


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

Mes	MAYO
------------	-------------

Nombre	DELPIANO LABBE JOSE MANUEL		
RUT	██████████	Período del Contrato	01/04 - 30/11 2026

ID	Nombre Taller	Horario 1	Horario 2	Lugar de Ejecución	Asistentes
T.1	BRIDGE INTERMEDIO	MIE 17:00-19:00	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	6
T.2	BRIDGE INTERMEDIO	MAR 17:00-19:00	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	7
T.3	BRIDGE INTERMEDIO	MIE 19:30-21:30	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	8
T.4	BRIDGE INTERMEDIO	JUE 17:00-19:00	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	7
T.5	BRIDGE INTERMEDIO	MAR 19:30-21:30	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	6

ID	Descripción de Actividades (Ver ID del Taller)
T.1	La modalidad de mis clases es jugar bridge en forma aleatoria, es decir que jugamos en el programa Bridge Base On Line (BBO) y se reparten las cartas según lo hace el programa de tal forma que vamos reforzando los conceptos que ya hemos aprendido según lo repartido, y para este caso en el curso reforzamos el concepto de Ampass, es una forma de cazar un honor importante que tienen los contrarios con el objeto de hacer un basa que no estaba ganada.
T.2	Al igual que el curso anterior, pudimos reforzar lo que corresponde a la respuesta de apertura a palo, el jugador siguiente para poder intervenir debe de tener al menos 10 puntos y un palo con cinco cartas (Palo quinto) en este caso puede intervenir a nivel de 1, pero si tiene de 13 punto hacia arriba y palo quinto puede intervenir a nivel de 2. En el caso que este jugador (esta en segunda posición) tuviera de 13 puntos hacia arriba y no tiene un palo quinto, interviene con un doblo, se llama Doblo Informativo, con esta declaración le esta informando a su Partner que tiene puntaje para abrir el remate pero no tiene un palo quinto, y le pide que le informe un palo quinto,
T.3	En este curso hubo bastante asistencia, por lo que se pudo jugar sin problemas dos rondas de 4 jugadores. En este caso cabe destacar que pudimos reforzar la apertura de débil, esto se verifica cuando un jugador tiene pocos punto y una pinta muy larga, si no se esta vulnerable se debe de tener entre 6 y 10 puntos además debe de tener un palo sexto y dentro de ese palo sexto debe de tener 2 de los 4 honores mas importante (entre jacko, reina, rey o As), si tiene un palo sexto abre de 2 si tiene un palo séptimo debe abrir con 3 y si tiene un palo octavo debe de salir a nivel de 4.
T.4	En este curso pudimos profundizar lo que se llama Transfer. Esta figura se puede realizaren respuesta a 1 sintrunfo. Se pueden hacer transfer a mayores y a menores. En el caso del transfer a mayores se puede hacer desde 0 puntos hacia arriba y debe de tener un palo 5 mayor (Pick o Corazones), en este caso se declara la pinta inmediatamente inferior al palo quinto mayor que tiene. El abridor esta obligado a declarar el palo quintó mayor del Abridor.
T.5	En este curso se pudo profundizar los modos de carteo. El jugador que sale carteoando tiene las siguientes opciones: 1.- Debe jugar la carta las alta de la pinta declarada por su Partner. 2.- Si no es posible, puede salir con el semi fallo que tenga (pinta con 1 sola carta). 3.- Si no es posible, puede salir con la carta mas alta de una dupla que tenga (pinta con solo 2 cartas) 4.- Si no es posible puede salir al fuede del muerto (si el muerto declaro una pinta ese es el fuerte del muerto). 5.-Si tampoco es posible puede salir con la pinta que le gustaría que su Partner le juegue cuando tome la mano,

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

DIRECCIÓN DE DESARROLLO COMUNITARIO
DEPARTAMENTO DE GESTIÓN DE TALLERES


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

Mes	MAYO
------------	-------------

Nombre	DELPIANO LABBE JOSE MANUEL		
RUT	[REDACTED]	Período del Contrato	01/04 - 30/11 2026

ID	Nombre Taller	Horario 1	Horario 2	Lugar de Ejecución	Asistentes
T.6	BRIDGE INTERMEDIO	JUE 19:30- 21:30	---	PLATAFORMA EDUCACIONAL	5

ID	Descripción de Actividades (Ver ID del Taller)
T.6	<p>En este curso también trabajamos el carteo, siempre se debe considerar que los jugadores cuando están en segunda posición debe de jugar la carta mas chica de la pinta que se esta jugando, asi mismo si el jugador esta en tercera posición debe de jugar la carta mas alta de la pinta que se este jugando, esto se verifica para los jugadores que no se llevaron el contrato y siempre que la pinta que se esta jugando no sea el triunfo. (segunda mano se achica y tercera mano se agranda).</p> <p>también se debe considerar que si un jugador juega un honor (Jack, reina y rey) el jugador siguiente si tiene un honor mas grande debe de jugarlo.</p>

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

