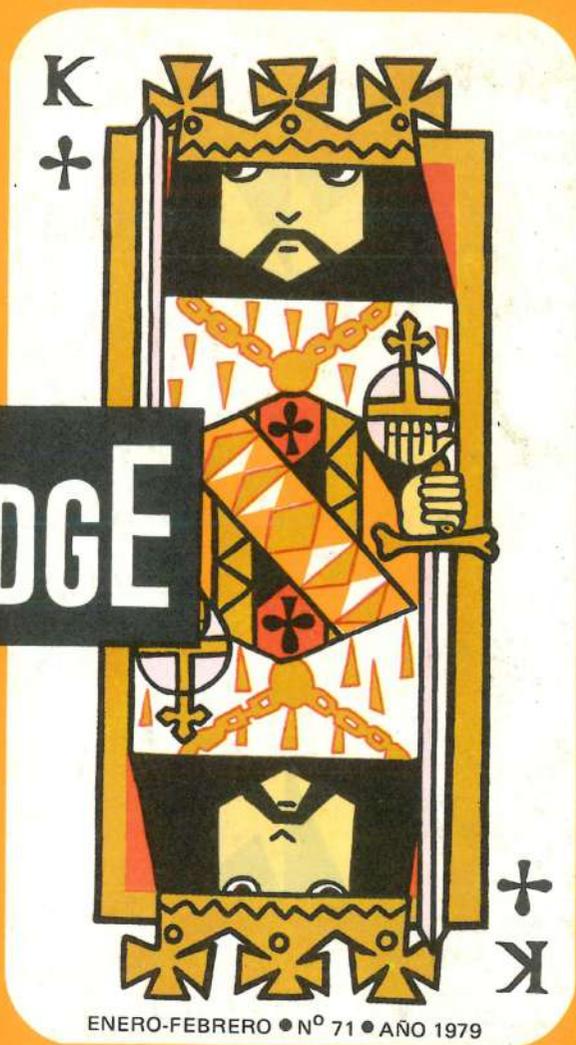


BRIDGE



ENERO-FEBRERO • N° 71 • AÑO 1979

Un Hotel de cinco estrellas para pasar mil y una noches.

O para sentir en la cara el aire, con aroma a sal,
en las calmadas partidas de golf...
Porque Costa Tegui se cuenta con un campo de
categoría internacional. 18 hoyos
(nueve en juego, actualmente) y 6.420 m de
recorrido. Diseñado por el arquitecto
británico John Harris, con toda clase de
instalaciones auxiliares que ya hacen del Golf
Costa Tegui uno de los más atractivos
de España. En Lanzarote, 12 meses abierto al sol.



★★★★★
**HOTEL
LAS SALINAS**
Costa Tegui / Lanzarote



Reservas: Lanzarote Tels. (928) 81 30 40 81 30 51 Télex 96320
O en su Agencia de Viajes

BRIDGE

Presidente:

DON RAMON DE ORBE

COMITE TECNICO

Director: LUIS FRANCOS

Administración: D.^a ROSARIO CAVESTANY

Redacción:

JOAQUIN CASTELLON,

FEDERICO GODED,

JUAN MARTORELL

Fundador:

ENRIQUE DE MENESES (Remember)

EDICIONES BRIDGE
CASTELLO, 45 - MADRID-1

Imprime: Gráficas JUCAR. Madrid.

Fotograbados: GAMA. Madrid.

Suscripción anual por seis números:

España. 900 Ptas.

Extranjero 1.000 Ptas.

SUMARIO :

Cartas al director	2
Las mejores manos del año, por J. Le Dentu.	4
La cátedra de Pabis-Ticci	7
Aquí Lisboa, por José A. Debonnaire.	9
¿Subasta Vd. con imaginación?	12
Doble squeeze o desproteger una dama, por A. Conrado	17
A la búsqueda del slam, por Roger Trezel	19
Cuando el muerto se extiende, por R. Muñoz.	21
¡Arbitro!, por J. Castellón	25
Problemas	26
Los Ases de Dallas	29
Un golpe de suerte, por Jaun Atlon	31
El bridge y el idioma, por Federico Goded.	33
Ese mundo del bridge, por Joaquín Castellón	43
Sistema Tricolor-Cincuenta (IV), por F. Cantero	45
Torneos	51

CARTAS AL DIRECTOR

El Maestro Internacional Joel Tarlo nos escribe una carta con atinados comentarios a nuestro último artículo “Las Reformas Necesarias” del que extraemos los siguientes párrafos:

“Durante muchos años antes de mi retirada, formé parte del equipo inglés, fui capitán no jugador, luego miembro del Comité de Selección y estuve involucrado en todos los problemas relativos a la selección nacional. Sé todo lo relativo acerca de los celos, intrigas, discusiones entre los seleccionadores y los argumentos sobre si el equipo debe ser seleccionado, o debe ser de forma automática el ganador de la prueba de selección.

“A la vista de esta experiencia yo creo (como tú) que el mejor sistema es sobre la base de la celebración de una prueba de equipos de *cuatro jugadores...*

“La Federación debe marcar un objetivo y los jugadores deben hacer como lo hicieron los italianos, prepararse asiduamente, hacer sacrificios, trabajar y ser disciplinados. La cuestión es: ¿Están conformes con esto los jugadores? ...

“Los jugadores españoles de duplicado, normalmente juegan en torneos de parejas donde el número de manos raramente excede de 30 por día, la mayoría de los participantes son flojos. La técnica del torneo de parejas y las cualidades requeridas para ganar tales torneos, difiere considerablemente de las pruebas de equipos, ... el jugar con frecuencia contra jugadores débiles tiende a hacerle a uno más confiado y menos cuidadoso.

“Mi sugerencia es la siguiente:

- 1.º La Federación debe designar un pequeño Comité de Selección en el que los jugadores tengan confianza y cuya elección sea hecha en razón al mérito de los elegidos y son ¿ ?

- 2.º El Comité de Selección debe designar el equipo entre aquéllos que han participado en la prueba de selección, pero no debe estar obligado a seleccionar al equipo ganador. Debe estar autorizado para cambiar a su discreción la composición de los equipos e incluso de las parejas durante la prueba. Su única misión es asegurar que las tres mejores parejas representen a la nación aunque tengan que ser sacadas de equipos diferentes.
- 3.º El Comité de Selección debe designar un Capitán no jugador que haga también las funciones de entrenador.

Su misión es de la máxima responsabilidad y debe ser elegida la persona más adecuada que sea posible. Tendrá el total control del equipo. Entre sus obligaciones tendrá la de preparar sesiones de entrenamiento y encuentros con equipos lo más fuertes posibles, incluso contra equipos de otros países en encuentros amistosos.

Si todo esto se hace y los jugadores prestan su cooperación con total entrega, el resultado será la mejora de la técnica de juego, de los sistemas de subasta y de la penetración de las parejas”.

Nota del Director:

Querido Tarlo, ¿y si tus condiciones no se cumplen?

“¿Están conformes los jugadores?”

“¿Prestarán su cooperación con total entrega?”

Pues bien, te confesaré un secreto: lo que yo desearía es conseguirlo *incluso a pesar de los jugadores* y por supuesto sin que se den cuenta de ello.



LAS MEJORES MANOS DEL AÑO

por José Le Dentu

Grandes Maniobras

Cada jugada técnica tiene su etiqueta o su matasellos: véase el squeeze, la eliminación, acortarse en triunfos, etc.

Algunas se usan con el título de “maniobras”, unido al nombre de su inventor. Por ejemplo, “La maniobra de Guillemard” que fue analizada en 1930 por el Dr. Guillemard. Pero hay maniobras mucho más antiguas y entre ellas una muy notable, la del americano Milton Work que fue el creador de la cuenta de los puntos 4-3-2-1. Dicha maniobra es de una gran eficacia, como lo demuestra la manga que ganó, gracias a ella, el joven parisino Dominique Pilon, miembro del equipo de Francia y que vemos a continuación.

La mano se jugó en la Prueba de Selección para el Campeonato del Mundo por Parejas. Pilon jugaba con Pierre Jaïs que debutó en esta clase de competición allá por el año... 1935! Esta “asociación” de uno de los más jóvenes campeones de Francia, con uno de los más talludos, ha resultado, sin duda ninguna, una de las mejores parejas de nuestro país.

	P. D 8 4	
	C. A V	
	D. A 7 5	
	T. K V 8 4 2	
P. V 9 5 3 2		P. A 10 6
C. D 3 2		C. K 10
D. 9 8 6 2		D. D V 10 4 3
T. 6		T. D 10 9
		
	P. K 7	
	C. 9 8 7 6 5 4	
	D. K	
	T. A 7 5 3	

Subasta: Norte Dador. Norte-Sur Vulnerables.

<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>
X ...	Jaïs	Y ...	Pilon
—	1 T	Paso	1 C
Paso	1 ST	Doblo	Redoblo
2 P	Doblo	Paso	3 C
Paso	4 C	Paso	Paso
Paso			

La subasta es normal, salvo el paso de Este sobre 1 Trébol en la primera vuelta, puesto que pensamos que se puede decir 1 Diamante.

Oeste atacó del seis de Tréboles. ¿Cómo ganó Pilon, en Sur, cuatro Corazones contra toda defensa?

Pongámonos en el lugar de Pilon, que no veía más que sus cartas y las del muerto. Estaba a ciegas...

¿Qué podían significar las voces de Este? Para doblar un Sin Triunfo tenía que tener al menos una docena de puntos, y una buena distribución con honores en Diamantes y Pic, pero no en Corazón, ya que si no hubiese doblado sobre un Trébol. Por otro lado, ¿a qué correspondía el ataque de seis de Trébol?

No era la cuarta del largo (D-10-9-6) pues con semifallo de Trébol, Este no hubiese esperado a la segunda vuelta de la subasta para intervenir. ¿Podría ser una “tercera” con D-10-6 ó D-9-6? Poco probable. Por si acaso, Pilon juzgó más prudente en ese caso poner el dos de Tréboles del muerto, y cuando vió el nueve de Este, entonces y sólo entonces quedó prácticamente convencido de que Oeste tenía singleton.

En principio había, por lo tanto, que perder un Trébol, un Pic y obligatoriamente dos Corazones, y eso contando con una favorable distribución de las cartas adversarias. Así es que la única solución era escamotear la perdedora de Pic o la de Trébol y la mejor forma de hacerlo era recurrir para ello a la famosa “maniobra Work”.

El As de Pic estaba, ciertamente, en Este (que fue quien dobló un Sin Triunfo) y aquí la maniobra consiste en hacer valer o hacer jugar imaginariamente *el siete de Pic*, con el fin de liberar inmediatamente el Rey, porque Este no puede meter el As sin liberar con ello dos bazas a Pic (el Rey y la Dama). Tiene por tanto que dejar pasar... y entonces Sur sólo tendrá un Pic perdedor que va a tratar de descartar para no perder ninguno.

Así, después de haber tomado el ataque con el As de Trébol, Pilon fue al muerto por medio del As de triunfo, para jugar el cuatro de Picos. Este puso el seis y Pilon se hizo el Rey y volvió a jugar Corazón al Valet, que Este tomó con el Rey, y volvió la Dama de Diamantes (para no liberar la Dama de Pic, ni jugar hacia la tenaza de Trébol).

