

La Actividad Física y Deportiva Extraescolar
en los Centros Educativos

BRIDGE





WORLD BRIDGE FEDERATION



- Edita:* Consejo Superior de Deportes, 2002
- Director editorial:* José Luis Aguado Garnelo. Subdirector General de Cooperación Deportiva y Deporte Paralímpico. Consejo Superior de Deportes
- Coordinación contenido:* Eduardo Molero Cervantes, Presidente de la Asociación Española de Bridge
- Coordinación editorial:* Erika Schwarz

NIPO: 178-02-001-9
Depósito legal: M-16.159-2003

Textos: Asociación Española de Bridge

Ilustraciones: Javier Gómez Rodríguez

Diseño de cubierta: Javier Gómez Rodríguez

Imprime: CYAN, S.A.

Índice

PRÓLOGO	5
PRESENTACIÓN	7
HISTORIA DEL BRIDGE	11
Un juego inglés de origen español	11
De juego social a deporte de popular	13
Organización del Bridge a nivel mundial, europeo y español	15
Las competiciones de Bridge	17
QUÉ ES EL BRIDGE	21
Aspectos generales	21
Las reglas del juego	23
El desarrollo del juego	25
La puntuación	26
Modalidades de juego	27
EL BRIDGE EN LA ESCUELA	29
Introducción	29
¿Por qué es formativo y útil la enseñanza y práctica del Bridge?	30
¿A qué edad se debe aprender a jugar al Bridge?	32
¿Es difícil aprender a jugar?	32
¿Cómo se enseña y se aprende a jugar?	34

El Bridge, ¿deporte o juego?	35
El Bridge, un reto intelectual	37
JUGANDO AL BRIDGE	47
Jugando una mano	47
Subastando	51
Haciendo bazas jugando a sin triunfos	53
Haciendo bazas jugando a palo	55
Glosario de términos	56
REFERENCIAS DE INTERÉS	61
Libros editados en español	61
Bibliografía general	62
Sitios Web útiles	63

Prólogo

La mejora de la calidad de la enseñanza está relacionada entre otras cosas con la capacidad de los centros de prolongar su intervención educativa más allá del horario estrictamente lectivo, poniendo al servicio del conjunto de la comunidad escolar todos sus recursos, tanto humanos como materiales. El “Programa de Apertura”, que en el año 1994 comenzó el Ministerio de Educación y Ciencia, y en estos momentos continúa impulsando el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte tiene como objetivo ir incorporando a los colegios e institutos a este proceso innovador.

Toda innovación exige una serie de medidas de apoyo entre las que destacan especialmente la formación de quienes vayan a intervenir en el proyecto y la disponibilidad de materiales didácticos. Y es por ello por lo que el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte desarrolla una colección de libros sobre las actividades físico-deportivas, que de hecho son las que mayor presencia tienen dentro de la oferta extraescolar.

Esta colección se fundamenta en la consideración del valor del deporte en nuestra sociedad como un fenómeno sociocultural de primer orden claramente vinculado al mundo de la educación. Desde esta perspectiva, el contenido de las publicaciones aborda la reflexión acerca de la educación física escolar, del deporte y de las relaciones entre ambos.

Los libros van dirigidos tanto a las instituciones escolares y a las personas responsables de este tipo de actividades en los centros, como a los restantes

sectores de las comunidades educativas con objeto de impulsar y consolidar la práctica de una variada gama de actividades físicas y deportivas que tengan en cuenta su dimensión educativa, saludable y de disfrute. Asimismo, se hace hincapié en estas actividades como vía de potenciar la participación de la comunidad y de fomentar las relaciones con el entorno.

La edición y difusión de estos materiales es fruto de la colaboración entre el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional y del Consejo Superior de Deportes, y las diversas Federaciones vinculadas con el deporte o actividad que en cada libro se aborda, que han mostrado con su apoyo a esta colección una clara sensibilidad hacia los temas educativos.

El primer libro de la colección establece el marco en el que debería desarrollarse este tipo de actividades extraescolares y reflexiona acerca de su papel en relación con la educación física escolar. Los restantes volúmenes se corresponden con diferentes modalidades de las actividades físico-deportivas, acerca de cada una de las cuales los autores y autoras de los libros dan a conocer las características de la actividad o el deporte que da título a cada material y presentan estrategias para su aprendizaje y práctica a través de las correspondientes etapas.

Las publicaciones pretenden servir de ayuda para la puesta en práctica de las actividades y por ello no sólo exponen los principios teóricos básicos en cada caso, sino que descienden a propuestas concretas de actividades que pueden desarrollarse en los centros. No obstante, es importante resaltar que se trata de propuestas que deben ser interpretadas por los responsables de cada centro y adaptadas a las peculiaridades del alumnado con el que se vaya a trabajar y a las condiciones específicas de cada contexto.

Todos aquellos que han trabajado en esta colección, a quienes las respectivas instancias ministeriales quieren agradecer sinceramente su esfuerzo, lo han hecho desde el convencimiento de que estos libros podrían resultar un apoyo para el desarrollo de las actividades físico-deportivas dentro del “Programa de Apertura de los Centros Docentes”. Confiamos en que este objetivo se haya realmente alcanzado.

Presentación

Podría parecer extraño la inclusión del Bridge en esta colección de libros sobre actividades deportivas que desarrolla el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Pero nada más lógico y consecuente, si consideramos que:

1. La enseñanza del Bridge en los centros educativos es un hecho habitual no sólo en países de nuestro entorno, como Italia o Francia, sino en otros más distantes como Polonia. No hay que olvidar que desde hace muchos años, el Bridge forma parte como asignatura optativa de las Universidades de muchos países europeos y que merece una especial atención como actividad recreativa para la tercera edad. Además, con esta publicación se cumplen los fines del Programa de Apertura establecido por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, fines expuestos en el Prólogo de este libro y que de forma genérica han sido apoyados por la UNESCO la cual incluso ha llegado a apoyar la enseñanza del Bridge en las escuelas en ciertos países.
2. El Bridge está considerado como un deporte, no como un juego, desde que el Comité Olímpico Internacional, COI, en su 109ª sesión celebrada en Seúl en marzo de 1999 reconociera a la World Bridge Federation (WBF) como Federación Olímpica otorgando al Bridge el mismo estatus deportivo que actualmente poseen otros deportes como el golf, squash, karate, ajedrez, deportes subacuáticos,

polo, rugby, etc., que, aunque reconocidos como deportes, todavía no son admitidos a participar en los Juegos Olímpicos. Así pues, actualmente el Bridge forma parte del Congreso Olímpico y el logotipo y la bandera de la WBF están incluidos en las publicaciones y exhibiciones del COI. Consecuentemente el Cuarto Grand Prix de Bridge del COI tuvo lugar en Salt Lake City, Utah, USA, sede de los Juegos Olímpicos de Invierno, en Febrero de 2002.

3. Hoy en día el Bridge se practica en todo el mundo, más de 80 millones de aficionados lo juegan, más de 125 países cuentan con una Organización Nacional que lo regula y más de 900.000 personas suscriben anualmente su licencia federativa para poder competir en los eventos locales, nacionales e internacionales que se celebran en los cinco continentes. En cuanto al número de países que cuentan con una Organización Nacional que regula este deporte, el Bridge ocupa el 2º lugar entre las 28 Federaciones Olímpicas reconocidas por el COI de acuerdo con la Regla 29 y el 18º lugar entre los 63 deportes que participan en el Movimiento Olímpico. Pocos deportes poseen a nivel mundial la implantación y reconocimiento del Bridge.
4. En España la implantación del Bridge es relativamente importante —el número de jugadores federados ronda los 5.000 y el de personas que lo practican se estima en 35.000—, aunque estas cifras son ridículas si las comparamos con los más de cien mil federados con que cuentan países como Francia, Italia o Polonia.
5. El espectacular crecimiento que a escala mundial ha tenido el Bridge en los últimos años ha hecho que sociólogos y pedagogos de todo el mundo se interesasen por este deporte de la mente y tratasen de descubrir y potenciar los beneficios de su práctica. A este respecto se puede decir con fundamento científico que el Bridge fomenta una serie de valores importantes para la formación integral del individuo, como son: el afán de logro; el espíritu de competición; el compañerismo y el trabajo en equipo; la capacidad de análisis y la capacidad deductiva; el autodomínio; la capacidad de evaluar riesgos; la aritmética mental y la memoria; la disciplina; la concentración y, finalmente, la ética competitiva.

6. Al ser el Bridge un juego universal y al existir miles de clubes de Bridge en todo el mundo, el saber jugarlo aporta un importante componente adicional nada desdeñable: la posibilidad de divertirse, de hacer amigos y de relacionarse. Los jugadores de Bridge que han trasladado su residencia, o que han sido destinados a sitios desconocidos, saben por experiencia lo provechoso que les ha sido el bridge para introducirse en sus nuevos ambientes. El Bridge permite que a su alrededor se cree un sano ambiente de divertimento y de descanso, lo cual es algo muy importante cuando se busca una cierta calidad de vida.

Con la edición de este libro se pretende, en primer lugar, que el lector conozca lo que es el Bridge, lo que hoy representa en el mundo y cuáles son las ventajas que su enseñanza y su práctica pueden conllevar para todos los estamentos de nuestra sociedad, tanto para el chaval de la escuela primaria que aspira a recibir una formación integral como para el anciano que se resiste a no mantener vivas sus facultades mentales. Las ventajas de la enseñanza del Bridge no deben ceñirse a los centros escolares, sino que deben ampliarse a otras instituciones como la Universidad, Casas de Cultura de los Ayuntamientos, etc.

Pero también se pretende erradicar la distorsionada imagen de juego social y elitista que de él se tiene y que lleva a la absurda creencia de pensar que apoyar el desarrollo del Bridge es apoyar algo que sólo beneficia a una clase social alta. Es cierto que en sus comienzos el Bridge pasó a ser el juego de cartas por excelencia que practicaba la alta sociedad europea, tanto en la metrópoli como en las colonias. Pero esta referencia de juego social y elitista ha pasado a la historia. Desde que hace unas decenas de años se introdujo el “Bridge Duplicado” (es decir la posibilidad de que diferentes parejas jugaran con las mismas cartas y comparasen los resultados obtenidos), el Bridge ha cambiado radicalmente y ha pasado a ser un juego deportivo, competitivo y popular que ha merecido su reconocimiento e inclusión en el Movimiento Olímpico. Confío que con la lectura de este libro desaparezcan falsos prejuicios y se conozca la auténtica realidad actual del Bridge.

Por todo lo antedicho debo acabar esta presentación felicitando y agradeciendo al Consejo Superior de Deportes la inclusión del Bridge en esta colección.

También quiero dejar constancia de mi agradecimiento y del de la Asociación Española de Bridge a las personas que han colaborado conmigo en la elaboración de esta publicación y, muy especialmente, a Ignacio Varela, Director de la revista *Bridge*. También a los jugadores Marina Mediero y José Ignacio de la Peña y, finalmente, a la Gerente de nuestro Ente de Promoción Deportiva, Marta Franco.

Eduardo Molero Cervantes
Presidente de la Asociación Española de Bridge
Ente de Promoción Deportiva

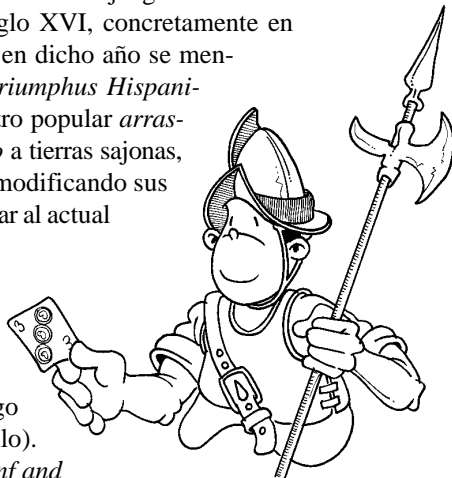
Historia del Bridge

UN JUEGO INGLÉS DE ORIGEN ESPAÑOL

Los orígenes del Bridge pueden rastrearse a finales del siglo XVI, en Europa, cuando terminan de fijarse el tamaño y las figuras de la baraja. Se desarrollan entonces una gran variedad de juegos, que va evolucionando en complejidad y popularidad. El *Quadrille* en Francia, el *Vint* en Rusia y el *Whist* en Inglaterra, entre otros, son antecedentes remotos del actual Bridge.

Sin embargo, la primera referencia al juego tiene su fecha no a finales, sino a principios del siglo XVI, concretamente en 1.526. En un documento fechado en dicho año se menciona un juego conocido como *Triumphus Hispanicus*, que no es otra cosa que nuestro popular *arrastrao*. Una vez arribado el *arrastrao* a tierras sajonas, adquiere carta de naturaleza y va modificando sus reglas y su denominación hasta llegar al actual juego del Bridge.

Una de las menciones al juego más curiosas tiene lugar en la obra de Shakespeare *Antonio y Cleopatra* siendo citado el juego como *triumf and ruff* (triumfo y fallo). A mediados del siglo XVII el *triumf and*



ruff empieza a ser practicado por las clases nobles y modifica su nombre, pasando a denominarse *Whist*. Con este nombre se divulga por todo el mundo.

Por ello, si bien el origen remoto del Bridge es probablemente español, su divulgación y ordenación son típicamente inglesas. Así durante el siglo XVIII, el *Whist* abandona las Islas Británicas y se dice que fue admitido en la corte de Luis XIV y jugado por Napoleón y sus dos esposas. Asimismo, cruza el charco de la mano de ilustres potentados de Boston y Filadelfia.

