



DISTRICT 16 LECTURE SERIES -MINI LECCIONES



Plan de carteo a Sin Triunfo

Alamiro Pinoargote
18 de marzo de 2023



Al momento de establecer un plan de carteo a Sin Triunfo, tenemos que contar nuestras bazas ganadoras(a diferencia de los planes de cartea a Con Triunfo donde contarnos perdedoras).

Las bazas ganadoras pueden ser de tres tipos:

1. Bazas inmediatas: Son aquellas que ganaremos sin tener que dar la mano a los oponentes.
2. Bazas seguras: Son aquellas que ganaremos con total seguridad luego de que los contrarios ganen una o varias bazas.
3. Bazas probables: Las que podemos ganar según la posición de los honores que faltan o según la distribución de los palos.





Ejemplo de cuenta de bazas: Contrato: 3ST por S Salida: Q ♠

♠ K4
♥ 6542
♦ 9543
♣ 432
N

Bazas inmediatas: Cinco

Bazas seguras: Tres

Bazas posibles: Dos

O E

S

♠ A97
♥ KQJ10
♦ AQ
♣ AK65





El plan de juego consiste en decidir como haremos las bazas que nos faltan y en que orden jugaremos las cartas.

1. Calculamos cuántas bazas no inmediatas debemos conseguir.
2. Vemos en que palo o palos es probable conseguir estas bazas.
3. Observamos el número de veces que debemos ceder la mano en los palos de los bazas probables.
4. Elegimos el palo en el que intentaremos obtener las bazas no inmediatas que nos faltan.

Una vez establecida la mecánica para realizar estas bazas que nos faltan hay que tener en cuenta varios aspectos que se desarrollan a continuación:





El timing: es el orden que jugaremos las cartas, cómo afirmar las bazas seguras o posibles, antes de jugar las inmediatas. Nunca jugar una carta sin antes tener un plan de carteo.

Las comunicaciones: Tener comunicaciones, es cartear manteniendo la posibilidad de entrar al muerto, en la mano con el palo largo cuando nos interese.

Palo largo de los contrarios: La defensa intentará atacar su palo más largo y afirmarlo antes que nosotros cumplamos nuestro contrato, debemos valorar si debemos dejar pasar la primera o más bazas con el objetivo de incomunicar a los oponentes.

Adversario peligroso: Es el jugador de la defensa que nos puede hacer bazas, o quien nos puede hacer daño empezando a jugar el palo.





Bloqueo y desbloqueo: Antes de empezar a jugar la mano, tenemos que estudiar la manera correcta de jugar los palos para no bloquearlos.

Contar: Es necesario llevar un control de las cartas que van saliendo, y como están distribuidos los palos, si tenemos 7 cartas en un palo, 4 de un lado y 3 del otro, si las 6 cartas que faltan están divididas 3-3, nuestra 4ta carta será baza.



EJEMPLO 1



Bridge Base ONLINE

Retorno Inicio

Main Bridge Club (Anfitrión: Alamiro)

Hand 11
D

3ST Sur
0 0

Deshacer
Reclamo

| | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|----|---|---|--|--|---|---|---|----|----|---|---|--|
| K 4 6 5 4 4 3 2 9 5 4 3 2 | | | | | | | | | | | | | |
| N Alamiro | | | | | | | | | | | | | |
| J | 10 | 5 | 2 | | | | | | 8 | 6 | 3 | | |
| A | 7 | 3 | 2 | | | | | | 9 | 8 | | | |
| 9 | | | | | | Q | Q | Q | J | 10 | 8 | 7 | |
| J | 7 | 6 | | | | | | K | 10 | 8 | | | |
| O Alamiro | | | | | | | | | | | | | |
| E Alamiro | | | | | | | | | | | | | |
| A 9 7 K Q J 10 A K 6 5 A Q | | | | | | | | | | | | | |
| S Alamiro | | | | | | | | | | | | | |





EJEMPLO 2

Hand layout for Example 2:

North (Alamiro): J♠ 8♠ 6♠ 2♠ Q♥ 2♥ K♣ J♣ 6♣ 4♣ 2♣ K♦ Q♦

South (Alamiro): A♠ 7♠ 4♠ A♥ K♥ 8♥ 7♥ 4♥ Q♣ 10♣ 8♦ 7♦ 3♦

West (Alamiro): K♠ 9♠ 5♠ 3♠ Q♠ 10♥ 9♥ J♥ 6♥ 5♥ 3♥ A♣ 8♣ 3♣ J♦ 10♦ 6♦

East (Alamiro): Q♠ 10♠ J♥ 6♥ 5♥ 3♥ A♣ 8♣ 3♣ J♦ 10♦ 6♦

Trick: 2♦

Score: 11 D (3ST Norte)

Buttons: Deshacer, Reclamo





Alamiro Pinoargote
alamirpinoargote84@gmail.com
+593 993819533

MUCHAS GRACIAS♥

