

TÁCTICAS DE JUEGO EN BRIDGE POR EQUIPOS

REGLAS BÁSICAS DEL BRIDGE POR EQUIPOS

Los Equipos se componen normalmente de 4 jugadores, aunque se puede incrementar a 5 o 6. 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 la sala Cerrada y la otra la posición E/W en la Abierta. El equipo nombrado en primer lugar ocupará la posición N/S en la Sala Abierta.

Se jugarán un número determinado de manos simultáneamente en las dos Salas. Al finalizar, el Capitán recoge las hojas de puntuación de las dos salas y obtiene el resultado final de ese partido.

La puntuación en los torneos por equipos se hace en IMP, esto es, en Puntos Internacionales de Match, 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 es algo diferente a lo que estamos acostumbrados.

La Puntuación en IMP varía entre 0 y 24. A una mano con 0-10 puntos le corresponden 0 IMP, y a una mano con más de 4000 le corresponden 24. En el Bridge por Equipos, obviamente 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, que son muy buenos defensores, derrotan el contrato con una multa y anotan 100 en su casillero. En esa mano hemos obtenido $600+100=700$ puntos que entrando en la tabla 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. De lo que obtenemos una conclusión importante: una baza de más cuando cumplimos un contrato es irrelevante.

Después de puntuar cada una de las manos, obtendremos 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, que en este caso nos daría un resultado final de ese partido de 14-6.

LA SUBASTA

LA MANGA

Subastar la manga más segura. Por Equipos se neutralizan las diferencias entre los diferentes tipos de contratos. La mejor estrategia es elegir tu mejor fit y subastar la manga más segura posible, incluso si es en un menor en vez de un posible ST.

No vulnerable: Subastar las mangas sólidas.

Vulnerable: Un poco más optimista a la hora de considerar manga tiene su recompensa. A diferencia de no vulnerable puede ser conveniente estirar un poco las manos y poner mangas más ajustadas, incluso con sólo un 40% de éxito.

PARCIALES

Busca el parcial más seguro. No te preocupes 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

Si estás vulnerable o si es intervención al nivel 2, debes prometer un palo fuerte y la fuerza de juego de una apertura completa.

No seas demasiado agresivo. A menos que tengas un buen palo y una buena mano, deja a los oponentes jugar sus contratos parciales, especialmente si estas vulnerable.

La longitud del palo de triunfo es más importante que la fuerza general, por lo que no dejes que los contrarios te empujen al nivel 3 a menos que tengas un fit de 9 cartas.

DOBLOS

- Hay poco que ganar y mucho que perder cumpliendo un contrato penal en contratos cerrados, especialmente en los parciales.
- No hagas un doble penal a menos que tengas una seguridad razonable de que el contrato se va a multar en AL MENOS 2 BAZAS.
- Si los contrarios sacrifican contra una manga tuya y dudas entre doblar o subastar, dobla y recoge tus puntos seguros en tu columna.

SACRIFICIOS

Si quieres sacrificar estando no vulnerable sobre manga vulnerable de tus contrarios, debes estar razonablemente seguro de que no serás multado en más de 2 bazas.

Si estás vulnerable, deberías estar virtualmente seguro de que no serás multado en más de una baza. Un margen mayor es demasiado justo para jugar en IMP, y no ganarás muchos IMP.

IMPORTANTE: Cuando dudes, deja a los contrarios jugar e intenta batir el contrato.

EL CARTEO

BAZAS EXTRA:

Cuando seas declarante, no arriesgues tu contrato por intentar bazas extra. Siempre elige la línea más segura para cumplir, incluso si cuesta una o más bazas extra.

SALIDAS

Sé cauteloso sobre intentar multar con una salida inusual. A la larga, lo mejor es hacer una salida natural. La misma que haría tu oponente.

Guarda tu brillante juego defensivo para más adelante, cuando tengas más información sobre la mano.

DEFENSA

Sé optimista y claramente agresivo cuando defiendas.

Si hay alguna disposición favorable para batir el contrato elige tus 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. 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 te dolerá mucho en la puntuación general.

Pero por Equipos la diferencia entre subastar y cumplir una manga vulnerable y no subastarla puede ser de 500 puntos, y eso son un montón de IMP'S y va a significar, probablemente, perder el partido

Los slams producen todavía mayores 'swings'.

Subasta agresiva. En IMP sé agresivo subastando mangas y slams cerrados. Vete a por slam incluso con un 50%, porque si lo hace la otra pareja y tu no, adiós partido.