El declarante tomó con el Rey y jugó él mismo su tres de Trébol para el Rey del muerto. Oeste descartó un Pic, pues si hubiese fallado en el vacío Pilon no hubiera perdido Trébol. Quedaba por lo tanto por perder un Corazón firme, la Dama, y la Dama de Trébol, pero ya no había perdedoras en Pic al descartar *el siete sobre el As de Diamante*. Total, que sólo perdió el Rey y la Dama de Corazón y la Dama de Trébol, ganando el contrato.

Esta solución, ¿creen Vds. que es perfecta? Si el declarante hubiera estado seguro de que el seis de Trébol era singleton, era mejor tomar de Rey en el muerto para tener siempre la entrada del As de triunfo, y jugar el cuatro de Pic en el momento oportuno, ya que sabemos que Este tiene que dejar pasar, y así, después del Rey de Pic y el Rey de Diamantes, con la entrada del As de Corazón, el siete de Pic se tiene que “volatizar” rápidamente en el As de Diamantes.

No le servirá de nada a Este precipitarse sobre el As de Pic y contratacar Corazón para hacer saltar el As del muerto, ya que el declarante después del As de Corazón jugaría el Rey de Pic, el Rey de Diamantes y triunfo. Entonces Este tendría obligatoriamente que dar a Sur la entrada al muerto y con ello descartaría los dos Tréboles perdedores sobre la Dama de Pic y el As de Diamantes.

Total que *tomando con el Rey de Trébol* a la primera en el muerto se asegura el contrato más fácilmente, o sea siempre que Este no tome de As de Pic a la primera, o si tomase, a condición de que sólo tenga dos Corazones y sea Oeste el que tenga tres.

LA CATEDRA DE PABIS-TICCI

Se gana sin fantasías

Es un hecho conocido (por lo menos para mí) que el correcto comportamiento de competición en duplicado por equipos, deja un espacio muy pequeño a las invenciones más o menos fantásticas.

Este principio ha tenido reciente confirmación en el desarrollo de una autorizada, cuanto inútil, tentativa de demostrar lo contrario, aunque ciertamente el principio no hubiese cambiado si dicha aventura hubiera llegado a un diferente final.

Admitido pues, que la táctica ganadora es bastante monótona y concede poco al espectáculo, a pesar de ello se presentan a menudo episodios interesantes. En realidad también para aquéllos que juegan preocupándose más por conseguir el buen resultado que por obtener aplausos y tienen así ocasiones de lucirse.

Da fe la siguiente mano del "Torneo de Campeones" de Deauville, en la cual nuestros compañeros Rosati y Sbariglia acabaron en 3 Sin Triunfo realizando once bazas.

	P. J 6 4 3										
	C. 8 3										
	D. K 9 7										
	T. J 10 7 3										
P. Q 7 5	<table border="1"><tr><td></td><td>NORTE</td><td></td></tr><tr><td>OESTE</td><td></td><td>ESTE</td></tr><tr><td></td><td>SUR</td><td></td></tr></table>		NORTE		OESTE		ESTE		SUR		P. 10 8
	NORTE										
OESTE		ESTE									
	SUR										
C. K 9 4 2		C. A Q 7 5									
D. Q 10 2		D. A 8 5									
T. K Q 6		T. A 9 5 4									
	P. A K 9 2										
	C. J 10 6										
	D. J 6 4 3										
	T. 8 2										

La subasta en nuestra mesa: Este-Oeste Vulnerables.

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
Pabis-Ticci (Camillo)	Murray	Pabis-Ticci (Junior)	Kehela
—	1 T	Paso	1 C
Paso	2 C	Paso	3 S.T.
Paso	4 C	Paso	Paso
Paso			

Ataqué con el ochó de Corazones y Kehela, después de tomar con el Rey, jugó dos veces más Corazón acabando en el As, sobre el cual descarté el tres de Pic. El declarante jugó el diez de Pic y cuando mi compañero jugó el dos, Este jugó el cinco, consintiéndome tomar con el Valet. Continué con el tres de Tréboles, para el cuatro, el ocho y el Rey; Dama de Pic ganada con el As y dos de Tréboles para la Dama, el siete y el cinco; siete de Pic fallado con el último triunfo de la mesa.

Esperando la caída favorable del Trébol, Kehela jugó As de Trébol, pero cuando mi compañero descartó el tres de Diamantes, se dió cuenta de que para cumplir tenía absoluta necesidad de realizar dos bazas en Diamantes. Jugó el As y a la segunda ronda, después de larga reflexión puso el diez; cumplió así el contrato que hubiese perdido si hubiera puesto la Dama. Por otro lado, el contrato no hubiera presentado la menor dificultad si mi compañero hubiera jugado un honor a Pic en la primera vuelta jugada a este color, puesto que le hubiera permitido afirmar la Dama de Pic para descartar el tercer Diamante de la mesa.



AQUI LISBOA

SISTEMA TOTAL (Continuación)

por J.A. Debonnaire

Significado de la apertura:

1 Trébol: Apertura con mano equilibrada de 17 puntos o más, o tricolor (4-4-4-1), eventualmente 5-4-4-0 con los puntos: mínimo de apertura y máximo ilimitado.

1 Diamante: Apertura con cinco Corazones sin límite superior.

1 Corazón: Lo mismo pero con cinco Picos.

1 Pic: Apertura con seis cartas de Diamante o de Trébol, ó 5-4 Diamantes-Trébol. No puede tener cuatro cartas de un palo mayor. Sin límite superior.

1 Sin Triunfo: 13 a 16 puntos y mano equilibrada.

Aperturas a nivel de dos:

Son siempre bicolores, con cuatro cartas en palo rico y cinco en palo pobre. Así:

- | | | |
|---|----------------|--|
| ó | 2 Tréboles | Apertura con 5 ó 6 cartas del palo marcado y cuatro cartas de Corazón o Pic. (Máximo de 17 puntos). |
| | 2 Diamantes | |
| ó | 2 Corazones | Apertura de cuatro cartas del palo marcado y cinco cartas de Trébol o Diamantes. (Más de 16 puntos). |
| | 2 Picos | |
| | 2 Sin Triunfo: | Bicolor Trébol-Diamante (por lo menos 5-5) y más de 16 Puntos. |

3 Tréboles: Bicolor Trébol-Diamante (por lo menos 5-5) y menos de 16 Puntos.

Respuestas a la apertura de 1 Trébol:

1.^a) Respuestas de puntuación:

1 Diamante: ocho puntos o menos

1 Corazón: ocho a once puntos y mano equilibrada (4-4-4-1) o cinco de un menor.

1 Pic: más de once puntos.

1 S. Triunfo: ocho a once puntos y mano equilibrada 4-3-3-3 ó 4-4-3-2.

2.^a) Respuestas de distribución:

2 Tréboles, 2 Diamantes, 2 Corazones y 2 Pic:

De cinco a ocho puntos y palo sexto (D V x x x mínimo).

Segunda voz del abridor:

1.^a) Con una mano equilibrada se remarca Sin Triunfo

17–20 Puntos: 1 Sin Triunfo.

21–23 ” : 2 Sin Triunfo.

24–26 ” : 3 Sin Triunfo.

a) Sobre la secuencia 1 Trébol–1 Diamante–1 Sin Triunfo se hace Texas y Stayman, siendo las respuestas al Stayman:

2 Diamantes: sin mayores.

2 Corazones: con 4 Corazones ó 4 Corazones y 4 Picos.

2 Picos : con 4 Picos.

b) Sobre la secuencia: 1 Trébol - 1 Corazón ó 1 Pico - 1 Sin Triunfo.

Respuesta natural, siendo el Stayman 2 Sin Triunfo. Las manos de 4-4-4-1 deberán declararse dando el palo del singleton a la altura de tres.

2.^a) Redeclaraciones con mano tricolor:

- I) a) Sobre 1 Diamante: Marcar el palo rico a nivel de uno. Con cuatro Corazones y cuatro Picos se declara un Corazón.
- b) Sobre 1 Corazón: Se dirá 1 Pico con cuatro cartas de Pic y dos Tréboles con semifallo de Pic.
- c) Sobre 1 Pic: Se marca el palo inferior al semifallo, de la siguiente forma:
1 Trébol – 1 Pico
2 Diamantes = Semifallo de Corazón.
- II) De 17 a 22 Puntos: Se deberá marcar el palo inferior al semifallo, de la siguiente forma en la secuencia:
1 Trébol – 1 Diamante
2 Tréboles: semifallo de Diamante.
2 Diamantes: semifallo de Corazón.
2 Corazones: semifallo de Pic.
2 Picos: semifallo de Trébol.

Y en salto sobre las otras secuencias:

- 1 Trébol – 1 Corazón
2 Picos: semifallo de Trébol.
3 Tréboles: semifallo de Diamantes.
3 Diamantes: semifallo de Corazón.
3 Corazones: semifallo de Pic.

(Continuará)

¿SUBASTA USTED CON IMAGINACION?

En los torneos de parejas tan importante es llegar al buen contrato como despistar al adversario. Es en general en las manos competitivas o en aquéllas en que interviene el bando contrario donde las situaciones de confusión se producen más a menudo. Hay quien está casi siempre confundido, pero este artículo-problema va dirigido a los otros, a usted. Muchas veces no sabemos si nuestro compañero interpretará como forcing o como pasable una determinada secuencia y recurrimos a otra mucho más sofisticada o demasiado simple por temor a no ser interpretados. Cuando el compañero de turno tiene suficiente imaginación todo puede suplirse con un poco de ingenio. Resuelva usted estos problemas de subasta y relájese a continuación si no acertó ni uno. Probablemente fue su pareja quien rizó el rizo.

1) Vea esta secuencia:

N	E	S	W
1 P	Doblo	Paso	2 T
Paso	Paso	3 T (?)	

Teniendo usted estas cartas:

P. A K x x x
C. J 10 x x
D. Q x
T. A x

Conteste a estas preguntas:

- ¿Tiene su compañero fit a picos?
- ¿Qué tipo de mano tiene?
- ¿Qué subasta usted?

2) Su compañero abre de 1 corazón. ¿Qué subasta con las siguientes cartas?

P. A J x
C. Q x x
D. A Q 10 x
T. x x x

3) La subasta es:

N	E	S	W
			1 T
Doblo	2 T	3 T	Doblo
Paso	Paso	4 T	Doblo
?			

Con estas cartas

P. A K Q x
C. 10 x x x
D. A x
T. J x x

¿Qué subasta?

¿Qué tiene su compañero?

4) Usted en Sur tiene

P. x
C. K Q x x
D. A x x
T. J x x x x

La subasta se desarrolla:

N	E	S	W
	P	P	P
1 D	P	1 C	P
1 P	P	2 T	Dob
3 T			

— ¿Qué tiene Norte en trébol?

— ¿Tiene fit a corazón?

— ¿Qué distribución?

— ¿Que voz debe dar?

5) Su compañero, no vulnerable, abre de 3T y a su derecha, vulnerable, doblan. ¿Qué subasta?

- P. x x x
- C. A x x x x x
- D. x x
- T. x x

RESPUESTAS:

1) Nuestro compañero tiene 3 cartas en picos, ni una más ni una menos.

