
X- PRINCIPIOS BASICOS

X-A- CONSIDERACIONES GENERALES

La subasta es competitiva cuando los dos bandos intervienen ella. En estos casos es posible que ambas líneas tengan contratos cumplibles. La subasta competitiva es importante siempre, pero es el **EJE BASICO** del Bridge Duplicado. Es en estos casos donde se debe intentar batir el par absoluto. Pero la subasta no se convierte en competitiva cuando los adversarios intervienen, sino que **ES YA COMPETITIVA CUANDO TENEMOS UNA MANO DÉBIL**, ya que nuestra debilidad hace más probable una intervención adversa.

En toda mano de Bridge existen **TRES PARES** diferentes

→ El Par Norte-Sur
→ El Par Este-Oeste
→ El Par absoluto

- ⊗ El **Par Norte-Sur** es la máxima puntuación que puede obtener N/S carteando de forma perfecta el mejor contrato contra la mejor defensa.
- ⊗ El **Par Este-Oeste**, ídem anterior, pero para E/O.
- ⊗ El **Par absoluto** es **LA CANTIDAD MINIMA** de puntos que debe ceder el bando más débil, siempre suponiendo una subasta, carteo y defensa **PERFECTOS**. Por ejemplo: Nadie vulnerable, N/S pueden cumplir 2 ♠ y E/O 3 ♥. El par de N/S es 110 y el de E/O 140 **PERO**, el par absoluto en este caso será de 100 para E/O por una multa doblada a 3 ♠ de N/S y, como vemos, el par absoluto **NO** coincide ni con el par de N/S ni con el de E/O. Pero si N/S (o ambos) están vulnerables, el par absoluto es 140 de 3 ♥ cumplidos para E/O ya que 200 para E/O por una multa doblada a 3 ♠ de N/S es, evidentemente para N/S, peor resultado que 140 para E/O. Se puede comprobar que, en este último caso, el par absoluto coincide con el par de E/O.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

→ Principio de **OBSTRUCCION**
→ Principio de **ANTICIPACION**

Cuanto más alto tengan que intervenir los adversarios más dificultades tendrán para hacerlo. Por eso se debe actuar rápidamente con manos débiles distributivas. Por otra parte, en las situaciones competitivas o precompetitivas (cuando es previsible que el contrario intervenga) es fundamental anticipar rápidamente al compañero la información de nuestra mano a fin de que pueda en cada caso tomar las decisiones correctas.

PRINCIPIOS BASICOS

- **NO** permita que los contrarios le hagan sobrepasar el par absoluto de la mano
- Intente que los contrarios sobrepasen el nivel de seguridad de ellos
- **OBSTRUYA** en lo posible la subasta adversa, sobre todo si ustedes están débiles
- No se fije demasiado en la cuenta de puntos, prefiera la **CUENTA DE BAZAS**
- **CUENTE** las bazas de juego y las de defensa para saber si competir, pasar o doblar
- Si puede sacrificar con ventaja, hágalo, obtendrá una buena puntuación y es posible que el adversario sobrepase y no cumpla, obteniendo usted un Top.
- Si los adversarios sacrifican contra una marca de usted, medite si tiene perspectivas de cumplir el contrato si puja una vez más pues se expone a un cero.
- No dude en doblar si su bando es mayoritario en fuerza, pero si es usted el que está sacrificando y empuja a los contrarios a una marca dudosa no doble; si no cumplen siempre obtendrá una excelente puntuación, pero si le cumplen la marca doblada obtendrá un cero, de modo que al doblar está arriesgando mucho por nada.
- Considere siempre la vulnerabilidad, pero no solo la de usted, sino también la de los adversarios y ambas combinadas.
- En ataque, revalorice los Honores en los palos del compañero y desvalorice los que estén situados en los palos adversos (salvo As u Honores protegidos bien situados). Haga exactamente lo contrario en defensa.

En situaciones competitivas debe anticiparse para tratar con acierto las declaraciones adversas. Interesa sobre todo localizar las Bazas de Defensa para que el compañero adopte la postura adecuada respecto a sobrepasar o no sobre la competitiva adversa.