En el siglo XIX empiezan a proliferar los clubes, tanto en Gran Bretaña como en otros países. Es en esta época cuando empiezan a conocerse y a denominarse determinadas jugadas o golpes cuyo nombre ha permanecido hasta nuestros días. Se funda en Londres el Portland Whist Club, que ha permanecido hasta nuestros días como el paradigma del Bridge mundial.

El anterior precedente del Bridge actual es el *Dummy Whist*, donde aparece la figura del *muerto*, probablemente de forma casual al faltar a la cita un jugador. El nombre de Bridge, sin embargo, es debido al coronel Studd, quien habla de un juego muy parecido al *whist* que se practica en Constantinopla y que se denomina *biritch*. Aunque la famosa carta del coronel data de 1873, la primera mención expresa al Bridge como juego independiente y con esta denominación fue hecha en El Cairo en 1886. En consecuencia, el origen más o menos romántico sobre el nombre del juego —se dijo que el juego era un *punte* a la amistad—, queda en entredicho. No existe connotación clara a la hora de denominar el juego como *punte*. La palabra Bridge deriva de la anglicanización del término *biritch*. En el fondo no es casual que en Inglaterra se practique el Bridge, en España la *Brisca*, en Rusia el *Biritch*, en Italia la *Briscola* o en Turquía el *Brich*. Probablemente todos tengan un tronco común y ha sido la imaginación de los jugadores de todo el mundo la que ha ido dotando de una mayor o menor complejidad a la combinación de los naipes.

En resumen: aunque el origen remoto del juego está en España, se reglamenta y difunde con el nombre de *Whist* en Gran Bretaña y se toma el nombre a partir de un juego muy parecido que se practica en Oriente Próximo.

Sin embargo el Bridge actual, cuyo auténtico nombre es el Bridge de Contrato (*Contract Bridge*), debe su paternidad no a un inglés, sino al multimillonario norteamericano Harold S. Vanderbilt, a la sazón considerado el hombre más rico del planeta, quien en 1925, se dice que en el transcurso de un crucero frente a las costas panameñas, reglamentó el juego adaptándolo a las exigencias de unificación de criterios. Estas reglas fueron aceptadas por todos los países donde de una u otra forma se practicaba. Años después, también por iniciativa de Vanderbilt, se funda la Federación Mundial de Bridge y se celebra, de forma oficial, el primer Campeonato del Mundo. En 1960 se celebra la primera Olimpiada de Bridge coincidiendo con las olimpiadas deportivas.

De esta forma el Bridge pasa de entretenimiento social a juego de competición y empiezan a constituirse los diversos Organismos Internacionales y Ligas Nacionales que coordinan la actividad y organización de competiciones y campeonatos. Normalmente, las competiciones se practican en Sociedades Deportivas o en Clubes de Bridge, pero las de mayor importancia se desarrollan en Centros de Congresos, Palacios de Deportes o lugares similares.

DE JUEGO SOCIAL A DEPORTE POPULAR ---

En sus comienzos el Bridge, o su antecesor el *Whist*, fue el juego de cartas por excelencia que practicaba la alta sociedad europea, tanto en la metrópoli como en las colonias. La imagen del embajador de Bélgica, el coronel inglés recién llegado de la India, la bella Sra. Meredith y el famoso detective Hércules Poirot, todos ellos sentados alrededor de una mesa, venía a la mente de las personas cuando hace años se hablaba de Bridge. Pero esta referencia de juego social y elitista ha pasado a la historia. Desde que hace unas decenas de años se introdujo el *Bridge Duplicado* (es decir, la posibilidad de que diferentes parejas jueguen con las mismas cartas, comparen sus resultados, se elimine el factor suerte y se introduzca el factor competición), el Bridge ha cambiado radicalmente y ha pasado a ser un juego deportivo, competitivo y popular.

Esta evolución del Bridge culminó en marzo de 1999, cuando el Comité Olímpico Internacional (COI) reconoció a la Federación Mundial de Bridge (WBF), como Federación Olímpica otorgando al Bridge el mismo

status deportivo que actualmente poseen deportes como el golf, squash, kárate, ajedrez, deportes subacuáticos, polo, rugby, etc. Es decir, modalidades que se consideran deportes a todos los efectos aunque no participen en los Juegos Olímpicos. Consecuentemente, el Bridge forma parte del Congreso Olímpico y el logotipo y la bandera de la World Bridge Federation están incluidos en las publicaciones y en las exhibiciones del COI.



Hoy en día el Bridge se practica en todo el mundo, más de 80 millones de aficionados lo juegan, más de 125 países cuentan con una Federación Nacional de Bridge, o entidad análoga, que lo regula, miles de clubes de Bridge existen por toda el planeta, más de 900.000 personas están en posesión de una licencia federativa para poder competir en los eventos locales, nacionales e internacionales que se celebran en los cinco continentes, la literatura de Bridge compite con la de ajedrez y se ha generalizado su introducción en escuelas y universidades.

En España, el número de jugadores federados ronda los 5.000 y el de personas que lo practican se estima en 35.000.

ORGANIZACIÓN DEL BRIDGE A NIVEL MUNDIAL, EUROPEO Y ESPAÑOL

La Federación Mundial de Bridge (WBF) cuenta actualmente, como se acaba de decir, con más de 125 Organizaciones Nacionales y con más de 900.000 jugadores afiliados que participan activamente en las competiciones que se celebran en cualquier parte del mundo. Estas Organizaciones Nacionales se agrupan en ocho zonas geográficas. Cada una de estas zonas tiene su propia organización: la Zona 1, Europa, está representada por la European Bridge League (EBL), que agrupa a todos los países europeos, 44 en total, con un total de 400.000 jugadores afiliados.

Las Organizaciones Nacionales que componen la WBF adoptan diferentes formas jurídicas, como pueden ser la Federación Deportiva (Portugal), el Ente de Promoción Deportiva (España) o formas similares.

No es necesario estar federado para poder jugar al Bridge, aunque sí lo es para poder participar en las competiciones oficiales. Se calcula que existen al menos diez jugadores de Bridge por cada licencia federativa que se expide; es decir, el número de jugadores federados representa aproximadamente un 10% del total de personas en el mundo que juegan al Bridge.

Estamos, pues, ante uno de los deportes con mayor implantación y reconocimiento a nivel mundial. De hecho, de las 28 Federaciones Olímpicas reconocidas por el COI de acuerdo con la Regla 29 sólo una de ellas cuenta con mayor implantación que el Bridge; y de los 63 deportes que participan en el Movimiento Olímpico sólo 17 de ellos cuentan con mayor implantación que el Bridge.

Esta implantación es especialmente fuerte en Europa. Como hemos señalado, todos los países europeos sin excepción cuentan con una Organización Nacional, que amparan a:

- Más de 400.000 jugadores federados.
- Más de 10.000 clubes de Bridge.
- Un importante número de árbitros en categoría local, nacional e internacional.

- Un importante número de profesores en sus categorías de monitores, profesores y maestros dedicados a la enseñanza del Bridge.
- Un importante número de Escuelas de Bridge.

Se carecen de datos sobre la totalidad de árbitros y profesores en Europa pero, a título de ejemplo, diremos que sólo en Francia existen más de 1.700 árbitros de club, más de 2.000 monitores de enseñanza y que más de 250 clubes disponen de Escuela de Bridge.

El organismo que dirige el Bridge en España es la Asociación Española de Bridge (AEB), fundada en 1952 y en la actualidad integrada en el Consejo Superior de Deportes como Ente de Promoción Deportiva.

En las Comunidades Autónomas del estado Español el Bridge está dirigido por una Asociación Territorial integrada en la AEB. Además de las Asociaciones Territoriales, en algunas autonomías pluriprovinciales existe la figura operativa del Delegado de Zona, que también está integrado en la AEB.

La AEB edita y distribuye la revista *Bridge*, de periodicidad trimestral. Además, las Asociaciones Territoriales más potentes (Madrid, Cataluña) tienen también sus propias publicaciones periódicas.

En España existen 5.000 jugadores federados y se estima que el número de practicantes ronde los 35.000. La práctica del Bridge se concentra sobre todo en los clubes. Estos son de dos tipos:

- a. Clubes dedicados específicamente al Bridge (Club Eurobridge de Madrid, Club de Bridge Mayda en Barcelona, etc.).
- b. Clubes recreativos y deportivos en los que existe una sección de Bridge (Club de Campo y Villa de Madrid, Sociedad Valenciana de Agricultura y Deportes, etc.).

En total, existen en España más de un centenar de clubes en los que es posible jugar habitualmente al Bridge. La distribución de los jugadores censados por Comunidades Autónomas muestra que en Madrid y Cataluña se concentra el 40% del Bridge nacional.

Todos los jugadores federados tienen una categoría que les atribuye la AEB en función de los resultados obtenidos en las competiciones que se

consideran puntuables. Estas categorías se revisan anualmente. Las categorías existentes son:

- Categorías Activas o Nacionales: Primera Picos; Primera Corazón; Segunda Picos; Segunda Corazón; Tercera Picos; Tercera Corazón.
- Categorías Vitalicias u Honoríficas: Maestro Mundial; Maestro Europeo; Nacional Vitalicia; Primera Vitalicia. (Las categorías de Maestro Mundial y Maestro Europeo son otorgadas por las respectivas Federaciones Internacionales.)

LAS COMPETICIONES DE BRIDGE

En el Bridge se puede competir por parejas o por equipos y las competiciones, en función del tipo de jugadores admitidos a las mismas, pueden ser: a) Abiertas (*open*), en la que pueden participar todo tipo de jugadores; b) Damas, reservadas a parejas formadas por mujeres; c) Mixtas, para parejas formadas por un hombre y una mujer; d) *Junior*, reservadas a jugadores menores de 25 años; e) *Senior*, para jugadores mayores de 55 años.

En el ámbito internacional se celebran dos tipos de competiciones: a) Campeonatos por equipos nacionales, en los que participan los equipos representativos de cada país, siendo éste el que obtiene el título; b) Campeonatos en los que el equipo o la pareja que participa lo hace a título personal. En muchas ocasiones se permite que el equipo o la pareja la formen personas procedentes de diferentes países y a esta modalidad se le llama *transnacional*.

I. Las principales Competiciones Internacionales que actualmente se celebran son:

A. *Campeonatos del Mundo de Bridge de Equipos Nacionales seleccionados por zonas geográficas*

Se celebran todos los años impares y se juegan en dos series: Open (*Bermuda Bowl*) y Damas (*Venice Cup*), con equipos representativos de todas las zonas geográficas de la WBF. Como paso previo, cada zona selecciona a sus equipos en la forma que crea conveniente. En el Caso de Europa, la

European Bridge League (EBL) envía a los cinco primeros clasificados en el Campeonato de Europa celebrado el año anterior.

En junio de 2002 España quedó Subcampeona de Europa en la serie *Open* y, por tanto, nuestro país será uno de los cinco representantes que envíe Europa al Campeonato del Mundo que se celebrará el próximo año en Bali, Indonesia.

La *Bermuda Bowl* comenzó a disputarse hace más de 50 años como un desafío entre Estados Unidos y el campeón de Europa. Hoy es un auténtico Campeonato del Mundo y se considera el título más prestigioso del Bridge internacional.

La *Bermuda Bowl* ha sido ganada en 16 ocasiones por Estados Unidos; en 13, por Italia; en dos ocasiones por Francia; y en una ocasión por Gran Bretaña, Brasil, Islandia y Holanda.

La *Venice Cup* (Campeonato del Mundo de equipos femeninos) cuenta en su historial con nueve títulos para Estados Unidos, tres para Gran Bretaña, dos para Alemania y uno para Holanda.

B. *Olimpiada por equipos nacionales (Vanderbilt Trophy)*

Se celebra todos los años bisiestos con equipos representativos de todos los países miembros de la WBF, jugándose en dos series: *Open* y Damas. Como paso previo, cada país selecciona a su equipo en la forma que cree conveniente. En España se celebra una Prueba de Selección. Desde 1996, simultáneamente a la Olimpiada se convoca un transnacional de equipos mixtos.

C. *Campeonato del Mundo de Bridge por parejas*

En los años pares y no bisiestos se convocan un gran número de competiciones que incluyen los campeonatos por equipos *Open* y Damas (Copa Rosenblum y Trofeo McConnell), Parejas Damas, Parejas Mixtas, Equipos Senior, Parejas open, etc.

Estos campeonatos tienen lugar cada cuatro años y son ahora los mayores de todos los campeonatos organizados por la WBF en cuanto a ingresos. Empezaron, sin embargo, a un nivel modesto, como un simple *Open* del Mundo de Parejas

y un análogo de Damas, con un evento Mixto de uno u otro tipo para completar el programa.

D. Campeonatos del Mundo de Bridge de jugadores junior

Tienen lugar cada año impar y los participantes no pueden tener más de 25 años. Se juega en dos categorías: Zonal de Equipos Junior y *Open* de Parejas Junior.

E. Campeonatos de Europa

Todos los años se celebra el Campeonato de Europa de equipos nacionales en las tres modalidades de *Open*, Damas y *Senior*. La primera edición tuvo lugar en Cheveningen (Holanda) en 1932 y en junio de 2002 ha celebrado su 46ª edición.

Todos los años se celebra también el Campeonato de Europa de equipos nacionales *junior*, en fechas y lugar diferentes al anterior. Recientemente se ha creado la categoría de *Escolares*, menores de 16 años, que juegan su propia competición.

