	= 2 perdedora	♦ - K x	= 1 perdedora
♣ - A x x	= 2 perdedoras	♣ - A Q x	= 1 perdedora
19H	= 5 perdedoras	22H	= 4 perdedoras

Esto es obvio, pero **NO** siempre exacto. Honores "*blandos*" como la Q y la J no acompañados o en corto, pueden hacer que, aun con más puntos, la mano tenga las mismas o incluso más perdedoras.

♠ - A Q x x	= 1 perdedora	♠ - A J x x	= 2 perdedoras
♥ - A K x x	= 1 perdedora	♥ - A J x x	= 2 perdedoras
♦ - x x	= 2 perdedoras	♦ - Q x	= 2 perdedoras
♣ - x x x	= 3 perdedoras	♣ - K J x	= 2 perdedoras
13H	= 7 perdedoras	16H	= 8 perdedoras

Repetimos que hay que hacer un "*ajuste*" a la cuenta de perdedoras cuando se posean Honores intermedios. Dicho ajuste se realiza más adelante.

2º AXIOMA BASICO

El número de perdedoras **DISMINUYE CUANTO MAS IRREGULAR** sea la mano

♠ - A Q x x	= 1 perdedora	♠ - A Q x x x	= 1 perdedora
♥ - A K x	= 1 perdedora	♥ - A K x	= 1 perdedora
♦ - x x x	= 3 perdedoras	♦ - x x	= 2 perdedoras
♣ - x x x	= 3 perdedoras	♣ - x x x	= 3 perdedoras
13H	= 8 perdedoras	13H	= 7 perdedoras
♠ - A Q x x x	= 1 perdedora	♠ - A Q x x x	= 1 perdedora
♥ - A K x x	= 1 perdedora	♥ - A K x x x	= 1 perdedora
♦ - x	= 1 perdedora	♦ -	= 0 perdedora
♣ - x x x	= 3 perdedoras	♣ - x x x	= 3 perdedoras
13H	= 6 perdedoras	13H	= 5 perdedoras
♠ - A Q x x x	= 1 perdedora	♠ - A Q x x x x	= 1 perdedora
♥ - A K x x	= 1 perdedora	♥ - A K x x	= 1 perdedora
♦ -	= 0 perdedoras	♦ -	= 0 perdedoras
♣ - x x x x	= 3 perdedoras	♣ - x x x	= 3 perdedoras
13H	= 5 perdedoras	13H	= 5 perdedoras

3º AXIOMA BASICO

LOS HONORES AGRUPADOS HACEN DISMINUIR el número de perdedoras

♠ - K J x x = 2 perdedoras	♠ - K Q x x = 1 perdedora
♥ - Q x = 2 perdedoras	♥ - x x = 2 perdedoras
♦ - K x x x = 2 perdedoras	♦ - Q J x x = 2 perdedoras
♣ - A Q x = 1 perdedora	♣ - A K x = 1 perdedoras
15H = 7 perdedoras	15H = 6 perdedoras

Estos axiomas son importantes para valorar las perdedoras probables del compañero. Por ejemplo, si su pareja muestra 13-15H, habrá que suponerle en principio 7 perdedoras, pero, si con los mismos puntos su mano es equilibrada, cabe suponerle 8 perdedoras mientras que, si ha manifestado una mano claramente irregular, es probable que tenga solo 6 perdedoras (incluso 5,5 o 5).

Guía aproximada de perdedoras probables del compañero según la fuerza que él haya manifestado:

0- 7H	12- 9 perdedoras
8-10H	9- 8 perdedoras
11-13H	8- 7 perdedoras
14-16H	7- 6 perdedoras
17-19H	6- 5 perdedoras
20-21H	5- 4 perdedoras
22-23H	4- 3 perdedoras
24H+	3- 0 perdedoras

A partir del momento en que los compañeros se han apoyado o tienen un palo autónomo, actuarán de acuerdo al número de perdedoras de su mano y las probables perdedoras de la mano del compañero.

O	E	
1 ♦	1 ♠	♠ - K Q T 6 5 2
2 S	3 ♣	♥ - 4
3 ♠	?	♦ - 7 3
		♣ - A 8 7 5

Su compañero tiene mano equilibrada de 18-19H con apoyo a Pico (3 cartas). Debe de tener, 5-6 perdedoras (probablemente 6 ya que su mano es equilibrada). Usted, aunque solo posee 9H, **UNA VEZ HA SIDO APOYADO**, tiene solo 6 perdedoras (como si tuviera 13-14H). La suma de perdedoras es de 12 que restadas de 24 da 12, lo que le permite sin problemas vislumbrar la alta posibilidad de un pequeño Slam.