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

Sin la intervención adversa usted respondería 4 ♥ (tiene solo 5 perdedoras), pero en este caso, declare 4 ♦. No es ninguna convención cabalística, sino una voz para localizar sus Bazas de Defensa y muestra un bicolor relativamente potente (aunque no necesariamente 5-5) con fuerza hasta 4 ♥; si los adversarios compiten a 4 ♠, su pareja podrá decidir correctamente: con doble ligada competirá a 5 ♥; con corta a Diamante, doblará.

Tenga exquisito cuidado a la hora de doblar a los contrarios en situaciones competitivas con distribuciones asimétricas en las que ellos posean un palo largo y ustedes también, y más todavía si ustedes tienen doble ligada; con ello su mano gana en Bazas de Juego, pero disminuye considerablemente en Bazas de Defensa.

PRINCIPIO BASICO

En general, **NUNCA** es rentable doblar a los adversarios a nivel bajo si existe una buena ligada en nuestro campo.

PRINCIPIO BASICO

Si en la subasta constructiva es recomendable soltar cuanto antes la puja con las manos misfitadas, ello es **IMPERATIVO** en la subasta competitiva.

CUIDADO si está largo al palo adverso sin ligada en el propio; deje jugar a los adversarios, rara vez lo lamentará. Como declarante, la corta en el palo secundario del compañero no es ninguna ventaja, pero, en cambio, estas manos se vuelven poderosas en defensa.

- **NO** olvide que **PASO** es **TAMBIEN** una voz de subasta
- **MAS QUE NUNCA, CONFIE EN SU COMPAÑERO**
- **NO** deje que los adversarios le *"tomen el pelo"*

PRINCIPIOS BASICOS

- Sobre aperturas **FUERTES SE INTERVIENE CON MANOS DEBILES DISTRIBUTIVAS.**
- Sobre aperturas **DEBILES SE INTERVIENE CON MANOS FUERTES.**

PRINCIPIOS BASICOS

- En una subasta competitiva la elevación directa en un palo apoyado es meramente **COMPETITIVA**, basada en una mano débil.
- Si se desea **INVITAR** al compañero a Manga es preciso hacer un **CAMBIO DE PALO** o una **DECLARACION A SIN TRIUNFO.**

S	O	N	E
1 ♠	2 ♥	2 ♠	1 ♥
			?

♠ - 7 5
 ♥ - K Q 9 5 4 2
 ♦ - A K 9
 ♣ - 3 2

♠ - 7 5
 ♥ - A Q 9 5 4
 ♦ - A 9 8 4
 ♣ - A

♠ - 7 5 3
 ♥ - K Q 9 5 4
 ♦ - A K 9 6
 ♣ - A

♠ - K 9 7
 ♥ - K Q 9 5 4
 ♦ - A 5
 ♣ - K Q 6

- 1) 3 ♥. 2) 3 ♦. 3) 4 ♦. 4) 2 S

X-B- LEY DE BAZAS TOTALES

Cuando el valor de distribución de las 4 manos es aproximadamente nulo, el número de Bazas Totales de los dos campos combinados es de 13 o 14, de modo que lo que gana un bando lo pierde el otro y viceversa, o sea, las bazas que hace un bando como declarante dejaría de hacerlas el otro si a su vez jugase como declarante. Esto quiere decir que el campo mayoritario en puntos de Honor puede pedir un número de bazas proporcional a sus puntos de Honor. Pero con repartos irregulares, cada línea puede elegir un triunfo ventajoso y lograr bazas de distribución que no tienen un papel restrictivo en las bazas del bando opuesto. En estos casos, el número total de bazas de ambos campos combinados excede a las 13 clásicas; son frecuentes los casos en los que un bando cumple 4 ♠ y el otro 5 ♥, en cuyo caso el número total de bazas de los dos campos es de 21.

PRINCIPIO BASICO

En caso de repartos asimétricos, el límite de seguridad de su bando **NO** es el par de su línea, sino el par combinado de **AMBAS** líneas o **PAR ABSOLUTO** de la mano, cuyo nivel es proporcional a las bazas totales de la mano.