F. Otras competiciones e ámbito internacional

Al margen de las competiciones oficiales de la WBF o de la EBL, se organizan incontables e importantes competiciones de ámbito internacional en todo el mundo. Por citar sólo las más cercanas geográficamente a nosotros, diremos que todos los meses de julio en Biarritz (Francia) y todos los meses de abril en Cascais (Portugal) se organizan sendos eventos de una semana de duración con pruebas *open*, mixtas y por equipos, que congregan a los mejores jugadores del mundo y a los que acuden numerosos jugadores españoles.

II. Las principales Competiciones Nacionales que actualmente se celebran son:

A. Campeonato de España de Equipos *Open*

Se disputa una vez al año. Se distribuye el territorio nacional en 6 Zonas y en cada una de ellas se celebra una competición clasificatoria. Los 6 equipos que resultan vencedores en cada una de las competiciones zonales celebran una

final que habitualmente tiene lugar en el mes de diciembre en Madrid, de la que sale el equipo campeón de España.

B. Campeonato de España de Equipos Damas

Se disputa también una vez al año y está abierto a cuantos equipos femeninos deseen participar.

C. Campeonato de España de Equipos Autonómicos

En el que cada Comunidad Autónoma participa con un equipo representativo previamente seleccionado en una competición interna en el ámbito de la Comunidad.

D. Campeonato de España de Equipos Mixtos

Reservado a equipos en los que todas las parejas deben estar compuestas por un hombre y una mujer.

E. Campeonato de España de Parejas Open

Se celebra anualmente. Todas las parejas inscritas juegan simultáneamente y entre sí, pero la clasificación y la entrega de títulos se establece por categorías.

F. Campeonato de España de Parejas Autonómicas

En el que cada Comunidad Autónoma participa con un número de parejas proporcional a su peso numérico en la Asamblea de la AEB. Cada Comunidad decide libremente el procedimiento para seleccionar a sus parejas representativas.

G. Pruebas de Selección del Equipo Nacional

Se organizan, tanto en *Open* como en *Damas*, siempre que hay una competición oficial internacional a la que debe acudir un equipo representando a España. La función específica de las Pruebas de Selección es, pues, determinar la composición del equipo nacional en las pruebas internacionales (Campeonatos de Europa, Olimpiadas, etc.).

Qué es el Bridge

ASPECTOS GENERALES

¿Cómo se puede explicar lo que es el Bridge, en términos simples? Digamos que es un deporte de la mente que enfrenta dos jugadores (una pareja) a otros dos, mediante una baraja de cincuenta y dos cartas.

Inicialmente, cada pareja debe alcanzar el mejor contrato utilizando un lenguaje codificado. Al final de esta fase una de las parejas se habrá comprometido a realizar un determinado número de bazas en el palo de triunfo elegido, pudiendo también elegir jugar sin triunfo. La decisión del contrato a jugar es el resultado de una meticulosa descripción de las cartas que tiene cada uno de los dos compañeros y del análisis del potencial que éstas tienen. Ésta es la fase de la subasta. A continuación uno de los jugadores de la pareja tiene que hacer todo lo posible para lograr cumplir el contrato comprometido, en oposición a la pareja adversaria que intentará que no se cumpla este objetivo. Ésta es la fase del carreo. En función del contrato fijado y de su cumplimiento o no, la partida se salda con un número de puntos para una de las parejas.

Esta simple explicación está lejos de poder demostrar todas las sutilezas del Bridge, pero sí es suficiente para dar una idea de todas las aptitudes que puede desarrollar el jugador con su práctica y, fundamentalmente, por qué en el desarrollo intelectual y cívico de un joven el aprendizaje del Bridge puede ser complementario a lo que el colegio le brinda, idea que se desarrolla en un posterior capítulo.

El Bridge puede ser considerado el rey de los juegos de mesa, no porque esté reservado a clases intelectualmente privilegiadas o porque sea el más sofisticado juego de cartas, sino porque es el único que tiene un conjunto de reglas perfectamente codificadas que son aceptadas mundialmente. Este estatus permite que rivalice con el ajedrez en el dominio de los deportes de la mente.

Su espectacular desarrollo y difusión se debe además y principalmente al hecho de que puede practicarse por cualquiera, a cualquier edad y en cualquier sitio, con costes prácticamente nulos; a que favorece la integración y las relaciones sociales; a que constituye un elemento educativo para los jóvenes, acostumbRANDOLES a observar y respetar reglas, al análisis, a la síntesis, a la deducción, a la lógica y a la racionalidad y, finalmente, a ser un ejercicio subsidiario para los ancianos para los que se convierte en una indispensable gimnasia de actividad mental.

El Bridge, además, permite las más inesperadas relaciones entre personas de diferentes edades, sexos, razas, niveles educativos, sociales, culturales y emocionales, ofreciendo la carencia del factor discriminatorio que existe en la mayoría de las disciplinas deportivas.

El Bridge es un juego apto para personas de todas las edades y condiciones. Es y ha sido el pasatiempo favorito de grandes personalidades del arte, la cultura, la política y el deporte: actores famosos como Omar Sharif, escritores como Agatha Christie, políticos como John Kennedy o Deng Xiaoping, empresarios como Bill Gates o militares como Manuel Gutiérrez Mellado forman parte de la innumerable lista de personalidades de todo el mundo que practican o han practicado este apasionante deporte de la mente.

Al Bridge se puede empezar y continuar jugando a cualquier edad, desde la etapa escolar hasta la tercera edad. Con más de ochenta años, el estadounidense Rapee se proclamó subcampeón del mundo de equipos en Ginebra en 1990, y su contemporáneo Jacoby se convirtió en campeón del mundo de parejas con 76 años. Para competir al Bridge a alto nivel se necesitan importantes dotes de resistencia y concentración, además de una idónea preparación psicofísica, puesto que la fatiga y el *stress* son intensos en competiciones que duran de cinco a quince días consecutivos, requiriendo la constante presencia en la mesa durante 10/12 horas al día, con sesiones de alrededor de tres horas cada una. Además es indispensable la capacidad

psicomotriz que se desarrolla mediante el requerimiento de atención, memoria y ductilidad mental expuesta constantemente a un ejercicio de cálculo, deducción, análisis y síntesis.

El Bridge es, además, una disciplina de absoluto rigor moral, pues impone el respeto y observancia de precisas e inderogables reglas éticas y de juego, y constituye una práctica educativa para quien comienza. Además del reglamento que regula el desarrollo del juego, el Bridge posee un riguroso código ético que todos deben respetar. El Bridge representa, en definitiva, un importante lugar de reunión, relación, encuentro y, por tanto de conocimiento e intercambio de factores culturales y costumbres ligadas a las respectivas raíces, orígenes y educación de aquellos que lo practican.

LAS REGLAS DEL JUEGO

El Bridge se juega entre cuatro *jugadores* y en parejas contrapuestas. En el lenguaje bridgístico los jugadores son identificados por los puntos cardinales: Norte-Sur-Este-Oeste y la pareja se llama *línea*. Por tanto las líneas contrapuestas son Norte-Sur, que son *compañeros*, y juegan contra Este-Oeste, que también son *compañeros*.

Se juega con 52 cartas de baraja francesa. El valor o rango de los colores o *palos*, es decreciente: Picas, Corazones (llamados también palos *ricos* o *mayores*), Diamantes y Tréboles (llamados también palos *pobres* o *menores*).

Cada palo consta de 13 cartas, cuyo valor es decreciente (A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2). El As, el Rey o K, la Dama o Q, son los *honores mayores*; el Valet ó J y el 10 son los *honores menores*.

El Bridge es un juego de bazas. La *baza* está formada por cuatro cartas jugadas en turno entre los jugadores siguiendo el sentido de las agujas del reloj. La gana el que ha jugado la carta más alta. Por ejemplo: Norte juega el ♠J, Este supera con la ♠Q, Sur supera con el ♠K, Oeste supera con el ♠As y, por tanto, gana la baza.

Una vez jugada la primera carta de cada baza no existe la obligación de *montar*: Si Norte juega el ♠J, Este, si posee la ♠Q, puede jugarla o jugar otra carta de picos. Sin embargo cada jugador tiene obligación de *asistir*

(jugar una carta de ese mismo palo). Si no tiene ninguna podrá jugar una carta de otro color, efectuando un *fallo* o un *descarte*, según juegue una carta del palo dominante o *triumfo*, o de otro palo. En este último caso no ganará la baza, puesto que la jerarquía de las cartas se desarrolla y tiene valor únicamente en el ámbito del color. Si el contrato no ha fijado un palo de triunfo, es decir que se está jugando a *sintriumfo*, no existe, evidentemente, la posibilidad de *fallar*.

El juego del Bridge se articula en dos fases distintas, la subasta y el juego de la carta o *carteo*. En la subasta participan los cuatro jugadores, *hablando* o subastando en el sentido de las agujas del reloj, iniciando la misma el jugador al que repartió las cartas. Cada declaración tiene que superar la anterior y puede superarse por el rango o por el número de bazas: dos tréboles surera a un corazón por ser dos mayor que uno, pero un corazón también supera a un trébol por ser el corazón de mayor rango que el trébol. También existen las *voces* de *doblo*, *redoblo* y, por supuesto la de *paso* y ellas no elevan el nivel de la subasta.

La subasta se terminará cuando sobre la declaración de un jugador, los otros pasen, no efectuando por tanto ninguna declaración posterior. La declaración final constituye el contrato que tendrá que cumplirse. Aquél que se adjudica el contrato tiene que realizar el número de bazas declarado,



que va desde un mínimo de siete (siendo seis adjudicadas siempre al que se queda el contrato) a un máximo de trece (siendo trece las cartas y, por tanto las bazas de que dispone cada jugador.) Si una línea declara el contrato de cuatro corazones (4♥) tendrá que hacer un mínimo de diez bazas (cuatro declaradas y seis obligatorias) y el corazón será el color dominante, con la consecuencia de que en la fase de juego un jugador, no pudiendo asistir al color, puede ganar la baza incluso con una carta más baja, siempre que sea triunfo: si en nuestro caso el triunfo es corazón y Norte juega el ♠J, Oeste supera con la ♠Q, Sur supera con el ♠A y Este, no teniendo ninguna carta de picas, podrá ganar la baza incluso con el ♥2 efectuándose un *fallo*. Así pues, cualquier carta del palo de triunfo derrota a cualquier carta de los demás palos. También se puede *refallar*: Norte juega el ♠J, Este supera con la ♠Q, Sur, no teniendo ninguna carta de picas falla con el ♥2 y Oeste, no teniendo tampoco ninguna carta de picas, podrá ganar la baza si juega un corazón superior al 2. Se entiende que para decidir los jugadores entre jugar a triunfo o sin triunfo, será determinante el número de cartas que posea la pareja en ese color.

Finalizada la subasta, la pareja que se adjudica el contrato tendrá que cumplir el mismo mediante el juego de las cartas (juego del declarante), mientras que la pareja contraria intentará impedirse (juego de defensa). La realización del contrato comporta un premio, mientras que la no-realización conlleva una penalidad. Por tanto, un contrato es bueno en tanto coincide con las bazas realizadas.

EL DESARROLLO DEL JUEGO

Al inicio del juego, el dador (cada uno de los jugadores lo será sucesivamente en su turno y en la dirección de las manillas del reloj) distribuye las cartas de una en una en sentido horario, de forma que cada jugador obtiene 13 cartas. El dador debe iniciar la declaración.

Con el único fin de orientar la licitación, a los honores se les adjudica un valor (As= 4, Rey= 3, Dama= 2 y Valet= 1 punto). El total del mazo suma 40 puntos, llamados *puntos de honor* o *puntos Milton Work* (en honor de quien los codificó).

El dador podrá efectuar una declaración si tiene al menos 12 puntos de honor (que en el caso de existir una distribución equitativa entre los otros

tres jugadores de los 28 puntos restantes, garantiza a su línea un predominio de la puntuación), o bien tendrá que decir “paso” y ceder la declaración a su adversario de la izquierda, que actuará en consecuencia. En caso de que los cuatro jugadores dijese *paso*, la jugada será nula.

Al final de la subasta el jugador (o declarante) de una pareja será el primero que habrá declarado el palo (o sin triunfo) que constituye el contrato final.

La salida inicial la efectuará el jugador a la izquierda del declarante. Justo después de la salida inicial el compañero del declarante, al que se llama *muerto*, descubrirá sus cartas, que permanecerán visibles para todos encima de la mesa durante todo el tiempo que dure el carteo de esa mano y que serán manejadas por el declarante. Gana la primera baza la línea que ha jugado la carta más alta en el palo atacado o bien, careciendo de cartas de ese palo, ha *fallado* con una carta del palo de triunfo declarado. Aquél que ha ganado la primera baza efectúa la salida de la segunda y así sucesivamente hasta la baza 13 y última. Las trece bazas constituyen la mano.

LA PUNTUACIÓN

La puntuación que se obtiene por cada baza declarada y ganada, aparte de las 6 de base y por tanto a partir de 7, varía dependiendo de si el contrato es a triunfo o a sin triunfo y si el palo es mayor o menor:

- Cada baza al palo de picas o corazones vale 30 puntos.
- Cada una al palo de diamante o trébol vale 20 puntos.
- La primera a sin triunfo 40 y las siguientes 30 puntos.

Para ganar una *Manga* es necesario realizar 100 puntos. Se puede hacer una manga en una sola mano declarando y cumpliendo 3 Sin Triunfo (40+30+30) o bien 4 picas o 4 corazones (30+30+30+30), o bien 5 diamantes o 5 tréboles (20+20+20+20+20).