Ambas manos y la continuación de la subasta podrían ser:

♠ - A J 4	O	E	♠ - K Q T 8 5 2
♥ - A 6 5	1 ♦	1 ♠	♥ - 4
♦ - A K 5 2	2 S	3 ♣*	♦ - 7 3
♣ - K 6 4	3 ♠**	4 ♣***	♣ - A 8 7 5
	4 ♦***	4 S	
	5 ♣	6 ♠	

- * Puppet
- ** 3 picos **SIN** 4 corazones
- *** Control

Basta con fallar 1 trébol en el muerto y alineamos 12 bazas para cumplir el Slam.

Pongamos por caso que jugamos 1 Sin triunfo Forcing y recibimos un apoyo directo a nuestra apertura de 1 en Mayor. Este apoyo indica, en este caso, una mano de 8-10H/9-10A con unas 8-9 perdedoras. Como se explica a continuación, sumaremos nuestras perdedoras a las presuntas (8 o 9) del respondedor y restamos el resultado de 24. El resultado es el número de bazas que, previsiblemente, podremos obtener. En consecuencia, el abridor debe:

→ Marcar directamente Manga con 5 perdedoras

→ Hacer un intento de Manga con 6 perdedoras

→ Pasar con 7 perdedoras

<table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 0 10px;">O</td> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 0 10px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px 10px;">2 ♠</td> <td style="padding: 5px 10px;">1 ♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px 10px;">?</td> <td style="padding: 5px 10px;">?</td> </tr> </table>	O	E	2 ♠	1 ♠	?	?	<p>♠ - K Q T 6 5 2 ♥ - 4 ♦ - A 3 ♣ - A 8 7 5</p>	<p>♠ - K Q 7 6 5 ♥ - 9 ♦ - A 5 2 ♣ - A 7 5 4</p>	<p>♠ - K Q T 6 5 ♥ - Q ♦ - A 7 6 ♣ - Q 9 7 2</p>
O	E								
2 ♠	1 ♠								
?	?								

1) 4 ♠. 2) 3 ♣ (el respondedor rematará a 3 ♠ o 4 ♠ según tenga 9 u 8 perdedoras. 3) Pas.

Es importante fijarse en que el número de puntos es el mismo en las tres manos, pero la diferencia está en el **NUMERO DE PERDEDORAS**.

Estos conceptos se aplican en **TODOS** los casos de apoyo a un palo, por ejemplo, cuando el compañero ha abierto de un 2 débil, cuando muestra con su apertura una mano fuerte a un palo determinado, cuando el respondedor apoya el palo de apertura, cuando el abridor apoya el palo de respuesta del respondedor etc.

AJUSTES DE LA CUENTA DE PERDEDORAS

VALORACION DE LA Q Y LA K

La Q, se contará como 1 ganadora solo si está acompañada de A en un palo de al menos 2 cartas o K o J en un palo de al menos 3 cartas. Si no está acompañada en un palo tercero, se contará como una perdedora, pero si está acompañada del 10 en un palo tercero o se encuentra sola, pero en un palo cuarto, se puede contar como media perdedora. Respecto a la K en semifallo, si el palo ha sido cantado por el compañero, representa una cubridora y, por tanto, cero perdedoras. Si ha sido cantado por los contrarios, representa 1 perdedora y si el palo no ha sido cantado en la subasta representa media perdedora. Esta matización respecto a la subasta, es válida para la Q en segunda e incluso en tercera. Si el palo no ha sido cantado por ninguno de los dos bandos:

A Q	= 0,00 perdedoras
K	= 0,50 perdedoras
K Q x	= 1 perdedora
K Q x x	= 1 perdedora
Q J x	= 2 perdedoras
Q J T	= 2 perdedoras
Q J x x	= 2 perdedoras
Q J T x	= 2 perdedoras
Q T x x	= 2,50 perdedoras
Q T x	= 2,60 perdedoras
Q x x x	= 2,70 perdedoras
Q x x	= 2,80 perdedoras
Q x	= 1,90 perdedoras

La J apenas tiene valor alguno salvo si se encuentra en un palo del compañero o si complementa determinados Honores en nuestro bando (por ejemplo, Q J x, caso en que disminuye en 1 las perdedoras o A K J x, donde puede ser útil, pero necesita **SIEMPRE** estar muy bien **ACOMPAÑADA**).

Estos ajustes pueden ser importantes a la hora de tomar decisiones con manos límite. Supongamos que juegan Sin triunfo forcing y el compañero le apoya directo (8-10H, 9-10A, 9-10 perdedoras).