Con más de 9 puntos hubiera redoblado a la primera oportunidad, luego es seguro que su mano no tiene más de 9 puntos. Por otra parte al haberse comprometido a jugar a nivel de tres y probablemente la manga es que cuenta con apoyo a nuestro color, pues en otro caso sería un suicidio buscar el fit a partir de un nivel alto y sin puntos. Si tuviera cuatro cartas a picos hubiera dicho directamente 4 picos, como parece querer jugar.

Si su distribución fuera equilibrada se limitaría ahora a apoyar a picos sin salto o a marcar su color largo y a nivel. En este caso ya marcaría una mano suficiente para competir, pero insuficiente para declarar la manga.

Cuando, a pesar de no contar con puntos suficientes para redoblar, intenta jugar la manga es seguro que su distribución es irregular. Tiene un color sexto o séptimo lateral, de diamante, y tres cartas a picos. A usted le compete subastar la manga a Sin Triunfo con algún honor a diamante, o a picos con los honores en corazón.

Debe declarar 3 ST.

La mano de su compañero es:

- P. x x x
- C. x x x
- D. A K J 10 x x
- T. x

2) Por su distribución es muy probable que acabe jugando 3ST. Si su compañero redeclara el corazón o marca una distribución irregular puede ser preferible jugar 4C. Ahora bien, para adelantar el riesgo de un ataque a trébol contra 3ST diga usted 2T. La voz no compromete a nada y probablemente resulte ser la más útil para despistar al adversario. Si acaba jugando 3ST cobrará beneficios por su imaginación. Si acaba en 4C y descubre sus cartas como muerto no habrá pasado nada.

3) Debe usted declarar 4C y no 4P por dos motivos.

Es obvio que su compañero tiene 4-4 ó 5-4 a los colores mayores y le está “devolviendo la pelota” a fin de que sea la mano fuerte quien reciba la salida y permanezca oculta.

Si usted juega con el pico como triunfo corre dos riesgos graves:

—El primero es que al faltar los honores mayores del palo lateral (corazón) el enemigo puede fallar rápidamente, cosa que no ocurre si el triunfo es este palo.

—El segundo es que usted debe fallar diamantes en su mano, y más vale hacerlo con las x x que con los honores mayores.

La mano de Sur era:

P. J x x x
C. K Q x x
D. K J x x
T. x

4) Norte tiene control absoluto a trébol (fallo o semifallo de As) tres cartas a corazón, cuatro cartas en pico y seis en diamante.

Veamos: Si tuviera perdedora en trébol hubiera pasado o declarado 2D ó 2C. Si, por contra tuviera tres tréboles de honor hubiera redoblado.

Su tenencia en corazón es igualmente clara. De haber tenido 4 cartas a corazón no hubiera dicho primero un pico exponiéndose a que usted, pasador de

mano, le dejara “colgado”. Con dos o menos cartas hubiera dicho ahora 2D ó 3D, pero no le dejaría la puerta abierta para jugar a su palo.

Su distribución más probable es 4-3-6-0 ó 4-3-5-1 y siendo su semifallo a trébol el As en este caso.

Usted debe declarar 4D. Sus cartas son todas buenas y tiene los honores donde debe. El semifallo a pico es igualmente importante. Dele usted la oportunidad de jugar 6D, pero no intente los 3ST. Es un suicidio.

Esta era la mano de Norte:

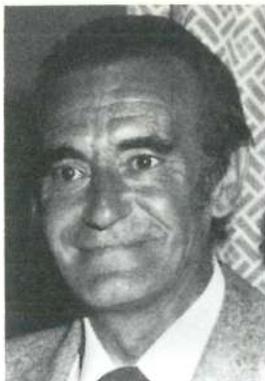
P. A K x x
C. A x x
D. K J 10 x x x
T. —

5) 4T. Hay que impedir a toda costa la voz de 3 Picos. Es obvio que los adversarios tienen la manga a picos y la jugarán, por inercia, si no se les ponen trabas.

Si usted pasa, aunque Oeste subaste 3D su compañero estará capacitado para corregir a 3 Picos a nivel. Si usted dice 4T a Oeste le resultará muy difícil declarar directamente la manga con 4 cartas y optará por pasar o por subastar 4D. Por otra parte la defensa a 5T no será temeraria con un buen color enfrente. Ponga usted incómoda la subasta y no se limite a esperar. Usted sabe ya demasiadas cosas para permanecer inactivo.

SOLUCION:

Todas las manos están tomadas de la “vida real”. Es indudable que la subasta es en general sofisticada, pero pruebe usted a desarrollarla de un modo más “ortodoxo” y a llegar al buen contrato y comprobará como la imaginación es fundamental para dar a entender lo que se tiene de la forma más fiel Y recuerde este principio: “Nunca subaste el color del adversario sin apoyo al palo de su compañero”.



DOBLE SQUEEZE O DESPROTEJER UNA DAMA

por Antonio Conrado

En una partida de bridge que disputé recientemente, me encontré con la siguiente mano, en Sur:

P. A K Q J 10 9 6 4
C. K 10 3
D. —
T. A 7

Después de la siguiente subasta:

S	O	N	E
2 T	4 D	4 C	—
4 ST	—	5 T	—
6 P	—	—	—

recibí la salida de As de diamantes y Norte tenía el siguiente reparto:

P. 8 7 3 2
C. A 6 5
D. J 8 7 6
T. 3 2

Aparentemente parece que si no están solos Q J de corazones se perderá un corazón y un trébol. Pero profundizando más vemos cómo, si Oeste tiene A K sexto ó A K Q de diamantes y Q J de corazones, estará squizado en esos dos palos. Sobre esta base, al suponer a Oeste un palo al menos sexto de diamantes, por la subasta, y pensando que es mayor probabilidad la de honores repartidos en corazón, si podemos crear otra amenaza para Este-Oeste, el contrato se cumpliría. Efectivamente, las manos eran las siguientes:

	P. 8 7 3 2	
	C. A 6 5	
	D. J 8 7 6	
	T. 3 2	
P. 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 2px;"> NORTE </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; padding: 2px 0;"> OESTE ESTE </div> <div style="text-align: center; padding-top: 2px;">SUR</div> </div>	P.
C. J 8 7		C. Q 9 4 2
D. A K Q 5 4 2		D. 10 9 3
T. K J 4		T. Q 10 9 8 6 5
	P. A K Q J 10 9 6 4	
	C. K 10 3	
	D. —	
	T. A 7	

Jugué descartando en la primera baza el siete de trébol en Sur —reducción de cuenta indispensable—, para fallar seguidamente la K de diamantes. Después pequeño triunfo para el ocho de Norte y otro diamante fallado en Sur, eliminando así este palo en Este. Arrastré cinco veces y adelanté el As de trébol, con lo que creaba la nueva amenaza con el tres de trébol de Norte, para llegar a la siguiente posición:

	P. —	
	C. A 6	
	D. J	
	T. 3	
P. —	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 2px;"> NORTE </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; padding: 2px 0;"> OESTE ESTE </div> <div style="text-align: center; padding-top: 2px;">SUR</div> </div>	P. —
C. J 8		C. Q 9 4
D. Q		D. —
T. K		T. Q
	P. 6	
	C. K 10 3	
	D. —	
	T. —	

En esta posición jugué el último triunfo. Oeste se ve obligado a mantener la Q de diamantes y la K de trébol, ya que descartar esta última, significaría poner inmediatamente a Este en squize corazón-trébol. De manera que tiene que descartar el pequeño corazón, con lo que seca la J. Ahora tiramos la ya inútil J de diamantes del muerto y Este la Q de trébol. Pequeño corazón de Sur, J de Oeste, As de Norte y pequeño de Este. El contrato está cumplido, porque la Q de corazones de Este, queda “atrapada” bajo impasse.

A LA BUSQUEDA DEL SLAM

Por Roger Trezel

Es difícil a menudo “apelar” al compañero, si no tenemos más que pequeñas cartas en el palo que deseamos que nos juegue, y solamente cartas mayores al seis en los palos que no queremos que nos juegue. En estos casos, se nos plantea un delicado problema de descarte.

Yo fui testigo de un “golpe” francamente espectacular que ocurrió así:

	P. 10 9 8 7		
	C. K D V 3		
	D. D		
	T. K D 5 2		
P. A 4		P. —	
C. 6 5		C. 10 9 8 7	
D. K 10 9 8 7 6 5		D. A 4 3 2	
T. 6 4		T. V 10 9 8 7	
		P. K D V 6 5 3 2	
	C. A 4 2		
	D. V		
	T. A 3		

Oeste había hecho una apertura de barrage de tres Diamantes y Norte “dobló” informativo, ya que su distribución era bastante buena. Este pasó y Sur con su magnífico juego declaró seis Picos, sin pensar en absoluto que Norte no tenía un solo As. Después todos pasaron.

Oeste dudó al atacar. Realmente no sabía qué hacer y optó finalmente

por el As de Triunfo, para ver el muerto. Este, que no tenía Picos, no se atrevió a descartar ni el siete de Tréboles ni el de Corazones, por miedo a que fuesen interpretados como llamadas. Tampoco quería poner el cuatro de Diamantes, pues así podía negar ese palo y entonces Oeste hubiera jugado cualquier otra carta que regalaba el contrato ya que el declarante hubiera descartado su Valet de Diamantes en un Corazón o en un Trébol del muerto...

Finalmente Este encontró la solución y sobre el As de Picos gritando “Guerra” descartó el As de Diamantes.

Así se multó el contrato, pues gracias a ese descarte Oeste pudo jugar su Rey de Diamantes.



Este artículo fue escrito hace bastante tiempo, para la Revista Bridge, por Rafael Muñoz. Lo reproducimos ahora en estas páginas, por considerarlo muy interesante para nuestros suscriptores, pues pensamos que la mayoría de ellos no lo leyeron en su primera publicación.

CUANDO EL MUERTO SE EXTIENDE...

por Rafael Muñoz

Una vez terminada la subasta y realizada la salida por quien corresponde, llega al momento individual del bridge en el bando que ha quedado con el remate del contrato final. Es entonces cuando el jugador debe hacer el análisis del contrato a jugar y elegir la línea de juego más adecuada y que ofrezca mayor número de probabilidades de éxito.

El proceso mental que debe seguirse para llevar a cabo este análisis, en bridge de partida libre y en el duplicado de equipos (ya que en puntuación por sistema Mitchell y fórmulas similares el razonamiento puede ser distinto), es el siguiente:

1°.— Asegurar el cumplimiento del contrato en forma tal de prevenir la más desfavorable distribución de los distintos palos en manos de los adversarios, aunque esto suponga el sacrificio de una o más bazas; si ello no es posible se pasa a

2°.— Elegir la línea de juego, dentro de las de posible elección, que presente mayores probabilidades de cumplimiento del contrato declarado, sacando conclusiones de la marcha de la subasta, carta de ataque, etc. Buena norma a seguir en estos casos, cuando el juego lo permite, es retrasar lo más posible la determinación a tomar e ir recabando datos sobre la distribución por la marcha del carteo y descartes de los contrarios. (Como ejemplo elemental de juegos de este tipo se puede citar aquél en el que existe la posibilidad de un impase en ambos sentidos).