Para ganar un partido es necesario ganar dos *mangas* sobre tres. La obtención de mangas conlleva un premio adicional de 300 puntos en la primera manga y de 500 en la segunda.

Existe además un premio especial que se da cuando se declaran y realizan 12 ó 13 bazas, que es respectivamente el pequeño y gran *slam*: dicho premio es de 500 ó 750 puntos para el pequeño *slam* y de 1.000 ó 1.500 para el gran *slam*, dependiendo de si es primera o segunda manga.

Cuando el declarante no logra cumplir el contrato declarado, tiene una penalidad de 50 puntos por cada baza de menos que haya hecho si es en la primera manga y de 100 puntos por cada baza de menos si es en la segunda manga. Dicha puntuación se anota a favor de la línea que ha efectuado el juego de defensa.

Para la obtención de las mangas sólo vale la puntuación relativa a las bazas declaradas y hechas y no aquélla, que se cuenta aparte, para las bazas efectuadas de más respecto a las declaradas, o para bazas de menos hechas por el adversario.

Existe la posibilidad de doblar y cuadruplicar la puntuación positiva de las bazas efectuadas o negativa de las bazas no efectuadas, utilizando dos declaraciones especiales que son doblo y redoblo, y que se pueden utilizar en el transcurso de la subasta por parte de cualquier jugador.

MODALIDADES DE JUEGO

El Bridge admite varias modalidades de juego. La más sencilla y antigua es la llamada partida libre (*rubber bridge*), que sólo exige la participación de cuatro jugadores y que se desarrolla conforme a los criterios de puntuación expuestos más arriba.

El Bridge Duplicado, como ya se ha señalado, ha dado pie al desarrollo del bridge como competición y, en última instancia, como deporte. La característica esencial de esta modalidad es que todos los participantes reciben las mismas cartas y comparan posteriormente los resultados obtenidos con ellas. Se elimina así el azar derivado del reparto aleatorio de cartas y es la técnica lo que determina el resultado final. Por esta razón hoy en día se juega en mucha más proporción el Bridge Duplicado que el Rubber Bridge.

Las competiciones de Bridge duplicado pueden ser por parejas o por equipos:

- Los torneos por parejas se disputan en una o varias sesiones de una serie de manos, normalmente de 20 a 30. Las manos, introducidas en sus correspondientes estuches, van circulando por todas las mesas. La mitad de las parejas (Norte-Sur) permanecen sentadas en la misma mesa durante toda la sesión y la otra mitad (Este-Oeste) van rotando de mesa en mesa. De esta forma, al final de la sesión todas las parejas Norte-Sur habrán jugado las mismas manos y lo mismo habrán hecho las parejas Este-Oeste. De la comparación de los resultados obtenidos por cada una de ellas se obtiene la clasificación final.
- En las competiciones por equipos, cada equipo está formado por dos parejas. Si se enfrenta el Equipo A contra el Equipo B, las cartas que recibe el Equipo A en una mesa coinciden con las que recibe el Equipo B en la otra, y viceversa. De la comparación de los resultados obtenidos en ambas mesas sale el resultado final del *match*.

El Bridge en la escuela

INTRODUCCIÓN

Debemos empezar aclarando una cuestión: la práctica del Bridge, ¿fomenta una serie de valores educativos, formativos y sociales o, por el contrario, es simplemente una forma de pasar el tiempo y de entretenerse? Si la respuesta es positiva debemos responder una segunda cuestión: la enseñanza y práctica del Bridge, ¿debe iniciarse en la etapa escolar, en la universitaria o debe posponerse a la tercera edad?

Si concluimos que en la etapa escolar debemos, finalmente, preguntarnos: el chaval medio, ¿está capacitado para aprender a jugar al Bridge o, por el contrario, se le va a pedir un esfuerzo suplementario que puede ir en detrimento de otros aspectos de su formación?

Contestar a estas preguntas es el objeto de este capítulo, que también responderá a otras dos cuestiones: ¿cómo se enseña a jugar en una escuela o en una universidad? y ¿por qué el Bridge es considerado un deporte?



¿POR QUÉ ES FORMATIVO Y ÚTIL LA ENSEÑANZA Y PRÁCTICA DEL BRIDGE? ---

El espectacular crecimiento, difusión e importancia que, a escala mundial, ha alcanzado el Bridge en los últimos años ha hecho que sociólogos y pedagogos de todo el mundo se interesasen por este deporte de la mente y tratasen de descubrir y potenciar los beneficios de su práctica. Numerosos trabajos han sido escritos, que no se reproducen por no alargar el contenido de este libro, pero que se citan en la bibliografía que se acompaña y que la Asociación Española de Bridge pone a disposición del lector interesado. Citaremos dos de ellos:

1. “The Educational and Social Funtion of Bridge”, estudio que un equipo de pedagogos y sociólogos, contratados bajo los auspicios de la UNESCO por la World Bridge Federation y por la European Bridge League, elaboraron para que fuera enviado a los Ministerios de Educación de aquellos países de la Comunidad Europea que todavía no han considerado la posibilidad de incluir la enseñanza del Bridge en su programa educativo como asignatura optativa.
2. “Bridge at school”, documento presentado por la World Bridge Federation donde se exponen los valores que potencia la práctica del Bridge.

De la lectura de todo lo publicado sobre este tema se comprende por qué muchos países europeos ya han tomado la decisión de ofrecer la enseñanza del Bridge en las escuelas y en las universidades. Se puede decir con fundamento científico y de forma sintética, que el Bridge fomenta:

1. *El afán de logro*. El juego consta de dos partes: fijarse un objetivo lo más ambicioso posible (la subasta), y tratar de alcanzarlo, (el carteo). En definitiva lo que hace todo ser humano a lo largo de su vida.
2. *El espíritu de competición*. Las parejas enfrentadas compiten primero por quedarse con la subasta y luego por conseguir que el adversario no cumpla su compromiso.
3. *El compañerismo y el trabajo en equipo*. Es un juego de parejas, las decisiones son individuales, pero atañen al equipo.

4. *La capacidad de análisis y la capacidad deductiva.* Todo el juego debe ser un constante analizar las jugadas de los adversarios y del compañero y deducir cuál debe ser la acción correcta a tomar.
5. *El autodomínio.* Los “faroles” y las bravatas son castigados, como la vida también los castiga.
6. *La capacidad de evaluar riesgos.* En el juego hay que ponderar las consecuencia de decisiones libremente tomadas.
7. *La aritmética mental y la memoria.* Constantemente hay que contar, sumar y recordar. Es una gimnasia mental totalmente positiva para la tercera edad.
8. *La disciplina.* Las decisiones son libres, pero el indisciplinado, el que no se ajusta a unas reglas acordadas la paga.
9. *La concentración.* El que no la tiene no puede jugar bien, por lo que uno se esfuerza en ella.
10. *La ética competitiva.* El juego está sometido a un riguroso código de normas éticas cuyo incumplimiento se penaliza severamente.

En resumen: la práctica del Bridge fomenta valores importantes para la formación integral del individuo, sea un chaval escolar o un joven universitario, y es una excelente gimnasia mental para el anciano que se resiste a no mantener vivas sus facultades mentales.

Pero, además, existe un componente social nada desdeñable ya que al ser el Bridge un juego universal y al existir miles de clubes de Bridge en todo el mundo, el saber jugarlo aporta la posibilidad de divertirse, de hacer amigos y relacionarse. Los jugadores de Bridge que han trasladado su residencia, o que han sido destinados a sitios desconocidos, saben por experiencia lo provechoso que les ha sido el Bridge para introducirse en sus nuevos ambientes. El Bridge permite que a su alrededor se cree un sano ambiente de divertimento y de descanso, lo cual es algo muy importante cuando se busca una cierta calidad de vida

Es cierto que otros hobbies o deportes de la mente también pueden tener su componente formativo y social, pero ninguno toca tantos aspectos positivos como el Bridge. En el ajedrez, por ejemplo, el jugador está solo, no hay compañero. Otros requieren un conocimiento casi enciclopédico (scrabble). Ninguno tiene la riqueza educativa que tiene el Bridge.

Concluamos con un argumento de peso: el Bridge es el deporte más accesible para todos y su coste es prácticamente nulo: una baraja de 52 cartas y una mesa adecuada, eso es todo. Comparado con otras actividades deportivas que requieren caras instalaciones, grandes espacios (deportes al aire libre) o material especial, el Bridge es, contrariamente a lo que viejos estereotipos podrían sugerir un deporte democrático que debería ser considerado como una prioridad para los jóvenes que deseen prepararse para entrar en la vida activa.

¿A QUÉ EDAD SE DEBE APRENDER A JUGAR AL BRIDGE?

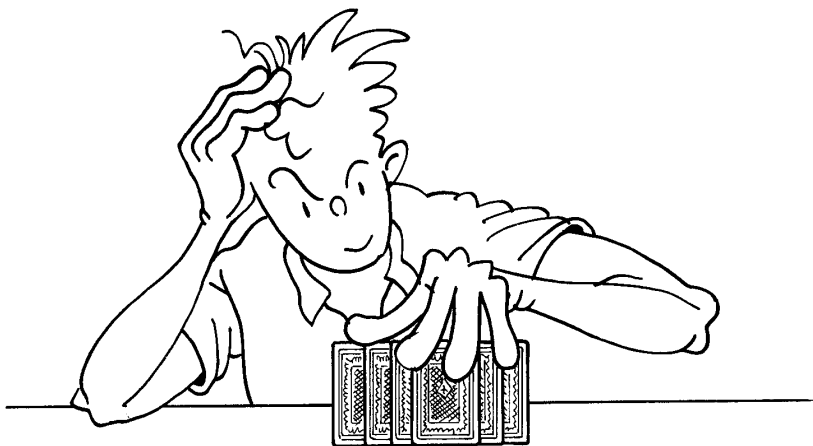
La respuesta es muy simple: a cualquiera. Su aspecto formativo y su función social deben ser bienvenidos en cualquier época de nuestra vida. Por eso la pregunta concreta debería ser: la enseñanza y práctica del Bridge, ¿debe iniciarse en la etapa escolar, en la universitaria o debe posponerse a la tercera edad?

Si el Bridge fomenta unos valores que enriquecen la personalidad del individuo sólo existiría una razón para argumentar que no debe ser enseñado y practicado en la etapa escolar: que al escolar se le exija un esfuerzo suplementario que pueda ir en detrimento de otros aspectos de su formación.

Éste ha sido un argumento relativamente válido hasta hace unos años, donde se decía que para aprender a jugar al Bridge se necesitaba mucho tiempo y esfuerzo y que éste debería ser empleado en mejorar otras disciplinas académicas. Pero este argumento hoy no es válido. Como se explica en el siguiente apartado, hoy es fácil aprender a jugar y el esfuerzo que se requiere es mínimo y queda compensado con creces con la componente de recreo y de juego que su enseñanza aporta.

¿ES DIFÍCIL APRENDER A JUGAR?

La idea de que para aprender a jugar se necesitan muchas semanas de clase previa carece hoy de todo fundamento. Es cierto que los métodos de enseñanza utilizados hace años llevaron a muchos alumnos a esta conclusión, pero afortunadamente esto hoy ha cambiado radicalmente.



En efecto, hace unas décadas una ponencia de la Escuela de Bridge de Francia, integrada por profesores de la Federación Francesa de Bridge y por pedagogos de la Universidad de París revolucionó la enseñanza de este juego creando el llamado *Minibridge*, al igual que el *método del caso* revolucionó la enseñanza en las escuelas de negocios y al igual que hoy en día los idiomas, incluido el propio, se enseñan de forma diferente y mucho más eficaz que hace años.

La idea del *Minibridge* es empezar obviando las complicadas reglas de la subasta, simplificándolas tremendamente, para pasar inmediatamente al juego de la carta hasta conseguir que el alumno se suelte en ello. Se vuelve así a los orígenes de Bridge: se empieza jugando una especie de *arrastrao* y cuando éste se domina se empieza a enseñar el complicado lenguaje de la subasta. Incomprendiblemente hasta hace unos años se empezaba enseñando a codificar y descodificar el lenguaje de la subasta, lo que hacía árido, aburrido y desalentador el inicio del aprendizaje.

Este nuevo sistema de enseñanza consigue algo importantísimo y es que el alumno se divierta con la enseñanza y que el aprendizaje sea algo ameno y deseado, y no un sacrificio, como desgraciadamente era antes. Hoy en día aprender a jugar al Bridge no sólo es fácil, sino que es algo apetecible.

Todas las NBO (*National Bridge Organization*), afiliadas a la *European Bridge League* han adoptado de forma unánime y estandarizada el

método de enseñanza basado en el *Minibridge* al que antes nos referimos. En los países de nuestro entorno es ya normal la enseñanza del Bridge en las escuelas y todos lo hacen de forma uniforme y estandarizada. La diferencia de un país a otro es simplemente la forma de estructurar las relaciones entre la escuela, el Ministerio de Educación y la NBO correspondiente.

La NBO de España es la Asociación Española de Bridge, AEB, Ente de Promoción Deportiva dependiente del Consejo Superior de Deportes, que cuenta con un cuadro de profesores y monitores titulados a los que ha formado en este método de enseñanza y a los que presta el apoyo técnico necesario y el material didáctico adecuado.

¿CÓMO SE ENSEÑA Y SE APRENDE A JUGAR?

