

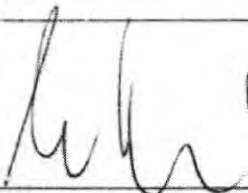
INFORME DE ACTIVIDADES MENSUAL DE PROFESOR DE TALLER
PROGRAMA TALLERES RECREATIVOS Y DE DESARROLLO

Mes	JUNIO
-----	-------

Nombre	GERSTMANN SEPULVEDA ROBERTO		
RUT	██████████	Período del Contrato	16/03 - 30/11 2026

ID	Nombre Taller	Horario 1	Horario 2	Lugar de Ejecución	Asistentes
T.1	BRIDGE INTERMEDIO	JUE 11:00-13:00	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	8
T.2	BRIDGE INTERMEDIO	LUN 09:00-11:00	---	APOQUINDO 9082 CAM LOS DOMINICOS	13
T.3	CAMPEONATO DE BRIDGE	SAB 10:00-13:00	---	REINA ASTRID 879(CD ROLF NATHAN)	16

ID	Descripción de Actividades (Ver ID del Taller)
T.1	Los participantes, previo al inicio de la clase, juegan un torneo de 1 hora on line en la plataforma BBO, con las manos que serán revisadas en clase. La participación es opcional. Luego las 8 manos jugadas son revisadas una a una. Se desarrolla los perfiles del remate (subasta, primera parte del juego). Luego de encontrar el contrato, se desarrolla la segunda etapa: el carteo. Donde se analizan las posibilidades del juego y cual es alcance final. Midiendo las posibilidades del jugador y su anticipación para resolver efectivamente su meta: cumplir el contrato que remató
T.2	En este caso los participantes juegan 5 manos de campeonato dentro del módulo de clase de manera simultánea. Las manos jugadas se van revisando una a una. Finalizada la primera se expone el juego en pizarra. Se marcan los hitos y contenidos del remate. Luego se desentraña las dificultades que encara el jugador en la subasta. Analizando los puntos de disconformidad para una solución eficiente. Luego se da pie a la explicación del carteo y el recorrido óptimo para encontrar la solución que permita cumplir. Se analizan las posibilidades de la estrategia y se define cual es la mejor línea de acción. Y esto repite con la sgte. y subsiguientes manos, hasta revisar su totalidad.
T.3	El torneo del día sábado, inicia con la llegada de los jugadores que se ubican en la mesa asignada según disposición del Director de Torneo. Rifan en cada mesa su posición de la línea, que designa la pareja que se queda sentada en la mesa y la que tendrá que moverse de mesa en mesa. Se reparten las tablillas, los bidding box y las máquinas (bridgemates). Esto registra un orden específico para que todos los jugadores alcancen a jugar todas las manos y cada viento sentado alcance a jugar con una pareja de oponentes que se mueva. Para ello el Director asigna el movimiento, los tiempos y cambios para cumplir con ese cometido, dependiendo del número de participantes. Rueda a rueda, se totalizan resultados que permite que los jugadores puedan saber cómo van. Esto desde una pantalla central que va indicando, la totalización de lo jugado de manera inmediata, hasta llegar a la rueda final. Esto establece resultados y posiciones.

Firma prestador de los servicios	
----------------------------------	--