3°.— Y este es el caso que generalmente se comprueba una vez que ya se ha tenido multa, se da en aquellos contratos “apretados” en los cuales la solución es “buscar” una determinada y favorable distribución en las manos de los adversa-

rios que haga posible la realización del contrato declarado. Esta circunstancia requiere una mayor atención y un más profundo análisis, que escapa a los jugadores poco experimentados.

4°.— Por último, nos encontramos con los contratos imposibles o semi-imposibles, que sólo son realizables con la colaboración de un error más o menos craso del contrario; es quizás en este campo donde se agigantan las distancias entre el jugador mejor y el medio, pues a pesar de ser un terreno al margen de la pura técnica, el buen jugador improvisa y multiplica sus recursos desarrollando una mayor eficacia táctica, disimulando sus puntos débiles mediante alguna jugada de engaño o astucia que generalmente reflejan un fino instinto de conocimiento de la psicología y reacciones del adversario y un profundo conocimiento del juego del bridge.

A continuación expongo cuatro juegos (dos de los cuales se han presentado en partidas en las que yo jugaba), que deberá cartear Sur. Son cuatro ejemplos sencillos de lo anteriormente expuesto.

Trate Vd. de localizarlos y cartearlos correctamente y así no tendrá que impacientarse con la espera de los comentarios y soluciones que publicaremos en el próximo número.

P. \dot{A} R x x
 C. 10 9 8 x
 D. R x x
 T. Q x



P. 10 8 x
 C. A Q J x x x
 D. —
 T. A R 10 x

Todos vulnerables. Dador, Sur.

<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>	<u>Norte</u>	<u>Este</u>
1 C	1 P	2 P	—
3 T	—	4 C	—
6 C	—	—	—

Sale Oeste de D de picos.

P. x x x
 C. x x
 D. J 10 9 x x
 T. A D J



P. R x
 C. A R J
 D. A 8 x x
 T. R 10 x x

Sur juega 3 ST.

Ataca Oeste con el 6 de corazones. Este juega el 10.

P. A x x x x
 C. A R x
 D. Q J x x
 T. x



P. x
 C. J 10 x
 D. A R 10 9 8 x
 T. Q x x

Este-Oeste, vulnerables. Dador, Norte.

<u>Norte</u>	<u>Este</u>	<u>Sur</u>	<u>Oeste</u>
1 P	2 T	2 D	—
4 D	—	5 D	—
—	—		

Ataca Oeste con el 10 de picos.

P. A x x
C. A J 9
D. A R J 9
T. A 10 8



P. Q J 10 9 8 7
C. x
D. x x x x
T. x x

Sur juega 6 picos; ataca Oeste con el 2 de picos y Este no asiste.



¡ARBITRO!

Por J. Castellón

A mí me hace mucha gracia, y supongo que a Vds. también, el extraño clima que se crea en cualquier torneo de parejas cuando, inopinadamente, se escucha desgarradora la trágica palabra: ¡Arbitro! Y el silencio, la expectativa, pueden cortarse. Todo es torcer los cuellos, murmurar solapadamente, mientras las miradas caminan sobre la figura del árbitro para reconocer al demandante.

Cuando yo he llamado al árbitro, me ha llegado a suceder, especialmente con alguna señora, que mi contrario que ha incurrido en una transgresión del reglamento —es decir, en una falta, no en un delito— me ha mirado suplicante, mientras me rogaba: “Por favor, haga Vd. lo que quiera, apúntese lo que mejor le parezca, pero por Dios, no llame al árbitro”. Algo así como si se tratara de llamar a la policía para que, esposado, detenga a nuestro contrario. Y no se trata de esto, simplemente de que es el árbitro quien tiene que aplicar el reglamento cuando se produce una infracción. Lo mismo que en un partido de fútbol hace sonar el silbato cuando un jugador toca el balón con la mano, por ejemplo. La única diferencia estriba en que en los torneos de parejas de bridge no puede haber un árbitro en cada mesa, y entonces hay que solicitar que acuda.

Yo creo que ya es hora de que nadie se asuste por que se llame al árbitro. El bridge es una competición más que tiene, lógicamente, su específica reglamentación, y el jugador participante debe conocerla de principio al fin para saber sus derechos y sus deberes, como en cualquier otra disciplina, y lo que es más importante, tiene la obligación de aplicar estrictamente el reglamento para no favorecer a un tercero.

Hace tres años tomé parte en un torneo en Valencia, con José Manuel Peidró, alcanzando el segundo puesto. Nos ganaron una pareja de Barcelona por muy pocos puntos. Pues bien, al finalizar el campeonato tomaba unos güisquis en el bar en compañía de otros participantes, cuando escuché el siguiente comen-

tario de una señora que entonces no conocía y hoy es buena amiga mía de Valencia: “A estos que han ganado les he ayudado bastante, ya que en las últimas mesas me he enfrentado contra ellos y cuando debían cumplir cuatro corazones, han hecho un renuncio. Pero no se lo he cobrado, porque como iban primeros y nosotras las sesenta...”. Por delicadeza no dije nada, pero muy bien hubiera podido exclamar “Pues maldita la gracia que tiene”, u otra cosa peor.

Esto viene a cuento porque ningún jugador tiene derecho a regalar unos puntos que pueden decidir un campeonato, por no llamar al árbitro. Hay que romper esa idea de delito que se ha creado, y todos jugar de acuerdo a las normas internacionales, sin dejar pasar una sola de ellas. Yo lo que aconsejo, y quien me conoce bien sabe que lo hago en todas las ocasiones, es que llame al árbitro el mismo jugador que ha cometido la falta, para definitivamente romper toda violencia al acto. Y, por supuesto, no permitir que el rival nos exima gratuitamente de la decisión arbitral. Así el bridge será cada vez más deporte y, sin duda, el ambiente más cordial. Y, por favor señoras, no tiemblen cuando su contrario exclame “ ¡Arbitro! ”, que yo les aseguro que no les van a meter en la cárcel.

PROBLEMAS

1) Cómo juega esta posición para no perder más de una baza en el palo de triunfo.

N
A K 8 3
S
10 5 4 2

2) Y esta posición con las mismas exigencias?

N
A J 7 6 2
S
Q 8 5 4

3) Usted juega 3 ST. Sale Oeste del Valet de diamante. Juega la Dama del muerto y gana la baza. Planee su juego

P. J x
C. A Q x
D. Q x
T. 10 9 8 7 6 5



P. A Q x x
C. K J 9 x
D. A x x
T. Q x

SOLUCIONES:

1) Hay que protegerse contra cuatro cartas de honor en Oeste. Adelante un Honor Mayor de Norte y espere ver una carta alta a su derecha. Si es así juegue una carta pequeña hacia el 10. El honor que quede estará bajo finesse.

2) Hay que protegerse contra la distribución 4-0 única que impide ganar 4 bazas en el palo. Salga desde Sur con la Dama. Si Oeste no cubre deje pasar. Si cubre gane con el As. En el caso de que Oeste tuviera originalmente K-10-9-X le bastará con jugar pequeño hacia Sur para que quede bajo finesse el 10.

3) Debe usted jugar sobre el pico, no sobre el trébol. Para jugar sobre el trébol necesitaría el Valet y otro honor a su derecha y que la defensa no jugara correctamente, pues en caso contrario Este entraría a la primera oportunidad y jugaría diamante mientras su compañero aún conserva entrada.

Hay que jugar contra tres picos de Rey a su izquierda. Juegue la dama de corazón y sobretome en su mano con el Rey para salir a continuación de pequeño pico. Si Oeste entra de Rey nos proporciona la novena baza. Si cede y gana la baza el Valet juegue el As y un pequeño pico cruzando los dedos.

Hay que advertir que para ganar se necesita asimismo el corazón 3-3 ó 4-2 con el 10 a su derecha. Por este motivo es preferible sobretomar la Dama de corazón a la primera oportunidad para tener oportunidad de jugar posteriormente la finesse al 10 o buscar la caída cuando existan más datos sobre la distribución de las manos de la defensa.

Si usted comienza por entrar en el muerto para jugar trébol Este entrará y jugará diamante o cederá la baza si no tiene el Valet. La línea del trébol sólo resulta ganadora con el diamante 4-4 y el Valet de trébol doubleton.

Esta era la mano:

	P. J x					
	C. A Q x					
	D. Q x					
	T. 10 9 8 7 6 5					
P. K x x	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">NORTE</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">OESTE</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">ESTE</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">SUR</td></tr> </table>	NORTE	OESTE	ESTE	SUR	P. 10 9 8 x
NORTE						
OESTE						
ESTE						
SUR						
C. x x x		C. 10 x x				
D. K J 10 9 x		D. x x x				
T. A J		T. K x x				
	P. A Q x x					
	C. K J 9 x					
	D. A x x					
	T. Q x					

LOS ASES DE DALLAS

El equipo de los Ases de Dallas es un ejemplo de lo que con trabajo riguroso y organizado se puede conseguir. Ira Corn Jr., su promotor, ha creado toda una organización que hace incluso su explotación comercial a través de una sociedad denominada ASES INTERNATIONAL INC. y cuida de mantener su imagen a través de una publicidad bien organizada.

Recientemente nuestra revista ha recibido información de uno de sus últimos encuentros con motivo de la prueba Reisinger que los Ases han ganado enfrentándose a los 64 mejores equipos americanos después de tres días de competición. Una de las últimas manos jugadas fue la siguiente:

	P. A 8 4 3 C. A K Q J 6 D. 10 2 T. K 9	
<u>Bob Hamman</u>		<u>Boby Wolf</u>
P. K 9 2 C. 9 8 5 4 3 D. K T. A J 4 2		P. 5 C. 7 2 D. A Q J 9 8 7 4 3 T. 6 3
	P. Q J 10 7 6 C. 10 D. 6 5 T. Q 10 8 7 5	

La subasta violenta discurrió así:

<u>Wolf</u>	<u>S</u>	<u>Hamman</u>	<u>N</u>
4D	P	P	4C
P	P	Doblo	P
P	4P	Doblo	Redoblo
P	P	P	

Salida: Rey de Diamantes.



Bob Hamman y Bobby Wolff junto a Ira Corn, promotor de los Ases de Dallas.

Wolf relata así la mano:

“El doble de Hamman a cuatro corazones, movió a Sur a declarar cuatro picos. El segundo doble de Hamman era ya una cuestión de honor más que una esperanza real de multar el contrato. Afortunadamente una excelente defensa y el nueve de picos permitieron un final feliz para nosotros”.

“Hamman salió del rey de diamantes que sobretomé con el As adelantando luego la dama. A la vista del muerto, no había esperanza ninguna de baza en corazón y a lo sumo era en tréboles con el As de mi compañero. Por tanto la única esperanza de multa era en el triunfo, a lo que podría ayudar dando al jugador fallo y descarte. Por tanto continué con una tercera vuelta de diamantes que el declarante se vió obligado a fallar con el 10. Hamman en lugar de sobrefallar que hubiera sido fatal, descartó y ahora su K 9 2 de triunfos aseguraba la multa”.

“Hamman explicaba luego con la lengua seca que él estaba casi seguro que su 9 de picos también jugaba”.