En nuestro país todavía no se han impartido clases de Bridge de forma oficial en las escuelas, aunque sí se ha hecho en ciertas Universidades y Escuelas Técnicas y, por supuesto, en ciertos colectivos organizados por Clubes recreativos, Casas de Cultura de Ayuntamientos, etc.

Las necesidades físicas son simples: unas mesas de juego, una por cada cuatro alumnos, y una pequeña pizarra para que el profesor amplíe sus explicaciones. El número de alumnos es aconsejable que sea un múltiplo de cuatro y que no sobrepasen los veinticuatro. En función del dicho número la clase estará impartida sólo por un profesor o por éste auxiliado por uno o varios monitores.

Las clases deben durar unas dos horas y su frecuencia debe ser semanal o de dos clases por semana, pero no más, porque los alumnos deben reposar los conocimientos y practicar algunos ejercicios.

La experiencia dice que, a partir de la segunda



clase, el chaval se divierte en la clase y la toma como un juego y como una diversión, no como una asignatura. Alumnos normales pueden participar en torneos para principiantes tras tres meses de clase, lo cual evidentemente no significa que jueguen bien. Para eso ellos y todo el mundo necesitan toda la vida y ésta es una de las razones por la que el Bridge apasiona al que lo practica.

En cuanto a cómo se aprende a jugar, la respuesta es: como todo en la vida. Hay gente que ha aprendido observando, de niño, las partidas que disputaban sus padres o de mayor las que jugaban sus hermanos. Hay quienes junto con un grupo de amigos han contratado a un profesor. Y también están los autodidactas, los que aprenden solos, algo que era muy difícil de hacer antes pero que hoy es más sencillo gracias a los programas de ordenador. Lo más recomendable para colectivos (escuelas, universidades, etc.) son las clases colectivas. La pequeña desventaja que podría suponer una desigual aptitud de los alumnos queda compensada con creces con la posibilidad de que entre los propios alumnos se organicen sus propias competiciones.

EL BRIDGE, ¿DEPORTE O JUEGO? ---

Para que la dirección de aquellos centros que decidan incorporar el Bridge a su enseñanza pueda formarse criterio sobre cómo y dónde clasificar esta nueva oferta docente debemos acabar este capítulo dedicado al Bridge en la Escuela tratando de contestar a esta pregunta haciendo unas consideraciones sobre este tema.

¿El Bridge es un deporte o un juego? Muchas personas se resisten a aceptar que el Bridge es un deporte, pero hay una razón contundente para afirmar que lo es: el Bridge es un deporte porque así lo ha definido el Comité Olímpico Internacional, COI, en su reunión celebrada en Seúl en marzo de 1999.

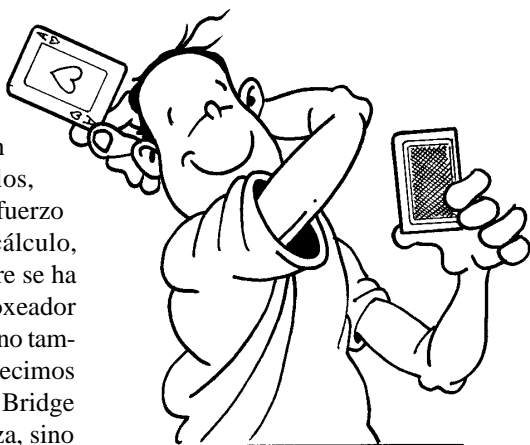
Es más, Juan Antonio Samaranch, siendo Presidente de este organismo, en su discurso de apertura del 1º Gran Prix de Bridge, promovido y patrocinado por el COI, y celebrado en Lausana del 7 al 11 de septiembre de 1998, recordó: “...Bridge is a sport and as such you place is here, like all other sports...”, y después, durante los coloquios con los responsables de la World Bridge Federation, anunció que el Bridge sería disciplina deportiva

demostrada en las Olimpiadas de Invierno de 2002 y que se convertiría en disciplina oficial en el transcurso de las Olimpiadas del 2006. El primer anuncio ya se ha cumplido y, efectivamente, en Salt Lake City el Bridge participó como deporte de exhibición.

Esta confirmación del Bridge como deporte y como disciplina deportiva efectuada por la máxima autoridad deportiva a nivel mundial, el COI, ¿tiene su fundamento? Por supuesto que sí y vamos a argumentarlo. Para ello lo primero que debemos hacer es ponernos de acuerdo sobre qué entendemos por deporte. Nuestra Real Academia establece tres acepciones para esta palabra: a) Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas; b) Recreación, pasatiempo, placer...; c) Por gusto, desinteresadamente. Sin duda todos estaremos de acuerdo que el Bridge cumple las acepciones b) y c).

Pero sin duda los escépticos también estarían de acuerdo en aceptar que el Bridge es un deporte si éste lo definiéramos como “Actividad ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”, es decir si suprimiéramos la palabra “física”. En este caso no existiría diferencia entre, por ejemplo, la natación y el Bridge. Ambas actividades se podrían practicar por placer o por competir y, en este último caso, encontramos en ambos los mismos componentes que definen a los deportes de competición: disciplina, rigor, ética, competitividad, confrontación, superación, sacrificio, estudio, entrenamiento, fatiga, etc.

También todos estaríamos de acuerdo en aceptar que la práctica de un deporte de competición conlleva un esfuerzo físico (músculos, pulmones, etc.), y un esfuerzo mental (concentración, cálculo, autocontrol, etc.). Siempre se ha dicho que un buen boxeador necesita, no sólo puños, sino también “cabeza”. También decimos que para competir en el Bridge se necesita, no sólo cabeza, sino



también “músculos”. (No olvidemos que en las grandes competiciones en el ámbito de un campeonato nacional, europeo o mundial, se requiere una dedicación diaria de diez a doce horas durante diez a quince días consecutivos, es decir, se requiere una aportación física importante.)

Esta definición más completa de deporte como “Actividad *física y mental*, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas” se está imponiendo y no sería de extrañar que nuestra Real Academia, en una próxima edición, en la línea del COI, redefina el deporte en este sentido. Por eso, la discusión sobre si el Bridge es un juego o un deporte se torna baldía y tiene sus días contados. Hoy todo el mundo acepta definir al Bridge como un deporte de la mente y próximamente todos aceptaremos definir al Bridge como un deporte, sin más. Los directores de los centros que enseñen Bridge podrán encuadrarlo como actividad deportiva o lúdica, es igual. Lo importante es que, como se ha dicho, la función social y educativa del Bridge ayuda a la formación integral del individuo.

EL BRIDGE, UN RETO INTELECTUAL

¿Cuál es el objeto de este capítulo? ¿Sobre qué materia vamos a tratar en él? ¿Qué se esconde bajo su título? Contestar a estas preguntas es sencillo y a la vez complicado. Por un lado resulta sencillo porque para hablar sobre los aspectos competitivos y formativos que atesora el Bridge debería bastar la mera enumeración de actividades que en ambos sentidos proliferan por todo el orbe: desde campeonatos continentales, mundiales u olimpiadas (todos ellos por equipos nacionales), hasta masivas convocatorias abiertas en festivales de ámbito local, nacional o internacional; o tal vez la simple mención de los millares de practicantes que se dan cita en muchos países de nuestro entorno socio-cultural, aunque por desgracia no en el nuestro. Esto por lo que se refiere al terreno competitivo. Y en cuanto al ámbito de lo formativo-educativo, bastaría con aludir al desarrollo docente que este juego ha adquirido en el entorno escolar y universitario de muchos de esos países que consideraríamos avanzados; una actividad que o simplemente se fomenta, o cuyo aprendizaje se regula y oficializa por considerarlo un excelente complemento para la formación intelectual del individuo.

Abordar por tanto una fría enumeración estadística resulta, como dije antes, tarea sencilla. Otra cosa muy distinta es tratar de que el neófito, aquél

que nunca oyó hablar del Bridge o simplemente el que, sabiendo de su existencia, sólo lo cree un juego de azar más, llegue a tomar conciencia de la extraordinaria riqueza que alberga nuestro juego y el por qué de ese desarrollo que ha alcanzado. En un sentido más amplio, se trata de combatir la desinformación que se ha instalado en nuestro país sobre esta actividad. Desinformación en la que cabría situar el problema de su difusión y práctica en España, muy limitadas, y —mucho más preocupante— la mala prensa que debe soportar en determinados círculos.

Lo primero que tendríamos que explicar para desmontar este entramado un tanto negativo no debería ser otra cosa que la propia esencia y naturaleza *intelectual* del Bridge y, a renglón seguido, sus particulares y —¿por qué no decirlo?— benéficas derivaciones que debieran contribuir a la mejora de ciertas potencias espirituales del individuo. Por ejemplo, el afán de progresar en el dominio de los problemas que plantea el juego y la mejora de la técnica; la metodicidad y la lógica discursiva; el deseo de adquirir nuevos conocimientos; el fomento del espíritu de equipo... Todo ello lo iremos desgranando de aquí en adelante paulatinamente.

Lo primero que debe preguntarse el neófito es: ¿qué es el Bridge?, ¿un juego de azar más que se juega con cartas o, por el contrario, deberíamos tal vez considerarlo como un auténtico deporte? Pues bien, yo le diría que mucho más lo segundo que lo primero. Y además creo que es así por dos razones: la primera, porque constituye en sí mismo una forma de ejercicio. Naturalmente, hay que precisar que no se trata de un ejercicio *físico*; pero está claro que se ejercita la mente, y más de lo que algunos querrían admitir. El Bridge es un juego, sobre todo si se pretende jugarlo bien, que pone en funcionamiento un montón de terminales cerebrales. Puede decirse que resulta básico un estado y una actitud de alerta general; es decir, se ha de estar mentalmente despierto, ágil y flexible, como el cuerpo de un atleta durante la competición; pero al mismo tiempo con un punto crítico de tensión —que con seguridad será diferente en cada caso— para mantener esa concentración tan necesaria. A mí me gusta hacer descriptiva esa tensión comparándola por ejemplo con el cordaje necesariamente calibrado a gusto del jugador en una raqueta de tenis o con el arco tensado con precisión antes de lanzarse la flecha. Cuando se compite de veras, el Bridge ejerce bastante desgaste orgánico y, aunque sea la mente la que trabaja principalmente, aquella tensión la hemos visto muchos de nosotros reflejada en aspectos físicos o psico-somáticos concretos, como puede ser el apetito o el sueño.

A los deportistas les ocurre exactamente igual. Por otro lado, está claro que el cerebro o las terminales nerviosas no son músculos, pero se ejercitan como aquéllos, y de hecho responden con mayor prontitud y eficacia cuando se les estimula. El Bridge, si no se quiere abordar en su faceta competitiva o *agonística*, no deja de ser una buena terapia para tener las neuronas razonablemente ejercitadas. Esto es particularmente valioso cuando se alcanza una edad avanzada, tanto como pueda serlo para el resto del cuerpo no caer en un exceso de sedentarismo. Hoy día todos los geriatras recomiendan algún suave ejercicio físico y alguna actividad intelectual con la que ocupar la mente. Desde todos esos puntos de vista, sí, el Bridge es una actividad deportiva.

La segunda razón que nos debería llevar a tal consideración es ya la mera organización de la estructura competitiva del juego. Una organización piramidal en cuya base situaríamos los clubes, las asociaciones regionales o territoriales, luego las federaciones de ámbito nacional y, por último, aquéllas que se sitúan por encima de éstas: las federaciones continentales y la World Bridge Federation. Cada una de ellas organiza y reglamenta sus campeonatos y pruebas oficiales, clasifica a sus jugadores por categorías y promueve la difusión y el conocimiento del juego. No hace mucho, todos los bridgistas del mundo tuvimos la ocasión de alegrarnos con la noticia de una vieja aspiración colmada: el CIO (Comité Olímpico Internacional) reconocía al Bridge como deporte olímpico, habiéndolo sido ya de exhibición en el programa de los Juegos de Invierno de Salt Lake City, Utah en el año 2000. Desde la óptica de esta forma de estructurar la competición, también deberíamos considerar a nuestro juego como un deporte; con sus propias características y singularidades, desde luego, pero un deporte al fin y al cabo. Ciertamente que en España la fortaleza y las posibilidades del Bridge desde el lado de las instituciones son muy limitadas. Nuestra Federación es modesta, como lo es también el número de practicantes; el conocimiento de qué es y qué representa el *Bridge* es muy limitado, incluso en círculos intelectuales y universitarios y, como consecuencia de ello, también en las instancias políticas y administrativas del Estado. La ayuda de éstas, que en otros países de nuestro entorno político y cultural es un hecho, no se da en el nuestro, precisamente debido a ese estado carencial al que acabo de aludir. Es una relación causa-efecto perfectamente lógica pero nada deseable, y en cierto modo es a este libro al que corresponde abrir el pequeño debate que haga cambiar ese estado de cosas.

Me preguntaba yo al principio como recurso retórico, ¿qué es el *Bridge*?, ¿es un juego de azar más? Responder negativamente a esa cuestión es muy fácil, pero fundamentar esa respuesta para los no conocedores sin llegar a entrar en los fundamentos teóricos del juego (que no serían comprendidos) ya no lo es tanto. Lo intentaré sin embargo.