Por ejemplo: con vulnerabilidad favorable, los contrarios cumplen 4 ♥ y ustedes 1 ♠; el límite de seguridad de su campo está en 4 ♠ (3 multas dobladas, -500, contra 4 ♥ vulnerable, -620). Pero si ambos bandos están vulnerables, el par de la mano es dejar cumplir 4 ♥, porque -800 es evidentemente peor resultado que -620. El ejemplo puede tomarse al revés, o sea, que si su línea está vulnerable y cumple 5 ♥ y unos contrarios también vulnerables "*defienden*" a 4 ♠ pudiendo hacer solo uno, ustedes conseguirán una buena puntuación doblándoles, pero con vulnerabilidad desfavorable debe pujar a 5 ♥. Si ustedes no vulnerables cumplen 2 ♥ y los contrarios 2 ♠, el par absoluto es -100 (por 3 ♥ doblados menos 1), pero estando ustedes vulnerables el par absoluto corresponde a -110 de 2 ♠ cumplidos por los adversarios.

El problema es saber cuándo competir y cuando doblar o dejar jugar. No hay fórmulas exactas, pero este apartado ayuda a errar lo menos posible.

PRINCIPIOS BASICOS DE LA SUBASTA COMPETITIVA

- La cuenta de **BAZAS DE JUEGO**. Le permite saber hasta **DONDE** puede cumplir
- La cuenta de **BAZAS DE DEFENSA**. Le permite saber **CUANDO** puede doblar
- Las **LEYES DE VERNES**. Combinadas a las dos anteriores le permiten calcular con, bastante aproximación, **CUANDO LE COMPENSA** competir, dejar jugar o doblar.

LEYES DE VERNES

- La suma del número de Bazas Totales de **AMBOS** bandos en una mano determinada es igual a la **SUMA** del número de triunfos que poseen ambos campos en su respectivo palo más largo, siempre que:
 - ✦ Los puntos de Honor estén **EQUILIBRADOS ENTRE AMBAS LINEAS** (intervalo de 18-22H).
 - ✦ **EXISTAN REPARTOS ASIMÉTRICOS** (con fallos o semifallos) en **AMBAS LINEAS**.

Por ejemplo, su compañero abre de 1 ♠, luego posee al menos 12H y cinco picos; si usted tiene cinco picos con 6H y un corto, puede pujar hasta el nivel de 4, equivalente a 10 bazas por los 10 triunfos de su línea. Si en su línea hay una ligada de 10 triunfos y en la adversaria de 9, las Bazas totales de la mano son: $10+9=19$. La Ley no puede predecir la colocación de los Honores ni el reparto del resto de los palos, por lo que es posible que usted cumpla una Baza de menos o de más, pero siempre en beneficio o detrimento de las Bazas del campo opuesto sin variar el número de Bazas Totales. Naturalmente, es fundamental considerar la **VULNERABILIDAD RELATIVA** de ambas líneas para ver si le compensa o no competir.

Esta ley se ve modificada por cuatro factores:

- **DOBLE LIGADA**. Un segundo palo de al menos ocho cartas aporta con frecuencia una baza más. Por ello es fundamental localizar las Bazas laterales para que su pareja sepa cómo actuar.
- **CALIDAD DE LOS PALOS LARGOS**. El número de bazas es superior a la media si la línea posee los Honores de triunfo y viceversa. También es superior y viceversa, en caso de doble ligada, si posee los Honores del palo secundario.
- **REPARTO DE PALOS RESTANTES**. La Ley es fiable si el resto de los palos tienen distribución normal.
- **ASIMETRÍA DISTRIBUCIONAL**. El número de Bazas Totales aumenta con distribuciones más asimétricas.

DESVALORICE los Honores secundarios (Q y J, e incluso K) en los palos laterales; se trata de cartas **NEGATIVAS** a la hora de competir ya que a usted no le sirven en ataque y en cambio son un valor defensivo que puede impedir que el contrario cumpla su marca.

El número de Bazas Totales aumenta con distribuciones más asimétricas (mayor con fallo que con semifallo) y viceversa. Si la asimetría existe solo en una línea varía la atribución de bazas de cada bando sin influir en el total. Por ejemplo, si ustedes tienen diez corazones y sus contrarios diez picos y las manos de ustedes son asimétricas y las de los contrarios no, ustedes tendrán 11 bazas y ellos solo 9.