UN GOLPE DE SUERTE

por Jaun Atlon

Escribo esta crónica desde la isla de Santa Inés, frente a la Tierra del Fuego, una de las pequeñas islas de gran belleza natural que abren el estrecho de Magallanes. Es un lugar apartado, en donde la vida discurre plácida y el tiempo parece detenerse en cada piedra, en cada árbol, en cada playa.

En una partida de bridge, tenía la siguiente mano:

P. Q x x
C. K J x x x x x
D. —
T. J x x

Mi compañero abrió de un sin triunfo y como habíamos quedado en jugar texas a nivel de cuatro, no dudé en decir cuatro tréboles. Mi compañero, después de pensar unos segundos, dijo cuatro picos, con lo que pensé que creería que mi texas era a color en lugar de a rango, de manera que no me quedaba otra alternativa que declarar cinco corazones, pero ante mi sorpresa oí ¡seis corazones! Antes de salir Oeste, mi compañero pidió perdón porque había dado un As de menos y por ello luego no tenía más remedio que rematar a seis. Estaba claro que había tomado mi voz de cuatro tréboles como pregunta de ases. Esta es la anécdota. Pero veamos la mano de Norte y el carteo:

P. A x x x
C. A x x
D. K x x
T. A K x

Oeste sale de J de picos, pongo pequeño de la mesa, la K Este y pequeño de mi mano. Este vuelve de pequeño pico, que tomo de Q. Ahora es claro que se pueden realizar doce bazas si el pico está repartido, pero no parece lo más probable, así que tenemos que tener preparada otra línea. Hay que montar un squeeze, po-

siblemente a las dos manos, con las amenazas del cuarto pico, la K de diamantes y la J de trébol. Si Oeste tenía los cuatro picos estará squeezeado si también tiene el As de diamantes o la Q de tréboles. Si el largo de picos estaba en Este, estará igualmente en squeeze si también posee la Q de tréboles. Como ya hemos hecho la reducción de cuenta y tenemos comunicaciones suficientes, la posibilidad de cumplir es grande.

Hay que llegar a un final de tres cartas, a base de adelantar As y K de trébol y seis triunfos, quedando la siguiente posición:

P. A x

C. —

D. K

T. —



P. x

C. x

D. —

T. J

Ahora el jugar el último triunfo, Oeste no puede guardar el pico sin tener que tirar el As de diamantes o la Q de tréboles. Y si es Este el que tenía los cuatro picos, tampoco podrá guardarlos si tenía la Q de trébol. Por supuesto que si el pico está tres-tres también estamos a tiempo de ganar, por lo que no había que adelantar este color en un principio ya que hubiéramos roto las comunicaciones necesarias. Sencillo.

Veán como un gran error de subasta puede llevar a realizar un espléndido contrato ante la desesperación del contrario que se quedará pensando en su mala suerte.

EL BRIDGE Y EL IDIOMA

Por Federico Goded

Muy a menudo, a la hora de relatar el desarrollo de un carteo o de determinada subasta, nos topamos con una serie de problemas de denominación. Estos problemas se resuelven con harta frecuencia recurriendo a palabras inglesas o francesas.

Evidentemente no es este el marco más adecuado para hacer una campaña en pro de la pureza del lenguaje, pero me gustaría hablar de este tema para hacer hincapié en la enorme profusión de galicismos y anglicismos que empleamos.

En primer lugar es preciso señalar que el bridge (puente) es un juego de origen sajón y a nadie se le ha ocurrido hasta la fecha, que yo sepa, castellanizar el nombre del juego en aras de una pretendida clarificación. Hasta los más profanos en la materia saben que nos estamos refiriendo a un juego de cartas cuando hacemos mención al "bridge". Y es precisamente a causa de su origen por lo que muchas palabras inglesas han ido quedando incorporadas al léxico habitual de los jugadores. En España, además, existe una notabilísima influencia gala cuyo origen es algo más difuso. Muchas jugadas o posiciones de cartas o subastas se nombran en francés casi sistemáticamente. Yo pienso que probablemente el bridge se difundió en nuestro país a través de los Pirineos, lo que justificaba en cierto modo esta lluvia de galicismos.

Existe, pues, una evidente licencia para nombrar las jugadas en el idioma que sea, pero por descontado queda que hay quien abusa de esta licencia, empleando constantemente palabras como *défause*, *coeur* o *partenaire* en lugar de las más correctas y comprensibles de *descarte*, *corazón* o *compañero*. Es curioso que estos mismos jugadores llamen al *pan pan*, al *vino vino* y al *corazón corazón* cuando se sientan a pasar la tarde jugando a la Canasta o al Póker... como si las cartas hubieran cambiado su fisonomía de pronto. A mí me divierte sobremedida observar la actitud de los profanos cuando se encuentran atrapados en una reunión lo que ocurre muchas y hasta demasiadas veces— entre dos jugadores de bridge. Lo que en principio es curiosidad se va tornando en un insoportable tedio

ante el desfile de jugadas que le llueven a izquierda y derecha. Cuando al fin se apresta a intervenir le cae encima un cue—bid, una fourchette o un trial—bid y ya tenemos al pobre infeliz silente por el resto de la noche y repasando posteriormente su académico inglés a golpe de diccionario.

Si bien es cierto que todos abusamos a la hora de emplear modismos extranjerizantes no es menos cierto que existe una evidente laguna en el idioma castellano que no es válido ignorar. Esta laguna se aprecia, salvando las diferencias, en el campo de la ciencia o de la técnica. “La casualidad no es la causa” de que los libros de ciencia estén escritos generalmente en inglés y es bien conocido el enorme problema con que se enfrantan los traductores para encontrar sinónimos a palabras como “marketing” o “impasse”. Muchas veces no es posible castellanizar una palabra sin que pierda su auténtico sentido y finalmente se opta por aceptarla hasta que se incorpora con carta de naturaleza al idioma propio. Ni entramos ni salimos acerca de problemas que competen fundamentalmente a la Real Academia de la Lengua, pero aunque no estemos muy duchos en semántica no nos ofrece la menor duda de que se trata de un problema de difícil solución y hasta diríamos que de una especie de nudo gordiano donde la actitud más correcta sea dejar las cosas en su sitio y no reacostumbrar los oídos a nuevos modismos pretendidamente peninsulares. Si usted quiere hablar de descarte... adelante, y si prefiere decir défausse... adelante también. ¡pero no diga defosar, por dios!

(En cuanto a la reiteración fantasmagórica de la b de “novel” que agradece a Don Alfredo queremos aclarar que se debe a una mejora “técnica” de la imprenta y no a una pretensión de introducir el sueco en nuestro ya maltratado castellano).

Ahora bien, en cuanto a simples redactores de una revista técnica nos gustaría llevar a cabo un pequeño diccionario de bolsillo para arrojar alguna luz. A los principiantes les resulta enojoso acostumbrar lengua y oído a los “throw-in” y las “enchère d’essai”. Y no es que sea imprescindible conocer el nombre de determinada jugada en veinte idiomas para dominarla, es que tampoco es conveniente estar “off” en una conversación porque a los comensales les de por alardear de polilingües.

La confección de modismos extranjeros que el lector encontrará a continuación pretende ser lo más exhaustiva posible. Hemos seleccionado palabras de uso común entre los jugadores que con frecuencia se refieren a simples convenciones o sistemas de subasta que llevan el nombre de su progenitor. En muchos

casos se trata de jugadas cuya denominación podría tener parangón en castellano, pero a causa de su frecuente y reiterado uso han quedado incorporadas a la “jerga” habitual del conocedor. Obviamente hemos desechado otras que aunque hay quien las emplea son tan desconocidas que sus portavoces quedan a menudo en trance de ser considerados extraterrestres. Lamentamos que apenas empleemos modismos castellanos o catalanes, lo cual es sobre todo un síntoma inequívoco de los pocos impulsos que nuestros primeros bridgistas han hecho en pro de la investigación en este limitado pero entrañable campo.

– Acol: Sistema natural de origen inglés. Actualmente sigue siendo muy empleada la apertura de 3ST basada en un color menor de 7 ú 8 cartas bien encabezadas y una parada lateral. Casi siempre gana 3ST la defensa.

– Albarran: Sistema que debe su nombre al jugador francés. La apertura de 2T como forcing a manga es comunmente aceptada por casi todos los sistemas naturales.

– Apelle: Llamada. Descarte que indica al compañero la preferencia por tal o cual color. Puede ser directo (al color de ataque) o indirecto (ya sea a base de cartas pares o impares implicando la preferencia por cualquier color).

– Asking: Interrogativa. Subasta mediante la que se pregunta al compañero la tenencia en tal o cual color o la fuerza general de la mano. Aunque se deba interrogar mediante declaraciones bridgísticas, al término de los desastres interpretativos se acostumbra a interpelar con profusión de conocimientos zoológicos.

– Baron: Secuencia convencional de subasta empleada sobre la apertura de 2ST y tendente a encontrar el fit 4–4 a color.

– Barrage: Apertura obstructiva basada en un color largo y sin bazas laterales ni fuerza en honores superior a 12 puntos. Actualmente se emplea a nivel de 2 y de 3 según calidad y cantidad de cartas en el color.

– Barragear: Del copto “barr” (acosar, extirpar, blandir) y “eigen” (primitiva daga de las tribus mesopotámicas con que quitaban la piel al oso una vez cazado). Hacer la puñeta al compañero.

– Bermuda–Bowl: Campeonato del mundo de equipos. En su actual ver-

sión se celebra desde 1950. Debe su nombre a que el promotor de la idea, Norman Bach, residía en las Bermudas.

– Bidding–box: Cartones de subasta. Pensados para evitar la información suplementaria a través de la tonalidad de la voz y cuyo uso puede o no ser preceptivo según decida la reglamentación del torneo.

– Blackwood: Convención de subasta mediante la que se interroga al compañero sobre la cantidad de Ases que tiene. Tan popular como mal empleado.

– Blue–team: Referido al equipo italiano y por extensión al sistema “trébol Napolitano”.

– Book: Estar en el límite de la multa, al borde del precipicio. Conviene no espetar al principiante con la frase: “estás book”, pues se corre el riesgo de escuchar inmediatamente: “tu padre el doble”.

– Carreau: Diamante.

– Carró: En francés vehículo de tracción animal.

– Coeur: Corazón de bridgista. Generalmente a prueba de bombas.

– Contre d’ appelle: Intervención en doble que indica fuerza de apertura y solicita del compañero alguna declaración.

– Coup de Bath, de diable, etc.: Jugadas características que pueden recibir tantos nombres como progenitores haya, aunque siempre precedido por el apócope “coup”. Cuando se desacierta no conviene aclarar ingenuamente al compañero que se intentó el coup de Vienne, porque suele mirar con desprecio a los ojos y puntualizar: “un cup de pínfanos te voy a dar yo”.

– Cuadri de Livorno: Sistema italiano de subasta basado en la apertura de 1 diamante forcing. En general los italianos son desafortunados a la hora de exportar el nombre de sus inventos y así si hacemos mención a la “squadra azurra” nos referimos a Fachetti y compañía... francamente no nos vemos a Belladonna en calzón corto.

– Culberstone: Gran impulsor y hasta revolucionario del bridge. Precursor

del bridge moderno y gran teórico que sentó las bases de los sistemas naturales como ahora los conocemos.

– Chutar: Multar. Con frecuencia da en el larguero.