El *Bridge* es un juego de cartas que se juega con la (mal) llamada baraja francesa al completo; es decir, 52 cartas (sin comodines), repartidas una a una a los cuatro jugadores, de modo que cada uno de ellos obtendrá 13 en cada mano. Hay dos parejas, formadas cada una por los jugadores que están situados uno frente al otro. Sus esfuerzos y maniobras deben ser conjuntos y bien armonizados para llevar a buen término el objetivo de cada campo. El meollo del juego consta de dos partes bien diferenciadas: una primera es una subasta o licitación, una puja, al objeto de determinar qué contrato se va a jugar y por qué campo —naturalmente, en función de la fuerza y los valores combinados por los dos jugadores—. Esta puja se hace por supuesto a cartas tapadas y a través de voces que tienen un significado frecuentemente admitido por todos, pero que puede ser también *convencional* de una pareja y, en tal caso, debe ser explicado a los adversarios si éstos tuviesen alguna duda. Dichas voces en realidad constituyen el compromiso de realizar un número determinado de bazas y es obvio decir que cada información que se da representa una exigencia mayor en la medida que se va elevando el compromiso del número de bazas a realizar. La subasta termina cuando hay tres *pasos* consecutivos y es entonces cuando se determina qué campo se ha llevado la subasta y cuál es el objeto de su contrato: número de bazas a realizar y triunfo elegido (o sin triunfo si ésta ha sido la elección). La denominación de ese contrato será dictaminada por la última voz dada en la subasta antes de los tres *pasos* consecutivos y la responsabilidad recaerá en el equipo que haya dado dicha voz.

A partir de ese momento se cierra un primer capítulo del juego para iniciarse otro que consiste en el llamado *carteo* o juego de cartas, en virtud del cual un campo pretenderá llevar a buen fin el contrato que se ha comprometido a realizar durante la subasta, y el campo contrario tendrá como único objetivo derrotar dicho contrato. Una singularidad específica del *Bridge* tiene lugar justo cuando se inicia el *carteo*, puesto que el contrato va a ser ejecutado por un único jugador, llamado *declarante* porque ha sido el primero en *declarar* la denominación del triunfo o sin triunfo. Su compañero, entonces, extiende sus cartas sobre la mesa a la vista de

todos y se convierte en *muerto*, ya que debe permanecer en silencio y no dar indicación alguna a su compañero. El declarante, pues, debe manejar por sí solo ambos juegos, mientras que los defensores deben unir sus esfuerzos para derrotarle, lo que hace más complicada su tarea, pues es evidente que una sola inteligencia puede coordinar mejor sus maniobras que dos por separado.

Estas dos partes diferenciadas del juego, estos dos “mementos” —si se me permite la utilización del término en sentido figurado—, son muy diferentes entre sí y a la vez complementarios. En lo tocante al ejercicio mental al que me he referido antes, y siguiendo con el símil deportivo, diríamos que resulta muy completo, porque toca diversas funciones cognitivas. A mí me gusta hacer una pequeña pirueta intelectual con nuestro juego, tal vez exagerando un poco su trascendencia, y emparentar cada uno de los dos *mementos* citados con dos ramas de la ciencia diferentes entre sí pero igualmente complementarias: la filosofía y las matemáticas. La subasta tiene mucho de disciplina filosófica; más concretamente entroncaría con la lógica discursiva y el método cartesiano y también con el silogismo hegeliano formulado como dos proposiciones antagónicas y una conclusión final (es la famosa ecuación tesis-antítesis-síntesis). Evidentemente no es una ciencia exacta y su demostración dista a menudo de ser evidente, pero requiere de una metodología específica y un proceso deductivo similar de los dos compañeros; en una palabra, deben *hablar el mismo idioma* o, si se prefiere otra frase hecha, *han de sintonizar en la misma longitud de onda*. Para describir mejor el proceso, diré que en la subasta a menudo cada miembro de la pareja, a su turno, dispone de varias opciones defendibles, pero sólo una de ellas es la que de verdad alumbró el camino del compañero y conduce a la conclusión más lógica. Y digo lógica porque puntualmente puede no ser la mejor debido al *aleas*, pero lo será a la larga. La subasta, en sus primeras voces, es muy genérica e imprecisa; pero la información, si existe el espacio, se va parcelando y pormenorizando hasta suministrar elementos cognoscitivos muy precisos y concretos. Sin embargo, cada paso es inseparable del anterior y no puede aislarse en sí mismo: una voz mal dada o mal elegida en un momento determinado influye negativamente en las siguientes, pues distorsiona su significado o pervierte su valor. También cada voz tiene su *tiempo* determinado y la pérdida de éste ya no puede ser recuperada, con la consiguiente merma en la capacidad informativa. Por último la subasta pertenece al terreno de la ciencia inexacta porque las reglas del juego y las limitaciones de los valores en las diferentes manos nos otorgan un número

muy limitado de voces para describir millones y millones de repartos. Subastar bien, desde luego, es una ciencia, pero también es un arte.

El carteo, por su parte, entra dentro del campo de las matemáticas. Aquí ya no nos encontramos con formulaciones un tanto intangibles y con qué tipo de interpretación tendrá para el compañero. Aquí no hay más que números y ley de probabilidades: número de cartas que van apareciendo y su valor, distribuciones que se van desvelando, probabilidades de los diferentes movimientos tácticos y planteamientos de juego según el porcentaje a nuestro favor que representen... También se trabaja aquí con lo que se denomina *hipótesis de necesidad*, que traducido al idioma vulgar expresa la obligatoriedad de que se cumplan una serie de premisas (en distribución y colocación de determinadas cartas) para que el contrato sea viable. Ahora bien, tales hipótesis han de ser finamente diagnosticadas; porque imagínense qué pasaría si consideráramos la imperativa necesidad de un reparto determinado y subordináramos a ella todas nuestras maniobras, y luego nos encontráramos con que tales factores no existían o no eran como los habíamos juzgado: nuestro planteamiento está entonces viciado y lo más probable es que se derrumbe. Un buen carteador, pues, es alguien que conoce bien las maniobras técnicas, que diagnostica con precisión las probabilidades de su contrato, que retiene los datos que va obteniendo en cada una de las bazas y los procesa cuidadosamente y también que observa con atención las actitudes de sus adversarios defensores. Éstos, ante determinadas dificultades, adoptan a veces ciertas pautas de juego que pueden suministrar información preciosa y soluciones eficaces. Por su parte, los defensores tienen ante sí una tarea aún más delicada. Lo es porque, a la inversa, deben hacer algo parecido a lo del declarante, pero entre dos. Y está claro que, si no se coordinan bien, si no piensan en la misma dirección y si no se subordinan uno al otro (alternativamente, cuando sea preciso) su esfuerzo resultará baldío y sin recompensa. Ellos también tienen su plan de juego (en este caso para derrotarlo), sus tablas porcentuales y sus técnicas específicas; igualmente obtienen información baza a baza de lo que van viendo y de lo que pretende hacer el declarante; y a todo eso hay que añadir los datos recabados durante la subasta, que a menudo serán preciosos. Pero, en todo caso, no se lo podrán comunicar uno al otro; deben pensar lo mismo pero en silencio y sin señas. Si acaso, sólo dispondrán de pequeñas *señales, llamadas* o *ecos* en el marco del propio juego de la carta; es decir, eligiendo servir en una baza de una determinada manera. Cualquier otra forma de comunicación está severamente penada.

Todo lo que se ha venido diciendo hasta ahora nos habla de un juego eminentemente *científico*. ¿Quiere esto decir que no tiene ningún otro perfil? En modo alguno. El Bridge siempre tendrá la parte aleatoria propia de un juego de cartas y, desde luego, el aspecto psicológico tampoco es desdeñable. Es más, casi resulta una escuela de costumbres y en muchos casos un verdadero espejo de la personalidad del jugador. Desde esta óptica también resulta apasionante. Pero alguien podría alegar: entonces ganará quien tenga mejores cartas. En una partida libre, puede que así sea. Pero el Bridge de competición no tiene nada que ver con eso. Está estructurado para que el factor aleatorio tenga la menor incidencia posible. Los torneos por parejas se juegan todos con las mismas cartas (en estuches que se van trasladando por la sala). Cada una de las parejas juega con un *viento* determinado; es decir, en posición Norte-Sur o en posición Este-Oeste y su puntuación será relativa a la obtenida por el resto de contrincantes. Por supuesto, a la mayoría de la gente le gusta tener buenas cartas, buenos juegos, y hacer de declarante; entre otras cosas de menor importancia, porque es más fácil y tal vez más divertido. Pero si está en un *viento* desfavorecido hay que considerar que a todos los que estén en su misma posición (no lo olvidemos, sus verdaderos contrincantes) les ocurrirá exactamente lo mismo. La parte aleatoria estriba en el hecho de que no es lo mismo jugar una mano contra una pareja o contra otra, puesto que sus actitudes ante los problemas planteados y sus soluciones serán distintas. Ahí sí se da el factor suerte. Pero no me negarán que está minimizado en lo posible. Por su parte, la competición por equipos (el genuino Bridge de competición) es aún más justo, pues el equipo lo componen cuatro jugadores (dos parejas), y cada una de ellas juega en una posición: una será Norte-Sur y la otra Este-Oeste; y el equipo adversario lo hará, por consiguiente, en las contrarias. La diferencia obtenida en cada mano a favor de uno u otro equipo se sustancia con arreglo a una tabla convertidora de puntos internacionalmente aceptada; puntos que por esa razón se denominan bajo el acrónimo de IMP's (es decir, *International Match Points*).

Mencionaba antes de pasada el aspecto psicológico que encierra este juego. Es cierto. En él reside también uno de sus atractivos. Si durante un rato hemos hablado del Bridge casi como una disciplina y, en cierto modo (perdón por lo que encierra de inmodestia) una ciencia, no podemos dejar a un lado que tampoco es el ajedrez. En éste el *aleas* no existe en absoluto, ni tampoco los *faroles*; todo lo más, se puede montar un *guet-apens* (una encerrona o emboscada), pero sobre el tablero y a la vista de todo el mundo, como mero movimiento técnico-táctico. En el Bridge, como buen juego de

naipes tapados (incluso tras desvelar el *muerto*), existen las jugadas de engaño y el disimulo, el hacer creer lo que no es. Generalmente este tipo de actuaciones son infrecuentes y anecdóticas, pero se hacen de vez en cuando y su finura consiste en saberlas ejecutar con aquel adversario que puede ser sensible a ellas. Esto es todo un arte, que se basa en un fino olfato psicológico.

Toda esta panoplia de sujetos técnicos, analíticos y psicológicos es lo que ha llevado al Bridge a disponer de una inmensa y celebrada literatura en cantidad de idiomas. Literatura que, lejos de detenerse únicamente en los problemas técnicos, se adentra con profusión y amenidad en el retrato de caracteres y pautas de comportamiento; son libros que, además de ilustrar y entretener, nos recuerdan siempre que el bridgista, como el ser humano en general, no deja de ser un animal de costumbres. El británico de origen ruso John Skid Simon escribió ya en los años 30 (cuando el juego aún no había alcanzado el desarrollo técnico de hoy en día) una pequeña obra maestra titulada *Why you lose at Bridge (Por qué pierde vd al Bridge)*, en la que se nos relata, durante el transcurso de una partida, las divertidas peripecias de cuatro personajes que son en el fondo cuatro arquetipos: el desgraciado maestro, un experto extraordinario pero maltratado por las circunstancias, entre otras cosas porque no tiene la flexibilidad de adaptar su fina técnica a los compañeros que le tocan en suerte; el Sr. Smug, un tipo cuya vanidad le pierde; el simple y superficial Willie, cuya frivolidad le impide ver los más elementales obstáculos que le plantea el juego; y finalmente la Sra. Guggenheim, tan rígida en sus conceptos como incompetente jugadora. Posteriormente, en los 60, otro británico, Victor Mollo, tan excelente escritor como fino humorista, nos suministró otra perla literaria a añadir sobre el excéntrico y apasionante *carneval de los animales* que es el mundo del Bridge; él vio tan claro el símil de la fauna que tituló su libro *Bridge en la casa de los animales*, seguido después con los mismos personajes por *Bridge en la cuarta dimensión*. Inolvidables sus representaciones del *Cerdo Repelente*, un maestro de la acrobacia para resolver situaciones difícilísimas y estafalarias a las que le lleva su desprecio patológico por sus compañeros y adversarios; el ínclito *Conejo Melancólico*, un tímido incompetente que se mueve por impulsos primarios del tipo de *lo que es bueno para él es malo para mí* y cuya suerte sólo se comprende por un alineamiento específico de los astros; o *Karapet el Armenio*, al que le alcanza la maldición de la bruja del monte Ararat hasta la séptima generación; o un tipo reglamentarista y estúpido hasta llegar a acometer *felo de se* (es decir,

felonía contra sí mismo o suicidio) como el *Pájaro secretario*, etc. Otros autores de referencia en lo técnico y en la mejora del juego, como el norteamericano Mike Lawrence, han descrito con humor los avatares que le pueden sobrevenir a uno durante la disputa de un torneo; los problemas técnicos y la zozobra anímica que uno puede llegar a sentir en determinadas circunstancias se ven salpicadas por sucesos y anécdotas de lo más variado: desde la señora cargada de joyas que impide que un mirón se siente porque no quiere que vea los errores que comete, hasta el adversario que llega con un cigarrillo de ceniza kilométrica que le hipnotiza y cuyo final no sabe cuál va a ser, lo que le impide de alguna manera concentrarse adecuadamente.

En fin, éste es un juego en el que hay de todo, como se ha visto. Pero sobre todo hay en él una buena excusa para mantener la mente ágil y despierta; es una buena escuela de disciplina, metodicidad y afán de superación; y para nosotros los españoles, que somos un tanto individualistas e indisciplinados, no es mala cosa que se nos fomente el espíritu de colaboración y de equipo que origina la práctica del *Bridge*, mientras que para los competidores natos su afán también puede ser colmado con esta actividad. Este juego tal vez no sea un *test* de inteligencia, pero sí, desde luego, un reto.