De acuerdo con esto, con distribuciones asimétricas pida un número de bazas igual al número de triunfos de su línea con valores distribucionales normales en estos casos, o sea, con un semifallo; sume una baza por cada fallo o con dos semifallos y otra si existe doble ligada, siempre que el reparto de puntos esté en un intervalo de 18-22H, calculando en caso contrario hasta donde debe defender.

Como consecuencia del último punto, **NO** piense en sacrificar **CON UNA MANO PLANA**. Las manos equilibradas son potentes en defensa, pero pobres en ataque. Es incluso probable que usted realice un "*sacrificio fantasma*", esto es, sacrificarse y caer multado cuando, precisamente por el potencial defensivo de su mano, los contrarios no cumplirían su contrato, y, aunque lo cumplieran, la penalidad que tendría usted que soportar sería enorme.

La Ley posee muchas aplicaciones prácticas. En primer lugar, debe distinguirse entre dos formas de seguridad, la seguridad de Honores y la distribucional.

N	E	S	O		N	E	S	O
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♦		1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠

1) Oeste sobrepuja libremente y debe poseer una mano suficientemente fuerte en Honores. 2) El significado de la subasta es distinto y Oeste ha podido sobrepujar con una mano con buen fit y distribución, pero pobre en puntos de Honor para impedir que los adversarios ganen cómodamente 3 ♥.

El empleo de las Leyes de Vernes supone **TRES** condiciones:

PRINCIPIOS BASICOS

- La fuerza en puntos de Honor debe ser similar entre los dos campos (en un intervalo de 18 a 22 puntos).
- Que existan repartos **ASIMETRICOS** en ambas líneas
- La vulnerabilidad debe ser igual o favorable. Si es desfavorable la fuerza del campo debe ser al menos igual a la del adversario.

La Ley es aplicable también a Sin triunfo. Es relativamente frecuente que una de las líneas cumpla un contrato a palo mientras el contrario tiene un contrato ganador a Sin triunfo. Generalmente es interesante sobrepujar contra una declaración adversa de Sin triunfo con un singleton o un fallo. Se llegará así a ganar un contrato de 2 a palo con ocho triunfos en la línea y un reparto equilibrado de puntos de Honor cuando los adversarios hubieran cumplido 1 S.

X-C- MECÁNICA DEL DOBLO PENAL

El doblo penal es la más difícil de todas las subastas. El éxito de un doblo depende de un gran número de factores, muchos de los cuales no podemos llegar a conocerlos en una mano en concreto. El problema no existe en contratos absurdos del adversario en los que sabemos con certeza que el doblo será rentable, pero sí en aquellos casos dudosos en los que el contrario pudiera incluso cumplir el contrato o en el que nosotros, aun doblando y multando, hubiéramos logrado más puntos jugando la mano. **NO ESPERE ACERTAR SIEMPRE** (a veces incluso los contrarios cumplirán el contrato), pero **NO** deje de doblar si lo considera oportuno, **ESPECIALMENTE EN LA MODALIDAD DE PAREJAS**; en muchos casos el doblo marcará la diferencia entre el top y el cero.

No existe ningún medio que permita prever con certeza el resultado de un doblo penal pues nada nos puede orientar sobre del éxito de un impass o de la presencia o ausencia en cada una de las manos adversas de fallos o semifallos. Así pues, saber cuándo doblar o no, es, solamente, el arte de apreciar lo más probable.

El problema del doblo penal suele ser menor en contratos a Sin triunfo, pues en ellos nos basaremos en los puntos de Honor de cada campo y en la posible situación favorable o desfavorable de nuestros Honores, pero en cambio, como la cuenta es tan obvia, también puede hacerla con facilidad el enemigo y, por tanto, pocas veces sobrepasará el nivel adecuado. Por ello, los doblados a Sin triunfo se basarán generalmente en la tenencia de un palo sólido que pueda ser desfilado de cara. Por el contrario, el doblo penal se "*pone a tiro*" con más frecuencia en los contratos a triunfo, pero también es más complicado. La Ley de Bazas Totales de Vernes nos puede proporcionar ciertas indicaciones. Según Vernes, un doblo penal supone, en principio, tres condiciones:

- Una cierta fuerza en puntos de Honor
- La posesión de un cierto número de triunfos
- Una distribución eficaz

CONDICIONES

La mayoría de los casos los doblados rentables obedecen a cuatro condiciones:

- El campo doblador debe poseer **UNA CANTIDAD DE PUNTOS DE HONOR AL MENOS IGUAL** a la del campo adverso, o sea, **COMO MÍNIMO, 20H.**
- **EL DECLARANTE DEBE ESTAR FUERA DE SU SEGURIDAD DISTRIBUIONAL**, o sea, debe poseer menos triunfos que bazas ha subastado.
- Ustedes **NO** deben tener en su línea un palo cuyo número de cartas entre ambas manos exceda el número de bazas pedido por el adversario.
- La eficacia del doblo punitivo es tanto mayor **CUANTO MAS CORTOS ESTEMOS AL PALO O PALOS DEL COMPAÑERO.**

El problema está en saber cuántos triunfos poseen los adversarios. Habrá ocasiones en que las voces del compañero le darán indicaciones bastante precisas, por ejemplo, cuando haya hecho una declaración a Sin triunfo, caso en el que será evidente que posee al menos dos, o en aquellos casos en los que haya intervenido doblando una apertura adversa y los contrarios compiten en un palo nuevo, en el que poseerá por lo menos tres cartas en ese color. Sin embargo, en muchos de los casos, el doblador ignorará cuantas cartas tiene su compañero en el palo adverso. En este caso, habrá que tomar la hipótesis más probable. Así pues, la estadística muestra que el compañero tendrá una o dos cartas en el palo adverso, de modo que se deduce fácilmente el número de triunfos que usted debe poseer para doblar y se expresa de forma sencilla en la siguiente regla.

REGLA DEL DOCE

Para doblar punitivo en una situación competitiva, usted debe poseer

- Un número de triunfos tal que, añadido al número de bazas solicitado por el declarante, sume al menos 12.
- Su línea debe tener una cantidad de puntos de Honor al menos igual a la del adversario.
- Una distribución adecuada

A medida que la suma de bazas solicitada por el adversario o el número de cartas que usted posee en el palo adverso crece, decrece la cantidad de puntos de Honor con los que puede doblar. Con una suma de 12 debe tener 20-21H, pero con una suma de 13 le basta con 18-19H y con una suma de 14 serán suficientes 16-17H. Inversamente, puede ser interesante doblar con una suma de 11 si posee en su campo 22-23H y no tienen una manga clara en su línea.

REGLA DEL DIEZ

Es similar a la anterior, pero sirve para las situaciones en las que, aun no estando especialmente largo en triunfos, posee en dicho palo bazas seguras. Para doblar punitivo en un contrato de triunfo tener:

- Un número de Bazas en el palo de triunfo tal que, sumadas al número de bazas pedidas por el adversario, sumen 10.
- Una cantidad de puntos de Honor al menos igual a la del adversario

Así, por ejemplo, para doblar a nivel de 2 debe tener $10-8=2$ Bazas de triunfo. Como es lógico, se precisan las mismas condiciones de puntos de Honor que para la Regla del Doce, y así, para doblar con 20-21H, debe poseer una suma de 10, pero con una suma de 11 basta con 18-19H, etc. ¿Cómo contar las ganadoras en triunfo? Cuente la quinta y sucesivas cartas como ganadoras. Al respecto de sus cartas altas, asuma que el declarante jugará su color en orden, comenzando por sus Honores más altos. Por ejemplo, si posee Q 10 6 5 3 de triunfo, usted debe estimar tres Bazas, una por la quinta carta y otras dos si el declarante juega el As y después el Rey y el Valet.

Ambas Reglas son complementarias y no se excluyen en absoluto, si bien cada una es más o menos precisa que la otra en una determinada situación.