O	E	♠ - A K Q 7 4 2	= 0,0 perdedoras
	1 ♠	♥ - A	= 0,0 perdedoras
2 ♠	?	♦ - Q T 7 3	= 2,5 perdedoras
		♣ - Q 7 5	= 2,6 perdedoras
			5,1 perdedoras

5,1 + 9 = 14,1 perdedoras. 24 - 14,1 = 9,9. Aunque el compañero tenga 9 perdedoras, tenemos una alta posibilidad de cumplir la Manga y podemos arriesgarnos a marcarla directamente. Incluso con 5,5 perdedoras no es disparatado marcar la Manga directa con 5 perdedoras que, en el peor de los casos, estará al 50% (y, por supuesto, por lo menos intentarla mediante un trial-bid de ensayo).

Todos los principios que hemos expuesto desde el principio rigen también para el bando que apoya, aunque, obviamente, con distinto rango de perdedoras. Por ejemplo:

O	E	♠ - A K 7 2	♠ - A K 7 2
	1 ♣	♥ - A 6	♥ - A Q 5 2
1 ♠	?	♦ - Q T 7 3	♦ - T 7 5 3
		♣ - 9 7 5	♣ - 9

1) 2 ♠. 7,5 perdedoras. 2) 3 ♠. 6 perdedoras, equivalente al rango de 17 puntos. Los puntos de Honor son los mismos en ambos casos, pero el número de perdedoras es muy diferente por la irregularidad y la agrupación de Honores que se dan en la segunda mano.

CONCEPTO DE BAZAS CUBRIDORAS

En los contratos a palo, especialmente frente a manos monocolors o bicolors, es evidente que el compañero tiene manifiesta preferencia por jugar en el palo o palos que ha cantado. En este momento entra en juego el concepto de bazas cubridoras, esto es, aquella que **CUBRE** una posible perdedora del compañero. Tenga muy presente que, en los palos laterales, **SOLAMENTE EL AS** es una cubridora. Los Honores menores (Q, J) apenas tienen valor. La K en segunda o más larga, puede contarse como media cubridora pues puede complementar un eventual Honor del compañero y cubrir una perdedora en uno de sus palos laterales.

Las cubridoras se calculan así:

En el/los palos del compañero		
Q x		= 0,5 cubridoras
J x x		= 0,5 cubridoras
x x x x		= 0,5 cubridoras
A o K		= 1,0 cubridoras
Q x x		= 1,0 cubridoras
J x x x		= 1,0 cubridoras

En los otros palos

K x (o más largo)	= 0,5 cubridoras
A (o más largo)	= 1,0 cubridora
A K (o más largo)	= 2,0 cubridoras

<u>0</u>	<u>E</u>	♠ - J x x	= 0,5 cubridoras
2 ♠	?	♥ - A x	= 1,0 cubridoras
		♦ - K x x x	= 0,5 cubridoras
		♣ - A x x	= 1,0 cubridoras
		12H	= 3,0 cubridoras

♠ - J x x	= 0,5 cubridoras
♥ - A x	= 1,0 cubridoras
♦ - K x x x	= 0,5 cubridoras
♣ - A x x	= 1,0 cubridoras
12H	= 3,5 cubridoras

♠ - J x x x	= 1,0 cubridoras
♥ - A x	= 1,0 cubridoras
♦ - A x x	= 1,0 cubridoras
♣ - A K x	= 2,0 cubridoras
15H	= 5,0 cubridoras

♠ - J x x	= 0,5 cubridoras
♥ - A K	= 2,0 cubridoras
♦ - K x x x	= 0,5 cubridoras
♣ - A x x	= 1,0 cubridoras
15H	= 4,0 cubridoras

♠ - J x x	= 0,5 cubridoras
♥ - A K	= 2,0 cubridoras
♦ - J x x x	= 0,0 cubridoras
♣ - A x x	= 1,0 cubridoras
13H	= 4,5 cubridoras

El compañero tiene 7 u 8 perdedoras.

1) Paso. 4 o 5 perdedoras en la línea. 2) Paso 3,5 o 4,5 perdedoras en la línea. 3) 4 ♠ directamente. En el peor de los casos, tenemos 3 perdedoras. 4) Nuestra línea puede tener 3 o 4 perdedoras (según la apertura de 2 ♠ del compañero sea máxima o mínima) y debe intentarse la Manga mediante la voz de 2 S para quedarse en 3 ♠ o rematar a 4 ♠ según el compañero tenga 8 o 7-6 perdedoras. 5) En el mejor de los casos, nuestra línea tendrá 2,5 perdedoras y en el peor de los casos, 3,5 perdedoras. Por supuesto, hay que intentar la Manga. Incluso se puede marcar directamente pues, en el peor de los casos, estaría al 50%.