– Dealer: Jugador que reparte las cartas. Conviene que el principiante aprenda esta palabra. “Eres dealer” no debe ir seguido de un “y además ingeniero de caminos”.

– Dèfausse: Descarte.

– Defosar: Sacar recatadamente el pañuelo de encaje que nos regaló Ildelfonso y limpiar las fosas nasales de cualquier suciedad engorrosa.

– Desappell: Contraapelar, negar con la cabeza ese inoportuno 8 con que hemos asistido.

– Desapelle: Pueblo medieval enclavado en el término municipal de “Aix-en-Provence”.

– Down: Multa (no confundir con el empapelado del salón de estar, que fue una gentileza de la Jefatura de Tráfico) en agradecimiento a la compra del “R-5”.

– Enchère d’essai: Tentativa de manga. Más sólido que el trial-bid y mucho más que la “tentativa de manga” que suele ser un bluff.

– Entame: Salida.

– Finesse: Sinónimo de impasse.

– Fishbein: Invención del jugador americano Harry Fishbein que se emplea como voz de ataque frente a las aperturas de barrage. Consiste en nombrar el color inmediato al de apertura e implica una mano fuerte sin valores en triunfo para multar la apertura adversaria.

– Fit: Podríamos traducirlo como “encaje de la mano” y “a sensu contrario” llamar mis-fit a aquellas manos en que no existe color en que se apoyen las manos de los dos miembros de la pareja.

- Flannery: Apertura de 2D que implica cinco cartas en corazón, cuatro en picos y una fuerza limitada a 15 PH.

- Flint: Convención de origen inglés y debida al jugador de este nombre. Tiene por objeto jugar a nivel de parcial cuando el compañero abre de 2ST. Comúnmente se emplea con la voz de 3T.

- Forcing: Voz sobre la que el compañero no puede pasar. Motivo dirimente de anulación matrimonial.

- Fourchette: ¿Tenaza? La influencia de la culinaria francesa alcanza aquí uno de sus puntos más deslumbrantes. Secuencias de honores como A–Q o K–J inspiran en el vecino país visiones de foie abundante y pato a la naranja.

- Gerber: Convención de subasta semejante al Blackwood y con el mismo cometido. Usa con preferencia la voz de 4T.

- Gladiateur: Carrera de equinos para especialistas de fondo. Convención de subasta que se emplea sobre la apertura del compañero de 1ST y es interrogativa a los colores menores. Suele usar la voz de 2ST.

- Goren: Sistema americano de subasta, natural, y debido al jugador Charles Goren, gran promotor del bridge.

- Impasse: Vicio.

- Josephine: Mujer de Napoleón. El tradicional chauvinismo y la enorme admiración que al legendario general tributan los franceses puede ser la causa del nombre de esta convención, mediante la que se interroga la tenencia en triunfo del compañero. Suele emplearse la voz de 5ST, pero en los casos en que se ha usado el Blackwood con la voz de 4ST es mejor emplear la voz de 6T. Su nombre proviene realmente de Josephine Culberstone, esposa del gran jugador.

- Journalist lead: Cierta tipo de salidas muy en boga en todo el mundo y acaso poco divulgadas en España. Debe su nombre a que se difundieron mediante artículos periodísticos y a título orientador diremos que emplea indistintamente la salida natural, romana y super-romana según sea el contrato a color o Sin Triunfo, y las diferentes secuencias que entraña la mano.

- Jumping: Palabra tan gráfica como bonita. Indica salto en la subasta.
- Lightner: Doble convencional que debe su nombre al jugador americano. Indica la exigencia de un determinado ataque según se haya desarrollado la subasta adversaria. Como principio general pide ataque al segundo o único color nombrado por el muerto.
- Long d'abord: Sistema natural de origen francés basado en la apertura en el color más largo, como se deduce fácilmente a través de la simple inspección de la lámina adjunta.
- Marmic: Uno de los primeros sistemas artificiales de subasta y precursor de otros más perfeccionados como el Trébol Romano.
- Match: Partido. No confundir con otros.
- Mayeur cinquième: Mayor quinto.
- Mis en main: Si la jugada la efectúa una señora con acento castizo es multa segura.
- Karró: Diamante en dialecto de Beluchistán.
- Oklahoma: Convención americana de subasta.
- Overcall: Intervención muy fuerte. La simple intervención se suele nombrar en castellano.
- Partner: Palabra internacionalizada con que se suaviza la consideración del memo de turno que tenemos enfrente.
- Precisión: Sistema de origen chino y divulgado por los italianos que, cuando se domina, se llama trébol de Precisión y cuando se intenta dominar, se llama simplemente “Precisión” para impresionar.
- Relais: Forcing indeterminado por una vuelta que obliga generalmente al compañero a dar la voz inmediata.
- Reveil: Despertar no muy sonoro para no aturdir al compañero despistado.

– Roth–Stone: Doble negativo frente a intervención del adversario. Indica juego limitado con valores en los colores no nombrados.

– Rubber: En partida libre, suma de dos mangas.

– Singleton: Semifallo.

– Slam: Slam.

– Sputnik: Doble convencional que no tiene origen eslavo sino yanqui. Inventado en época de deshielo, muestra cuatro cartas al menos en corazón sobre intervención del contrario a 1P.

– Squeeze: Si va seguido de “miplís” indica corrección, galantería, buena educación. Si no lleva estrambote hace referencia a la jugada que los malos consideran como coto y patrimonio de los buenos. Consiste en obligar al adversario a un descarte que libera una baza al bando propio. Puede ser posicional, doble, en cris-cros, etc.

– Stayman: Popularísima convención cuyo desafortunado uso llevó a las puertas del suicidio a su progenitor. Su cometido radica en buscar el fit a los colores mayores frente a la apertura de 1ST.

– Stop: Parada. Entre sus muchas acepciones recogemos únicamente esta: Palabra que puede ser preceptivo declarar a viva voz antes de hacer una declaración en salto a fin de dar tiempo al adversario a meditar su posterior subasta sin transmitir información suplementaria al compañero en base al tiempo que medie antes de la declaración y al sudor que suele acompañar este lapso. Su uso puede ser preceptivo si así se advierte.

– Sign-off: Declaración que, ingenuamente, pretende cerrar la subasta.

– Strong Pass: Sistema super-convencional de origen polaco basado en la aplicación de la voz de paso para iniciar la subasta de las manos fuertes. No recomendable a cardíacos ni a matrimonios bien avenidos.

– Swing: Palabra inglesa muy expresiva que podríamos traducir como “ventaja que otorga determinada mano a determinado bando”.

- Standard Americano: Uno piensa que sobra lo de Standard por superfluo. Sistema natural que en U.S.A. juega al 99,28 por 100 de los jugadores.
- Texas: Convención de origen americano consistente en declarar el color inferior al que se tiene a fin de convertir en declarante al jugador que tiene la mano más sólida. Su reiterado desconocimiento ha dado lugar a la aparición de considerable número de expertos en el tratamiento del fit 2–1.
- Throw-in: Puesta en mano que resulta.
- Timing: Forma de proceder frente a un problema y que tan bien expuso Rafa Muñoz en un número anterior.
- Top: Motivo de reconciliación matrimonial.
- Total: Sistema portugués que debe su nombre al total desconcierto que sembraba. Su base es el Texas y su afortunado inventor Debonnaire.
- Transfer-bid: Texas que se interpreta correctamente.
- Trefle: Color sexto menor.
- Trial-bid: Tentativa de manga usada por los expertos. Consiste en lo mismo que l'énchere d'essai, es decir, la subasta en un color no nombrado cuando hay fit. Pide al compañero que declara la manga si cuenta con valores en este color y, en caso contrario, juegue parcial.
- Uppercut: Palabra cuyo origen boxístico da que pensar. Denomina la jugada que consiste en promocionar una baza en triunfo a nuestro compañero mediante un fallo en nuestra mano que obligue al declarante a sobrefallar.
- Vu-graph: Bridgerama “yanqui” de considerables proporciones. Pantalla donde se asiste al desarrollo de un partido.
- Astro y Aspro: Convenciones defensivas.
- Doubleton: Tenecia de dos cartas en un determinado color.
- Barbelé: Vulnerable. Se usa con preferencia para indicar mano blanca.

— Canapé: Base de los ágapes con que se cierran los campeonatos. Puede ser de salmón, caviar o gruyére. Estilo de subasta que consiste en abrir del color 4^o y marcar a continuación otro color más largo, cuando no va acompañado de un ataque de tosferina momentáneo.

— Atout: Triunfo.

Como comprobarán muchas de estas palabrejas están enormemente difundidas entre los jugadores de bridge. Aunque algunas son menos conocidas es preciso poner el acento sobre la ausencia de sinónimos en castellano. Personalmente no me molesta escucharlas reiteradamente, sino pensar que casi todas aquellas que suponen sencillamente un logro se deban a jugadores de allende nuestras fronteras. Mucho nos gustaría escuchar a un francés explicar que juega el “merluza modificado” o a un yanqui hacer salidas zaragozanas, pero desgraciadamente las aportaciones españolas al bridge son todavía muy escasas y, lo que es peor, carecemos del impulso necesario para exportarlas. Tal es el caso de la mal llamada “Convención suiza” que debiera llamarse “convención catalana”, ya que fueron Puig Doria, Bufill y otros quienes la popularizaron. Esta convención consiste en la declaración de 3ST sobre apertura a color mayor del compañero e indica una mano de 15–16 puntos y la distribución 4–3–3–3 con apoyo al color del compañero. Igualmente podemos hacer mención a sistemas como el “Goya 27”, dado a luz trabajosamente por La Serna y compañía y cuya breve aparición suscitó no pocas polémicas. En cuanto a expresiones tan gráficas como la catalana “¡fava!” (¡Doblo!, pero doblo con exclamaciones) no han sido autorizadas hasta la fecha por la WBF a pesar de constituir un evidente logro para la diferenciación entre el doblo meramente opcional y el imperativo.



ESE MUNDO DEL BRIDGE

Por J. Castellón

Desdramatizando el bridge, es fácil observar que se trata de una de las actividades del hombre en donde más situaciones divertidas se presentan, frecuentemente confundibles con cualquier chiste de esos que circulan de boca en boca por la calle. Lo malo es que el jugador pone tanto “ardor” en la contienda de las cincuenta y dos cartas, que pasa por alto esas situaciones que podrían poner un color más rosa a nuestro deporte.

Veamos, por ejemplo, lo que me ocurrió en un torneo de parejas, hace algunos años, con Cristóbal Covarrubias, buen jugador y excepcional persona por sus valores humanos, su inteligencia y su simpatía. A mi derecha tenía a Antonio Cabot, de sobra conocido. Todos cuantos contamos con la amistad de Covarrubias sabemos de un pequeño defecto de dicción que posee, especialmente en el bridge, para pronunciar las erres de un tirón. Pues bien, Antonio Cabot abre la subasta y yo me encuentro con muy poco juego, semifallo a trébol y largo en el palo de Cabot; naturalmente paso, a mi izquierda dan una voz cualquiera y Cristóbal dice “dos tre-tre-tréboles”. Cabot remarca dos corazones, ante mi alivio porque estamos todos vulnerables, paso, pasan a mi izquierda y Cristóbal comienza “Tr-tr-tr... paso”. Esta vez se había enganchado tanto que decidió pasar ¡por no poder decir tres tréboles con comodidad! . Salvamos el cero seguro y al mismo tiempo obtuvimos un buen resultado, ya que cobramos una multa. Antonio Cabot, cuando se enteró, proclamaba su indudable mala suerte, pero encajó el “golpe” con la gran deportividad de que siempre hace gala.