FACTORES ANEXOS

El doble penal lleva diversos factores anexos de gran importancia. En primer lugar, es preferible que los triunfos adversos que posea sean los Honores. Así mismo, es tanto más interesante doblar cuanto más corto esté usted en los colores anunciados por el compañero. Esto es una consecuencia lógica de la Ley de Bazas Totales. De una manera concreta, es desaconsejable doblar cuando su línea posea en un color cualquiera tantas cartas como bazas ha demandado el adversario. Por ejemplo, es preferible no doblar una marca adversa de 8 bazas cuando ustedes posean en un palo 8 cartas entre las dos manos y, desde luego, en ningún caso en que posean un palo más largo que el número de bazas pedido por los adversarios. Inversamente, puede ser rentable doblar, incluso con una suma de 9 en la Regla del Diez o de 11 en la Regla del Doce y 20H cuando usted tiene un fallo o un semifallo al palo de su compañero. Pero, en ambas situaciones, puede haber casos puntuales según la vulnerabilidad, fits secundarios, etc.

NOTA IMPORTANTE

El doble punitivo es, en muchas ocasiones, una forma de **FRENAR** la competitiva de nuestro bando.

S	O	N	E	
		1 ♣	1 ♠	♠ - K Q 6 4 2
		3 ♥	Pas	♥ - K Q T 2
2 ♥*	2 ♠	4 ♥	Dob	♦ - 7
Pas	3 ♠			♣ - Q J T

* Negative Free Bid (8-11H con palo al menos quinto)

Buena tenencia defensiva en los palos adversos. Debe doblar para evitar que el compañero (que, evidentemente, tiene un semifallo o fallo a Corazón) sacrifique a 4 ♠ que van a ser multados cuando es muy probable que también sean multados los 4 ♥ adversos.

X-D- EL "FORCING PASS"

En las situaciones competitivas es fundamental transferir determinadas decisiones de subasta al compañero cuando no se tienen todos los elementos precisos para tomar la determinación adecuada. En estas circunstancias, si el compañero no está privado de voz, debe pasar y dejar que le llegue a él la subasta.

S	O	N	E	♠ - 9 4
	1 ♣	1 ♠	2 ♥	♥ - A Q 8 7 5
3 ♠	4 ♥	4 ♠	?	♦ - K 9 2
				♣ - J T 4

* Negative Free Bid (8-11H con palo al menos quinto)

Usted ha comunicado ya el potencial de su mano. No puede estar seguro de que deba doblar o competir. En esta circunstancia, debe pasar y dejar al compañero que decida. Dado el nivel competitivo, este paso es Forcing para el compañero que, según los casos, debe doblar o competir a 5 ♥.

Las posiciones de "Forcing pass" se dan en las situaciones competitivas a nivel alto, cuando se ha comunicado al compañero el valor de la propia mano. En general, un paso de este tipo indica: *"Compañero, según mi mano, mi tendencia es a defender, pero no estoy seguro de que sea una buena decisión, decide tú"*. En caso de que se tenga claro que no se debe competir, hay que adelantar el doblo penal inmediatamente. Así mismo, cuando esté claro que no se debe doblar, debe adelantar la competitiva.

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

* Negative Free Bid (8-11H con palo al menos quinto)

1) Doblo evidente. 2) 5 ♥ evidente

No siempre un paso en situación competitiva pone en Forcing al compañero, solamente hay un "Forcing pass" cuando la competitiva sea a alto nivel y cuando esté claro que la subasta es en parte defensiva, pero en parte en ataque, esto es, cuando sepamos que más o menos la mitad de los puntos nos pertenecen (intervalo de 18-22).

Las situaciones de "Forcing pass" se dan también en otras circunstancias, como, por ejemplo, tras un paso nuestro cuando queramos doblar una intervención adversa, o bien tras un redoblo de nuestro campo, etc.

PRINCIPIOS BASICOS

- Tras un **REDOBLO DE FUERZA** de nuestra línea, es **OBLIGADO DOBLAR UNA MARCA ADVERSA** o **JUGAR UNA MARCA PROPIA**. Por lo tanto, cualquier paso es un Forcing Pass hasta que se cumpla una de estas condiciones.
- Si estamos en situación de **FORCING MANGA** (por ejemplo, tras un 2 sobre 1 o tras un cuarto palo Forcing), nos encontramos en la misma situación anterior.