Jugando al Bridge

JUGANDO UNA MANO

En el capítulo “Qué es el Bridge” se expusieron someramente las reglas del juego. En este capítulo no se pretende enseñar a jugar al Bridge, pues para ello existe una metodología muy concreta que hace fácil la enseñanza, pero que no es el objeto de este libro. Lo que intentamos con este capítulo es que el lector se familiarice con la mecánica del juego.

Para ello empezaremos describiendo cómo sería el desarrollo completo de una mano de Bridge. Si el lector es neófito sugerimos que se provea de una baraja de póquer y que en este ejemplo y en sucesivos exponga sobre una mesa las cartas que figuran en los diagramas. También le sugerimos que acuda al glosario de términos si no entiende alguna expresión.

En este primer caso Oeste, el *dador*, ha repartido las siguientes cartas:

	♠ K J 9 4 ♥ Q J 7 ♦ A 4 3 ♣ 8 7 6	
♠ 10 8 3 ♥ K 10 3 2 ♦ 10 ♣ K Q J 10 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;"> O E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 20px;"> S </div> </div>	♠ 7 6 5 ♥ 8 7 4 ♦ Q J 9 7 6 ♣ 9 3
	♠ A Q 2 ♥ A 9 6 ♦ K 8 5 2 ♣ A 4 2	

Todas las cartas están ocultas. El dador, Oeste, inicia la subasta que luego continúan Norte, Este, y Sur. Aceptemos que en este ejemplo, tomado del libro *Cómo aprender al Bridge* de Jiménez Huertas, Lantarón y Goded, la subasta se podría haber desarrollado de la siguiente manera:

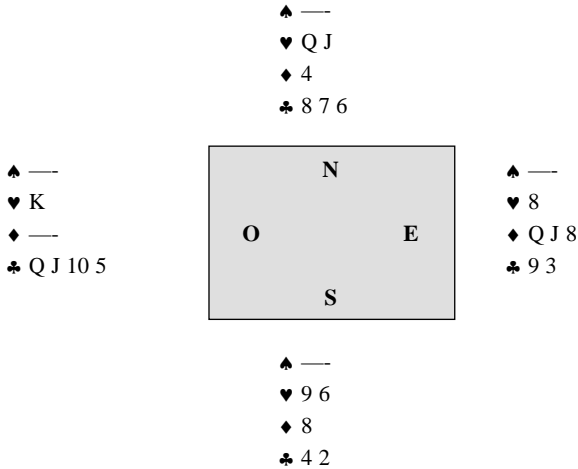
O	N	E	S
Paso	Paso	Paso	1 Sin triunfo
2 ♣	Doblo	Paso	2 Sin triunfos
Paso	3 Sin triunfos	Paso	Paso
Doblo	Paso	Paso	Paso

Resultado: Sur, que es el declarante, juega 3 sin triunfos doblados, es decir, que se ha comprometido a ganar 9 bazas (6+3) sin que exista palo dominante y como el contrato está doblado tanto si cumple su compromiso como si no, la puntuación será el doble del caso que en que se jugases 3 sin triunfos sin doblar.

Como Sur es el declarante es Oeste es que sale y lo hace lo hace del ♣K. Norte, el compañero del declarante, pasa a ser el *muerto* y extiende sus cartas. El declarante juega sus cartas y dice al muerto la carta que debe de jugar. El desarrollo de carteo sería así:

1. Oeste sale con el ♣K. Norte juega el ♣6 del muerto (esto significa que Sur dice la carta a jugar, Norte obedece y la juega), Este juega el ♣3 y Sur gana la baza con el ♣A.
2. Como Sur ha ganado la primera baza, él inicia la segunda, por ejemplo con el ♠A. Oeste juega el ♠3; Sur juega el ♠4 del muerto y Este juega el ♠5. Sur gana la baza.
3. Nuevamente Sur comienza la tercera baza con la ♠Q. Oeste juega el ♠8, el muerto el ♠9 y Este el ♠6. Gana la baza Sur. (En el *lenguaje* del Bridge se diría: Oeste sale de ♣K que Sur toma con el As. Juega As y Dama de picos.)
4. Sur, a la vista del ♠K y del ♠J del muerto, comienza en la cuarta baza con el ♠2, Oeste pone el ♠10, el muerto el ♠K y Este el ♠7. (Ahora se diría que Sur juega pequeña al Rey.)
5. Esta vez quien ha ganado la baza ha sido Norte, el muerto, por lo tanto es él quien inicia la siguiente baza siempre siguiendo las indicaciones de Sur. Sur ordena que juegue el ♠J, lo que hace el muerto. Como Este no tiene picos, juega (descarta) una carta que no le interese de cualquier otro palo, por ejemplo el ♥4. Sur descarta el ♦2 y Oeste descarta el ♥2.
6. Como es el muerto el que ganó la última baza es el que *sale*, o sea que inicia la siguiente baza. Lo hace jugando el ♦A. Este juega (asiste) con el ♦6, Sur el ♦2 y Oeste el ♦10. El muerto gana la baza.
7. Como Sur quiere hacerse su ♦K, juega el ♦3 del muerto; Este asiste con el ♦7, Sur con el ♦K y Oeste, que no tiene diamantes descarta el ♥3. Sur gana la baza.
8. En este momento, el declarante sabe que lleva siete bazas ganadas, por lo cual sólo necesita ganar dos más para cumplir su contrato. Juega el ♥A, Oeste el ♥10, el muerto el ♥5 y Este el ♥7.

Las cartas que quedan en este momento son las siguientes:



Ahora Sur, que es el que tiene la salida, puede escoger entre:

- Jugar un corazón, que sería ganado por el ♥K de Oeste, que a continuación iría jugando y ganando sus tréboles (♣Q, ♣J, ♣10, ♣5) en las cuatro últimas bazas.
- Otra posibilidad de Sur es jugar un trébol, con lo cual nuevamente Oeste ganaría las cinco últimas bazas.
- Por último, si Sur juega el ♦8, sería Este quien ganase con la ♦Q, y ganaría las dos siguientes con la ♦J y el ♦9. En la baza siguiente juega un trébol y su compañero Oeste gana las dos últimas.
- Observemos que no sólo las cartas altas hacen bazas: en nuestro ejemplo Oeste, después de ganar sus tres bazas de trébol hará también baza con el ♣5, ya que cuando lo juega es el último que queda.

En cualquiera de los casos E/O se harían las cinco últimas bazas y N/S las 8 primeras. Como se había comprometido a hacer 9, en el lenguaje del Bridge N/S se dice ha tenido una *multa doblada* o que *se ha caído de una estando doblado*. Ello hace que E/O se apunten en su línea una serie de puntos.

Notemos que hasta la baza 8 N/S *tenía la mano*, es decir había ganado la baza anterior y tenía el derecho, y la obligación, de *salir* para iniciar el juego de la siguiente baza. La baza 9 la pierde N/S y tiene que *dar la mano a E/O*.

SUBASTANDO

Podemos decir que la subasta es un código o un lenguaje en clave por el cual los jugadores van transmitiendo información para conseguir llegar al mejor contrato.

Este código debe ser conocido por los cuatro jugadores. Si Sur abre de 2 sin triunfos indicando una distribución equilibrada y la posesión de 21/22 puntos de honor (que en adelante llamaremos PH), esta información no es una clave secreta entre él y su compañero. Deber ser conocida también por los adversarios.

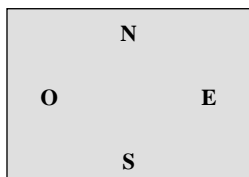
Pero el hecho de que las claves no sean secretas no resta interés ni dificultad al juego por tres razones:

1. Existen voces muy concretas y otras muy ambiguas. La apertura de 2 sin triunfos es muy concreta, como hemos visto, pero la apertura de 1♣ tan sólo indica que se poseen al menos 12 puntos y al menos 3 cartas en ♣, por lo que ampara montones de posibilidades.
2. El jugador debe decidir qué información debe transmitir al compañero dentro de las diferentes alternativas que se le abren. La buena elección de las voces y la correcta interpretación de ellas por el compañero hace que se llegue al buen contrato.
3. Los adversarios, que como los buenos servicios de contraespionaje han descifrado el código de enemigo, deben sacar provecho de ello para plantear adecuadamente el juego de la defensa y derrotar el contrato.

Un *Sistema de subasta* es el conjunto de códigos o claves que la pareja adopta para transmitir esta información y existen muchos, aunque la mayoría de la gente opta por un sistema estandarizado que en España es el llamado *Mayores quintos*.

Para que el lector entienda lo que es el lenguaje de la subasta vamos reproducir cómo se subastaría la siguiente mano y cuál es la información que se está transmitiendo:

♠ A K 8 7 3
♥ A J 10 4 2
♦ Q 3
♣ A



♠ 9 3
♥ K 7 6 3
♦ J 10 5 2
♣ Q 4 3

A) Si se acuerda utilizar el *Mayor quinto* como sistema de subasta, ésta sería

Jugador	Voz	Mensaje
Oeste	1 ♠	Tengo al menos 5 cartas a ♠. Tengo de 11 a 21 puntos
Este	1 sin triunfo	Tengo de 6 a 10 puntos. Tengo menos de 3 cartas a ♠
Oeste	3 ♥	También tengo al menos 4 cartas a ♥ Tengo de 18 a 21 puntos
Este	4 ♥	Tengo 4 cartas a ♥, pero una mano muy pobre. Vamos a intentar la manga a 4♥
Oeste	Paso	

B) Si se acuerda utilizar el *Trébol fuerte* como sistema de subasta, ésta sería

Oeste	1 ♣	Tengo de 17 o más puntos. Puedo tener cualquier distribución
Este	1 ♦	Tengo de 0 a 8 puntos. Puedo tener cualquier distribución
Oeste	1 ♠	Tengo al menos 5 cartas a ♠
Este	1 sin triunfo	Tengo de 5 a 8 puntos. No tengo ningún palo de 5 o más cartas
Oeste	2 ♥	También tengo al menos 4 cartas a ♥
Este	3 ♥	Yo también tengo al menos 4 cartas a ♥
Oeste	4 ♥	Vamos a intentar la manga a 4♥ Salvo plusvalías ocultas tuyas no podemos intentar el <i>slam</i>
Este	Paso	

HACIENDO BAZAS JUGANDO A SIN TRIUNFOS

El Bridge es un juego de bazas. Familiaricemos sobre cómo ganarlas.

Bazas de cabeza

♠ K 8 7

♥ 8 4

N
S

♠ A 2

♥ A K Q

Son aquellas que se ganan sin necesidad de dar la mano al adversario y que se ganan siempre, independientemente de la distribución del resto de las cartas.

En el adjunto diagrama N/S tienen 5 bazas de cabeza: 2 a ♠ y 3 a ♥. Si la salida la tiene Sur jugará 2♠ al K♠, 7♠ al A♠ y luego A, K y Q de ♥

Bazas por largo

♠ A K Q 4 3 2

♥ —

N
S

♠ 8 7 6 5

♥ 9 3

En el adjunto diagrama N/S tienen 6 bazas a ♠. Contemos: la línea tiene 10 cartas de las 13 en total. Aunque las tres restantes estén en una mano si jugamos A, K y Q los adversarios se quedarán sin ♠, por lo que las restantes cartas blancas son firmes. (Decimos que una carta a blanca es firme cuando es baza segura, porque no quedan por salir más cartas de dicho palo, por lo que no puede ser superada.)

Bazas por afirmación

♠ K Q J 10

♥ —

N
S

♠ 7 6 5

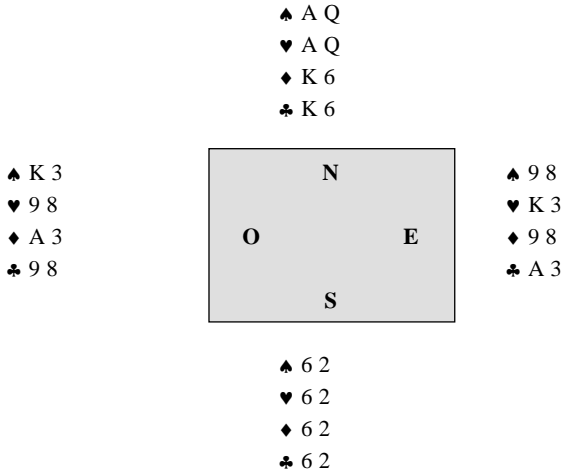
♥ 9

Son aquellas que ganaremos si previamente hacemos que el adversario juegue sus honores más altos.

En el adjunto diagrama tenemos 3 bazas a ♠ por afirmación. Si jugamos la K el adversario ganará con el A, pero cuando volvamos a tomar la mano podremos desfilar la Q, la J y el 10, que ahora se han convertido en bazas de cabeza.

Bazas por colocación favorable de los honores

Son aquéllas que nos haremos si la colocación de los honores adversarios es la adecuada.



En este diagrama tenemos 2 bazas a ♠ haciendo el *impás* al K, para lo cual jugamos el 2 y si Oeste juega el 3 jugamos la Q, que gana.

Sin embargo a ♥ sólo tenemos una baza, porque el *impás* no sale, ya que cuando en Norte juguemos la Q Este ganará con la K.

En ♦ tenemos una baza haciendo el *espás* al A, es decir, jugamos el 2 y si Oeste no juega el A jugamos la K y ganamos.