Hablando de estos pequeños defectos que procuran buen número de anécdotas, no se puede olvidar aquella subasta que le llegó a Agustín “Potón” La Serna:

1 trébol doblo 1 pico

y el gran jugador madrileño dijo: “Yo también paso”. Naturalmente que el oído de nuestro campeón no funciona del todo bien. No sé que sucedió, pero pienso que con un poco de espíritu deportivo no habría siquiera necesidad de llamar al árbitro, por la gracia del caso.

He contado estas anécdotas, de entre tantos cientos como conozco, para hacer ver que el bridge no es tan serio como muchos pretenden, y que todo sería más amable en la mesa con un poco de sentido del humor, en lugar de esas caras largas, manos crispadas y general nerviosismo con que nos suelen obsequiar nuestros contrarios. Quizá fuera conveniente lanzar algún slogan como “Juegue bien, pero sonriente”.

Y voy a finalizar con otro caso realmente hilarante. Jugaban García Viedma y Arturo Weber, aquel gran aficionado creador del Club Internacional de Bridge de Madrid, hoy separado del juego, pero que tuvo muchos años de constante dedicación.

Pues bien, en una mano que sus contrarios jugaban, por ejemplo, cuatro corazones, García Viedma toma en un momento del juego la baza con su As de trébol y Weber descarta... ¡un pequeño corazón! El juego se paraliza, hasta que Viedma le dice a su compañero: “Vamos, Arturo, tú sales”. El bueno de Arturo no dice nada, al menos por fuera, y juega diamante. Al poco rato vuelve a ganar la baza su compañero y Weber vuelve a descartar... ¡otro corazón pequeño! Misma situación de parálisis anterior y nueva petición de García-Viedma: “Arturo, tú sales”. Esta situación se repitió hasta tres veces ante el desconcierto de los otros tres jugadores y el estupor de García-Viedma hasta que, finalmente, el jugador falló el As de picos de Arturo (que Arturo hasta ese momento creía que era el triunfo) y a la siguiente baza salieron los dos a la vez, con el consiguiente maremagnum, y la risa desatada de García Viedma que no creía lo que estaba viendo.

SISTEMA TRICOLOR CINCUENTA (IV)

Por Federico Cantero

A lo largo de seis números consecutivos, la Revista Bridge va a ofrecer a sus lectores este extracto del sistema "TRICOLOR CINCUENTA", cuyo autor, D. Federico Cantero, nos remite para su publicación.

Este sistema, que en un principio puede parecer complejo por sus fórmulas y terminología, está en realidad basado en la más pura lógica, por lo que el lector no encontrará problemas en ir adentrándose en su espíritu.

ABREVIATURAS EMPLEADAS

BAPRO = BAZAS PROBABLES	PM = Palo Marcable de 5 (o más) cartas.
BAFI = BAZAS FIJAS o de FIGURAS	PR = Palo Remarcable, de 6 cartas.
BAVA = BAZAS VARIABLES	PE = Palo Exclusivo, de 7 ó más cartas.
BL = Bazas por longitud	ST = SIN TRIUNFO
BE = Bazas por Encaje	P = PICOS
BN = Bazas Negativas	C = CORAZONES
pF = puntos de FIGURA	K = KARROS
BARA = BAZAS RAPIDAS	T = TREBOLES
BAPROSU = BAZAS PROBABLES SUMADAS	A = AS
BAFISU = BAZAS FIJAS SUMADAS	R = REY
BARASU = BAZAS RAPIDAS SUMADAS	D = DAMA
ME = Mano Equilibrada	V = VALET
MB = Mano Bicolor (con al menos 2 PM)	X = el 10
MT = Mano Tricolor (4 - 4 - 4 - 1 ó 5 - 4 - 4 - 0)	

- Regla (6) UN KARRO: que indica la tenencia de tres posibles grupos de valor y distribuciones distintas, pero con MT o MB de palos del mismo rango, que concretará en la 2.^a VOZ como sigue:
- a) tener 6 ó 7 BAPRO (con 4 ó 5 BAFI) y una MT que indicará marcando el palo siguiente al corto, o una MB que indicará marcando Sin-Triunfo. O sean manos diferentes posibles 6
 - b) tener 8 ó 9 BAPRO (con 6 ó 7 BAFI) y una MT o una MB, que indicará también con las mismas marcas que en a) pero en SALTO, o sean 6
 - c) tener 10 o más BAPRO (con 8 o más BAFI) y una MT o una MB, que indicará también con las mismas marcas que en a) pero dándolas en DOBLE-SALTO o sean, también 6

Como iniciación de la defensa, se empleará la misma marca de UN KARRO solamente en el caso de apertura contraria de UN TREBOL, debiendo en todos los demás casos iniciarse con la marca convencional de SIN-TRIUNFO si es posible a la altura de UNO y si no a la de DOS, pero no a la de tres. Para aclarar si la MB es de palos pobres o ricos, el compañero deberá dar su apoyo como si se tratase de los pobres, ya que si se tratase de los ricos, se aclarará con la 3.^a VOZ del abridor marcando CORAZONES. Al estar NO-VULNERABLE (o incluso VULNERABLE en 4.^a posición cuando en la 3.^a dieron una voz negativa) podrá iniciarse la defensa contando con una BAFI menos que las necesarias para la apertura. Como apertura no puede indicarse la tenencia de una MB de palos de distinto rango, pero sí como iniciación de la defensa, cuando la apertura contraria haya sido de uno a palo que no coincida con uno de la MB, lo que se hará marcando: el palo de la apertura contraria, para indicar la tenencia de una MB de PM

de distinto rango, uno de los cuales será precisamente el del mismo rango que el marcado.

Regla (7) DOS SIN-TRIUNFO: como marca de barrage que indica tener 7 u 8 BAPRO (con el 1 a 4 BAFI) y un PE. Abarca por tanto, las marcas de PE 4 que, en otros sistemas, se emplean a la altura de TRES y pueden, por tanto, ser doblados seguidamente por el contrario, lo que se impide con la marca convencional de DOS SIN-TRIUNFO, que deja además la posibilidad de emplear la marca de TRES A PALO para indicar lo que figura en la Regla (4). Como iniciación de la defensa se seguirá empleando la marca convencional de DOS SIN-TRIUNFO, si la apertura contraria no es superior a UN PICO, ya que si lo fuese se marcarán TRES AL PALO.

Regla (8) TRES SIN-TRIUNFO: como marca de petición de Ases, que indica tener 10 ó más BAPRO (con 4 a 9 BAFI) y un PE rico, u 11 ó más BAPRO (con 4 a 9 BAFI) y un PE pobre. Abarca, por tanto, las marcas de PE 4 Como iniciación de la defensa seguirá empleándose la marca convencional de TRES SIN-TRIUNFO, si la apertura contraria no excede de altura de dos, pero si fuese a la altura de tres, deberá iniciarse con CUATRO AL PE.
Lo que nos da un total de manos diferentes, con la 2.^a
VOZ DE 39

O sea, que se describirán con las 8 reglas que han quedado expuestas, $11 + 39 = 50$ manos diferentes, con un margen entre sí, de solamente dos BAPRO.

Cuando se está NO-VULNERABLE (o incluso VULNERABLE si es de 4.^a posición y en la 3.^a dieron una voz negativa) puede iniciarse la subasta de la defensa teniendo una BAPRO o BAFI menos que las mínimas necesarias para la apertura, con las aperturas de las Reglas (1), (5) y (6) al iniciarse la subasta con marcas a la altura de UNO (no a mayor altura), como ya se indicó en las mismas.

Al conocer por el empleo de las ocho reglas que han quedado expuestas,

cual será el valor de la mano del Abridor (o de la iniciación de la defensa) y, por tanto, su tenencia mínima de BAPRO en cada caso, el compañero, una vez calculadas sus BAPRO, podrá fácilmente sumarlas a las del Abridor para obtener así las BAPROSU que reúnen, a las que restándoles las 6 del BOOK, sabrá a qué altura de la subasta puede llegar y cómo las marcas de apertura ofrecen la posibilidad de tener 1 BAPRO más de las que indiquen, pero no más, (salvo las de 10 o más BAPRO), sabrá si existe la posibilidad de llegar a la marca de MANGA o bien a un SLAM. No debe olvidarse lo indicado anteriormente en cuanto se refiere a la iniciación con una BAPRO menos.

Cuando se trata de aperturas con marcas convencionales, como es preciso dar ocasión a que empleen su 2.^a VOZ para concretar su mano, no se puede decir PASO, cuando el contrario PASA, debiendo en dichos casos utilizar como marca convencional negativa la del PALO INMEDIATO SIGUIENTE a la marca del contrario, para no subir la subasta. Si se tienen las BAFI suficientes para poder dar una marca positiva, debe, en espera de conocer la 2.^a VOZ del Abridor, informarle con la contestación de las posibles BAFI con que se cuenta (empleando al efecto marcas convencionales de palos pobres o de Sin-Triunfo si es preciso) o si se cuenta con un PALO RICO, al menos de 5 cartas, o bien una MT o una MB, que se indicarían, al contar con las suficientes BAFI, marcando EN SALTO bien el palo siguiente al corto al tratarse de una MT, o Sin-Triunfo cuando se tenga una MB, como oportunamente indicaré al considerar las contestaciones que proceden a cada marca de apertura en los capítulos siguientes.

Quiero insistir antes de pasar al capítulo siguiente, que como la subasta es una conversación en la que los compañeros deben informarse lo más exactamente posible de sus posibilidades para llegar a una determinada altura de la subasta, deben emplear al efecto las BAPRO (y en su caso las BAFI o las BARA) como ha quedado bien expuesto en el capítulo primero, comparándolas monetariamente hablando, con los Señores que acuden a una subasta y sabiendo que necesitan un determinado número de DOLARES para adquirir lo que desean, tienen que informarse de los DOLARES que cada uno posee para saber si llegan a los que necesitan, es decir si reúnen las suficientes BAPROSU.

La subasta debe resultar de una extrema sencillez, una vez conocida la suma de las BAPRO de las manos de cada compañero, es decir las BAPROSU de que disponen, a las que han de restar las 6 del BOOK para saber la altura a que pue-

den llegar a subastar, debiendo para la mejor información dar las marcas adecuadas ateniéndose a las reglas de contestaciones que expondré en los capítulos siguientes.

No se precisará en este sistema emplear la marca en SALTO conocida como FORCING para indicar una fuerza superior a la normal, ya que el conocerse el valor de la mano del compañero puede darse la marca correspondiente en VOZ MAXIMA en apoyo a su palo o como marca de Sin-Triunfo, o indicar la posibilidad de llegar a una marca de SLAM, mediante el empleo de marcas convencionales de palos pobres a la altura de cuatro, como indicaré en las reglas de los capítulos siguientes, que invitan a que si el Abridor tiene una BAPRO más de las mínimas, pueda intentar llegar a la marca de un SLAM, previa la debida petición de Ases e incluso de Reyes si lo estima preciso.

El carácter de FORCING lo tendrán solamente las marcas voluntarias de PALO NUEVO, que al darse en VOZ MINIMA, indican su valor mínimo y no el máximo que puedan tener, por lo que no puede decirse PASO si PASA el contrario. De esta forma las marcas de palo nuevo EN SALTO pueden emplearse para facilitar la información de tenencia de manos tricolores, o de fallo al palo del salto, como encontrarán detallado en las reglas de los capítulos siguientes.

Resumen de las 50 manos diferentes que se abarcan con la apertura

<u>BAPRO</u>	<u>(BAFI)</u>	<u>DISTRIBUCION</u>	<u>APERTURA</u>
4 ó 5	(4 ó 5)	ME	un Trébol 1
5 ó 6	(4 ó 5)	PM o PR pobre	un Trébol 2
5 ó 6	(4 ó 5)	PM o PR rico	uno a palo rico 2
6 ó 7	(4 ó 5)	MB o MT	un Karro 6
6 ó 7	(6 ó 7)	ME	un Sin-Triunfo 1
7 u 8	(1 a 4)	PE	dos Sin-Triunfo 4
7 u 8	(5 ó 6)	PM o PR	dos a palo 4
8 ó 9	(6 ó 7)	MB o MT	un Karro y 2. ^a voz en salto 6
8 ó 9	(7 u 8)	PM o PR	un Trébol y 2. ^a voz en salto 4
8 ó 9	(8 ó 9)	ME	un Trébol y 2. ^a voz en salto 1
9	(3 a 6)	PE rico	tres al palo rico 2
9 ó 10	(3 a 6)	PE pobre	tres al palo pobre 2
10 ó más	(4 a 9)	PE	tres Sin Triunfo 4
10 ó más	(8 ó más)	MB o MT	un Karro y 2. ^a voz en doble-salto 6
10 ó más	(9 ó más)	PM o PR	un Trébol y 2. ^a en doble-salto 4
10 ó más	(10 ó más)	ME	un Trébol y 2. ^a voz en doble-salto 1
			<u>TOTAL 50</u>

(Continuará)

TORNEOS

IV TORNEO INTERNACIONAL CONDESA DE FENOSA

No podía elegirse un mejor lugar para la celebración de este tradicional torneo, que el Gran Hotel de La Toja, rodeado de un paisaje único en belleza. Así el éxito de este campeonato parece asegurado si tenemos en cuenta al mismo tiempo la magnífica organización, las numerosas atenciones para todos los jugadores, los regalos, premios, etc. Todo, en definitiva, resultó perfecto y lo hacemos constar como obligado tributo para todas aquellas personas que hacen posible esta brillante competición.

La calidad de las parejas también ayudó al éxito, participando prácticamente todos los mejores jugadores españoles y buena parte de nuestros vecinos portugueses. Vencieron con todo merecimiento La Serna-Peidro, con una excelente tercera sesión, y hay que destacar igualmente el tercer puesto logrado por Nuria y Marta Almirall, una jovencísima pareja que al valor técnico ya contrastado une una belleza y simpatía poco comunes.



Un aspecto del Salón de juego.



Vistas del salón de juego y del comedor durante la cena de clausura.





Los organizadores en un momento del reparto de premios.

Clasificación final:

1.—La Serna - Peidró	3.232
2.—Teixeira - Cordeiro	3.176
3.—Almirall - Almirall	3.137
4.—Santos Silva - Santos S.	3.093
5.—Ferreira - Martins.	3.087
6.—Leitao - Simao	3.079
7.—Pinto - Cruz	3.068
8.—Conrado - Bobadilla	3.039
9.—Díaz Ajero - Muñoz	3.017
10.—Ferreira - Mello	2.997
11.—Guelbenzu - Roncali	2.995
12.—Merino - Martorell	2.964
13.—Santos Silva - Ferreira	2.964
14.—Correia - Pinto	2.951
15.—Lucas - Candeias	2.945

hasta 85 parejas clasificadas.

TORNEO INTERNACIONAL DE TORREMOLINOS

Se disputó una nueva edición de este tradicional torneo, esta vez en el Hotel Cervantes y siempre con el indudable atractivo que representa la bella costa malagueña, uno de los principales atractivos turísticos de España. Gran concurrencia, excelente organización y dura competencia para los puestos de honor fueron la tónica de este campeonato que año tras año gana en interés e importancia. Resultaron vencedores los ingleses Ashton-Parkinson seguidos de Muñoz-Escudé y Castellón-Bally.



Joaquín Castellón recibiendo su trofeo de manos del Sr. Picatoste.

I TORNEO INTERNACIONAL DE SANTANDER

J. Castellón

No podía dejar de asistir a este primer Torneo Internacional de la ciudad de Santander, entre otros motivos por el gratísimo recuerdo que siempre dejó en mí la bella capital cántabra, escenario de muchos veraneos de mi niñez y aún de mi juventud. Siempre he recordado sus maravillosas playas, los hermosos jardines de Piquio, en donde el paseo es placer, sus alrededores, su apetitosa gastronomía, y en fin, todo el conjunto de la población,



Díaz Agero y García Viedma vencieron brillantemente.

Por todo ello, y por el fantástico emplazamiento del Palacio de la Magdalena, como sede del campeonato, no podía dejar de ser un gran éxito este Primer Torneo Internacional, que se ha celebrado del 16 al 18 del pasado mes de febrero. Y así fue: un éxito en número de participantes (a pesar de las inclemencias del tiempo), en premios, en regalos y en atenciones! Brillantes vencedores, con uno de los promedios más altos que he visto en estos torneos, resultaron Jaime Díaz Agero y Rafael García Viedma, a quienes felicitamos por tan excelente triunfo.

A cincuenta puntos el acierto

Veamos ahora una mano de este certamen que tuvo alguna discusión.

Norte tiene:

P. Q 9 4 2

C. A 6 5 3

D. A 4

T. A J 6

Y Sur:

P. A K J 8 3

C. K

D. Q J 6 2

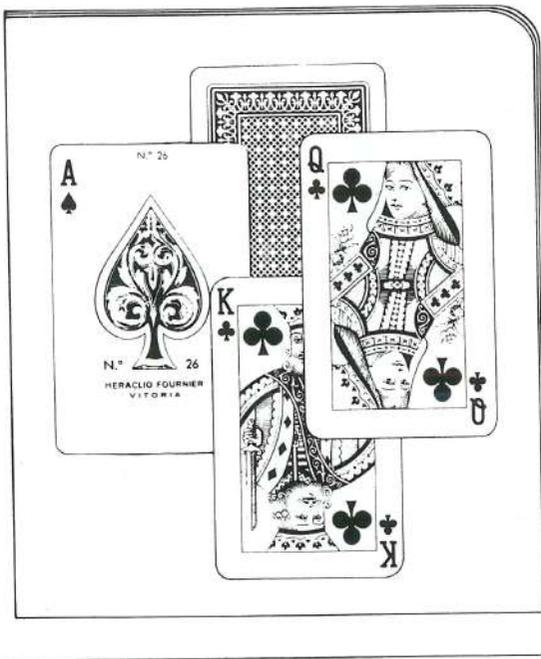
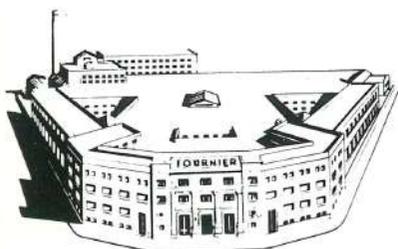
T. 8 4 3

El remate de seis picos parece bueno, y al mismo llegamos tanto Díaz-Agero—García Viedma como Muñoz y yo, entre otras pocas parejas. La salida resultó idéntica: Q de corazones. ¿Cómo jugaría Vd.? Bien, primero tomamos con la K de Sur y adelantamos el As de picos, para descubrir que Este tiene cuatro triunfos de diez. Ahora hay dos líneas, el impasse de diamantes o el expasse. Yo decidí el impasse ya que se gana con el Rey a la izquierda —igual probabilidad que a la derecha— pero con cualquier distribución 4-3 del palo, mientras que el expasse gana con el Rey a la derecha, pero SIEMPRE QUE CONTENGA LA MANO DE ESTE CUATRO DIAMANTES POR LO MENOS, puesto que al no poder arrastrar tenemos que descartar en Q y J de diamantes dos tréboles de la mesa para realizar un falló cruzado. La probabilidad estaba a mi favor, pero... ¡había cuatro diamantes de K en Este! Díaz-Agero lo acertó: ¡pálpito!

Clasificación final

1.—Díaz Agero, Jaime—G. ^a Viedma, Rafael	4.808
2.—Muñoz, Rafael — Castellón, Joaquín	4.470
3.—Cabot, Antonio — Torras, Pedro	4.385
4.—Casian, Esteban — Goded, Federico.	4.352
5.—Fuensanta, Marqués de — Taqui, Butt	4.275
6.—Fernández, Carlos — Togores, Antonio de	4.226
7.—Llonch, Francisco — Ruiz, Agustín	4.161
8.—Murua, Felictas U. de — Elorriaga, Jorge	4.160
9.—Escudé, Manuel — Marimón, Francisco	4.092
10.—Aguilera, Nieves — Cabestany, Paloma I. de	4.091
11.—Clavell, Santiago — Clavell, Juan.	4.090
12.—Romero, Marina F. de — Arxe, Filomena Rostoll de . . .	4.074
13.—Soldevilla, José M. ^a — Mas, José M. ^a	4.046
14.—Vila Pages, José — Blanch, Santiago	4.007
15.—Resusta, Begoña U. de — Aubard, Guy	4.007

HERACLIO
Fournier^{s/a}
VITORIA
ESPAÑA



—El Bridge es un juego de equipo, un deporte internacional, que reúne grandes cualidades sociales y educativas.

Hoy en día, se puede aprender a jugar al Bridge y entrar en ese mundo maravilloso de distracción, con facilidad y muy poco esfuerzo.

Los especialistas en Cursos por correspondencia — C.C.C. de San Sebastián, Apartado, 666 —, tienen a disposición de todos los interesados un Curso de Bridge por correspondencia, a un precio muy razonable y en cuya creación hemos tenido el gusto de colaborar.

Los naipes que recomendamos para la práctica del Bridge son: el n.º 26 con formato e índices internacionales, así como nuestra serie n.º 260 con reversos de fantasía y lujo, en dibujos selectos y de gusto refinado.

HERACLIO FOURNIER, S. A.



La Isla de La Toja (provincia de Pontevedra), a 75 km. del aeropuerto de Santiago de Compostela, les ofrece:

- Gran Hotel (5 estrellas) • Hotel R. Louxo (4 estrellas) • Hotel R. Balneario (1 estrella) • Apartamentos • Villas y chalets • Balneario • Casino de juego.
- Piscinas (una climatizada, una olímpica e infantil) • Golf (9 hoyos) • Tenis (4 canchas) • Tiro de pichón y de plato • Deportes náuticos • Restaurantes • Cafetería • Estación de servicio y garaje • Parque infantil • Jardines.



Información: Gran Hotel La Toja
Isla de La Toja (Pontevedra)

Tel.: (986) 73 00 25
Télex: 88042 toxa e