Pero en trébol no tenemos ninguna baza, porque el *espás* no sale, ya que cuando juguemos la K♣ Este ganará con su A.

♠ A J 3



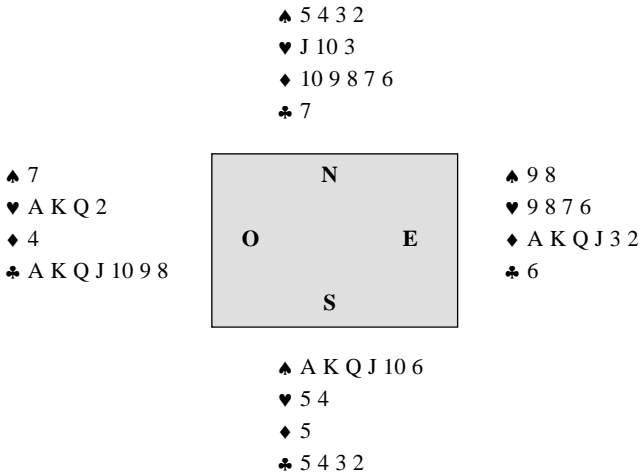
♠ K 10 2

En este diagrama si pensamos que la Q está en Oeste jugaremos el K, el 10 a la J, si no cubre, y luego el A. Si pensamos que está en Este jugaremos el 2 al As, luego la J y, si no cubre, ponemos el 10 y luego jugamos el 3 al K

Recordando la subasta y fijándose en el juego de la defensa se puede deducir que un adversario tiene más probabilidades de tener un honor, en cuyo caso se debe de hacer el *impás* hacia él.

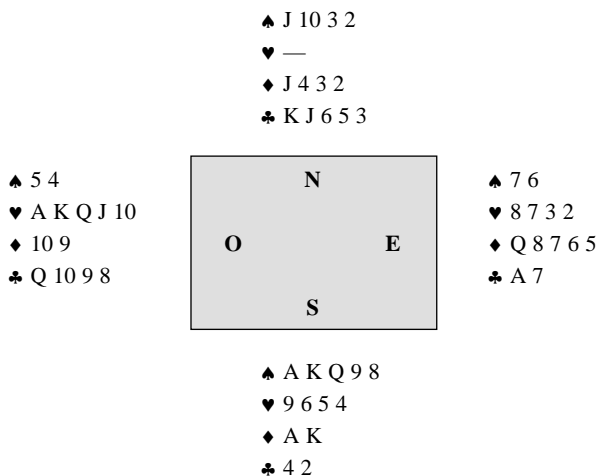
HACIENDO BAZAS JUGANDO A PALO

El juego a palo introduce una importante novedad: si un jugador carece de cartas del palo que inició la baza puede *fallar*, es decir jugar una carta del palo de triunfo, que ganará la baza por pequeña que ésta sea, a no ser que un adversario posterior *refalle*, es decir juegue también una carta del palo de triunfo superior a aquella. Observemos:



El triunfo es ♠. Oeste sale del A♥ y gana la baza, sigue con la K♥ y también gana, pero cuando juega la Q♥ Sur *falla*, jugando el 6♠ y gana.

Supongamos que en vez de salir de A♥ Oeste sale de A♣. Gana y continúa con la K♣, que Norte *falla* con el 2♠, pero Este, que tampoco tiene tréboles juega el 8♠ y gana la baza por haber *refallado*.



En el último diagrama, jugando a sin triunfos Oeste sale de A♥ seguido de la K, Q, J y 10 y se hace seguidas las cinco primeras bazas. En el juego a picos, si Oeste sale del A♥ las cinco primeras bazas las haría el declarante jugando así: la salida de A♥ es fallada en el muerto con el 2♠. Se juega 2♦ al A♦, falla en el muerto el A♥, juega 2♦ a su A♦, 5♥ que falla en el muerto con el 3♠, juega 3♦ a su K♦, 6♥ fallado con el 10♠, 6♠ para A♣ y 9♥ que se falla en el muerto con la J♠.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Arrastrar:** Iniciar una baza jugando una carta del palo de triunfo.
- **Asistir:** Jugar una carta del mismo palo que inició la baza.
- **Baza:** El conjunto de las cuatro cartas jugadas por cada uno de los jugadores en su turno.
- **Bazas por afirmación:** Son las que podemos hacer una vez que el adversario ha tomado sus honores más altos.
- **Bazas seguras:** Las que podemos hacer sin que el adversario tome la mano. Los palos a los que les falte el As no tienen ninguna baza segura.
- **Bloqueo:** Se dice que un palo está bloqueado cuando no podemos jugarlo, ya que sus cartas firmes se encuentran en la mano contraria (que no tiene entradas) a donde tenemos la salida.

- **Cartas equivalentes:** Dos o más cartas consecutivas y que, por tanto, tienen el mismo valor. Estas cartas equivalentes son las que nos permiten afirmar bazas.
- **Contrato:** Número de bazas que el declarante se ha comprometido a ganar.
- **Dador:** El jugador que da cartas y que es el que abre la subasta.
- **Declarante:** Jugador que juega sus cartas y las de su compañero (*muerto*) por turno.
- **Declarar:** En la subasta, cantar o subastar un contrato.
- **Desbloqueo:** Se llama desbloqueo a cualquier maniobra tendente a evitar el bloqueo de un palo. Por ejemplo, jugar primero los honores que están en la mano más corta.
- **Descartar:** Jugar una carta cualquiera cuando no se tiene del palo que inició la baza.
- **Distribución:** El número de cartas de cada palo que tiene una mano. Ejemplo: una distribución 6-3-3-1 indica que se posee un palo de 6 cartas, dos de 3 y uno de una.
- **Distribución equilibrada:** Una mano tiene una distribución equilibrada cuando ningún palo sobresale ni por su longitud ni por su cortedad. Son estas tres distribuciones 4-3-3-3, 4-4-3-2 y 5-3-3-2.
- **Distribución monocolor:** Cuando existe un palo al menos 6°, sin otro 4° al lado. Ejemplo: 6-3-3-1; 7-3-2-1, etc.
- **Distribución bicolor:** Cuando existe un palo al menos 5°, junto con otro al menos 4°. Ejemplo: 5-4-2-2; 5-5-3-0, etc.
- **Distribución tricolor:** Cuando existen tres palos al menos cuartos. Son estas dos: 4-4-4-1 ó 5-4-4-0.
- **Dubletón:** Tener solamente dos cartas de un palo.
- **Doblar:** Acción durante la subasta dirigida a infringir a los adversarios un castigo superior por las multas.
- **Fallar:** Ganar baza con un triunfo al no tener ninguna carta del palo jugado.
- **Fallo:** Ausencia de cartas de un palo en una mano.
- **Fit:** Existencia de al menos ocho cartas de un palo entre las dos manos de la misma pareja.
- **Gran slam:** Contrato en el que hay que ganar 13 bazas.
- **Honores:** Las cinco cartas más altas de cada palo (A, K, Q, J y 10).
- **Honores mayores:** Las tres cartas más altas de cada palo (A, K, Q).
- **Impás:** Maniobra consistente en intentar hacer bazas con honores que no son los más altos que quedan.

- **Jugar a palo:** Cuando existe un palo, escogido por el declarante, que durante el carteo tiene la posibilidad de ser usado para fallar.
- **Línea:** Se llama línea a cada pareja. Una pareja ocupa la línea Este-Oeste y la otra la línea Norte-Sur.
- **Manga:** Contrato que constituye el objetivo principal del juego.
- **Mano:** El total de las 13 cartas de cada jugador. Las cuatro manos forman una *mano completa*. Cuando se está estudiando un sólo palo y, por ejemplo, un jugador de la pareja tiene 3 cartas y otro 5 en ese palo, se dice la *mano corta* a la que menos cartas tiene y la *mano larga* a la que tiene más.
- **Muerto:** El compañero del declarante.
- **Multas:** Las bazas que le han faltado al declarante para cumplir el contrato.
- **Nivel del contrato:** Es el número de bazas por encima de seis que se compromete a ganar el declarante. O sea, que si un declarante se compromete a un contrato de 3ST, significa que ha de ganar al menos nueve (6+3) bazas.
- **Norte-Sur y Este-Oeste:** La denominación de las dos parejas.
- **Palo:** Cada una de las cuatro *familias* de la baraja: Picos, Corazones, Diamantes y Tréboles.
- **Palos mayores:** Se llama así a los palos de Pic y Corazón. Cuando el triunfo es un palo mayor, basta subastar y hacer 10 bazas para cumplir una manga.
- **Palos menores:** Se llama así a los palos de Trébol y Diamante. Cuando el triunfo es un palo menor, es necesario subastar y hacer 11 bazas para cumplir una manga.
- **Pequeño slam:** Contrato en el que hay que ganar 12 bazas.
- **Puntos de distribución:** Son los puntos otorgados por palos cortos y por tener más de ocho triunfos cuando el declarante decide jugar a palo.
- **Puntos de honor (PH):** El valor asignado a los cuatro honores más altos de cada palo. (A=4, K=3, Q=2, J=1). La baraja tiene, por tanto, 40PH (10x4). Estos PH son fiel reflejo de la capacidad de cada mano para hacer bazas.
- **Salida:** La primera carta que juega el que inicia la primera baza.
- **Secos:** Se dice que una determinada carta está seca cuando la mano que la posee no tiene ninguna otra carta de ese mismo palo. Se puede aplicar hablando también de varias cartas: por ejemplo, Rey-Dama secos (son las dos únicas cartas en el palo en la misma mano).

- **Secuencia:** Se llama secuencia a, al menos, tres cartas consecutivas del mismo palo. Por ejemplo, KQJ, AKQ, J109, QJ10... La carta más alta de una secuencia se llama *cabeza de secuencia*.
- **Secuencia interna:** Se llama así a, al menos, dos cartas en secuencia acompañadas de un honor más alto no equivalente. Por ejemplo, J-10 es una secuencia interna en AJ1096 o en KJ105.
- **Semifallo:** Tener una sola carta de un palo.
- **Sin triunfo:** Contrato en el que no existe ningún palo de triunfo y en el que, por tanto, no es posible fallar.
- **Subasta:** Conjunto de voces o declaraciones que hacen los jugadores para establecer el contrato.
- **Triunfo:** Palo escogido por el declarante en un contrato a palo y que tiene el privilegio de ganar bazas fallando.

Referencias de interés

LIBROS EDITADOS EN ESPAÑOL

La técnica del juego avanza constantemente, lo que hace que algunos libros queden obsoletos. Ahí se reseñan algunos de los más importantes cuyo contenido sigue siendo de actualidad.

DANNY ROTH. *Las señales ganadoras en Bridge.*

EDGAR KAPLAN. *El carteo en el Bridge.*

FEDERICO GODED Y EDUARDO MOLERO. *El Trébol 2000; La subasta competitiva y avanzada.*

FEDERICO GODED Y JESÚS PÉREZ PAREJA. *Un sistema de subasta moderno.*

FEDERICO GODED Y LUIS LANTARÓN. *Subasta constructiva; Subasta defensiva.*

FRANCISCO POPPER. *El carteo avanzado en Bridge.*

HUGH KELSEY. *El Bridge de competición por parejas; Cómo mejorar su Bridge; El Bridge de los expertos; La defensa mortal.*

JOSÉ LUIS BENAVIDES. *Bridge*.

JUAN JIMÉNEZ HUERTAS. *Cómo pensar en defensa*.

JUAN JIMÉNEZ HUERTAS, FEDERICO GODED Y LUIS LANTARÓN. *Cómo aprender a jugar al Bridge*.

LARRY COHEN. *La ley de las Bazas Totales*.

MAGÍN TUSQUETS. *Tratado completo de Bridge; Bridge en 7 sesiones. Sistema Natural*.

MICHEL LEBEL Y PIERRE JÀIS. *El nuevo Mayor Quinto; El super Mayor Quinto*.

MIGUEL MESTANZA. *Historia del Bridge*.

OMAR SHARIF. *Juegue al Bridge con Omar Sharif*.

ROBERT BERTHE Y NORBERT LEVELY. *Perfeccione su carteo paso a paso (2 vols.)*.

RON KINGLER. *100 consejos para ganar al Bridge*.

VICTOR MOLLO Y NICO GARDENER. *Técnica de carteo en el Bridge*.

VICTOR MOLLO. *Test del carteo en el Bridge; El Bridge en la casa de los animales; El Bridge en la cuarta dimensión*.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

La bibliografía en inglés, francés e italiano es innumerable. Se recomienda acceder a las Web de las diferentes federaciones nacionales en las cuales hay una página sobre ello.

SITIOS WEB ÚTILES

Los sitios Web de Bridge son innumerables. Para acceder a ellos se exponen las direcciones de la Federación Mundial y de la Federación Europea y a través de sus enlaces se puede acceder al resto de las federaciones nacionales.

También se exponen unos pocos sitios Web Bridge *on-line* y a través de sus enlaces se puede acceder a otros muchos.

World Bridge Federation, WBF	www.worldbridge.org .
European Bridge League, EBL	www.eurobridge.org
Asociación Española de Bridge	www.aebridge.com
Bridge Comunidad de Madrid	www.bridgecm.com
Club Virtual de Bridge	www.latinbridge.cl
OK Bridge	www.okbridge.com
e-Bridge	www.e-bridgemaster.com
ACBL on line	www.acbl.com/base
Microsoft Game Zone	www.zone.msn/bridge
Win Bridge	www.winbridge.com
GOTO Bridge	www.funbridge.com

