

LA SALIDA: CONTRATOS A ST

Elección de carta

SALIDA AL PALO CANTADO POR EL COMPAÑERO

Aplicar la regla PAR – IMPAR

=> Con número impar salir de la pequeña (3 ó 5)

=> Con número par, salir de la segunda más alta

=> Con dobleton de la mayor

“La experiencia ha demostrado que al compañero le interesa más el número de cartas que tiene el que sale, que si tiene un honor”

SALIDA AL PALO CON SECUENCIA DE HONORES

=>Secuencia completa (3 honores seguidos) Salir del más alto

=>Secuencia incompleta: KQ106 ó J10853 Salir del más alto

=>Secuencia interna: KJ106 ó AJ109 ó Q1096 Salir del 2º más alto

“LA SALIDA DE UN HONOR OBLIGA A TENER TRES HONORES CONSECUTIVOS o TENER UNA SECUENCIA INCOMPLETA o TENER UNA SECUENCIA INTERNA ”

MUY IMPORTANTE:

Si el compañero sale de un K (puede ser de una secuencia incompleta)

Si tienes el J debe jugarla

Si tienes el A y no ve la J (muerto) debe jugarlo

Si tiene el A y ve la J tercera (muerto) no debe jugarlo

Sin honor dar el número de cartas

SALIDA AL PALO PROPIO

PALO MÍNIMO CUARTO Y CON AL MENOS UN HONOR

“Elegir siempre la CUARTA carta más ALTA”

Desde: K 9 6 4 2 Salir del 4

Q 7 5 Salir del 5

A 10 8 3 2 Salir del 3

REGLA DEL 11:

Restar de 11, el n° de la carta de salida:

El resultado es el número de cartas superiores, al número de la carta de salida, que tienen entre el muerto, el compañero del que ha efectuado la salida y el declarante

EJEMPLO: Mi compañero sale del “6”

En el muerto veo “J 5 2”. Yo tengo “A Q 9”

REGLA del 11..... 11 - 6 (numero carta salida) = 5

Cartas, que veo, superiores al “6”

Muerto: 1 (J) YO: 3 (A Q 9)TOTAL **4** $5 - 4 = \text{“1”}$

“EL DECLARANTE TIENE SOLO UNA CARTA SUPERIOR A LA SALIDA”

La misma operación la puede hacer el declarante

1.-¿COMO DISTINGUIR LA SALIDA DE TU COMPAÑERO?

“APLICANDO LA REGLA DEL 11”

=>Si se cumple, la salida es de una cuarta con al menos un honor

=>Si no se cumple, la salida es de un palo sin honor

2.-¿COMO DISTINGUIR SI ES DE UN PALO 3º o 4º?

Viendo la segunda carta jugada por el que ha efectuado la salida

Ejemplo: SALIDA: un 8

SEGUNDA CARTA JUGADA:

9.....la salida fue de un palo tercero sin honor

3..... la salida fue de un palo cuarto sin honor

RESUMEN SALIDAS A SIN TRIUNFO

MUY RECOMENDADAS

1.- El palo nombrado por el compañero

2.- Si lo tenemos nuestro palo de cinco cartas

RECOMENDADAS

1.-Un buen palo de 4 cartas a ♠ o ♥

2.-Un buen palo de 4 cartas a ♦ o ♣

3.-El mayor de un palo con secuencia de honores.

RESUMEN ELECCION DE CARTA

=>>Salida de un honor desde una secuencia

KQJx

QJ9xx

AJ10x

=>>Salida de la 4ª más alta del palo propio con honor

Q 7 6 2

KQ76

A 9 7 5 2

=>> Salir de la segunda más alta del palo sin honor

9 8 6 2

75432

Con un palo de tres cartas:

De la segunda más alta sin honor: 9 6 3

De la tercera con honor: K 7 4

Del honor mayor con 2 honores: K Q 4

Palo nombrado por el compañero: Seguir regla Par- Impar

7 4 2

Q 7 6 3

Q J 5

SALIDA CONTRA PEQUEÑO SLAM A ST

a.- Cuando los contrarios parece tienen “mano regular”

* NUNCA salir bajo un honor

* Salir de forma pasiva: NO ayudemos al contrario

b.- Cuando el contrario tiene un palo largo

* Hay que asumir riesgos (salida agresiva)

SALIDA CONTRA GRAN SLAM A SIN TRIUNFO

Se dan muy pocos y cuando se cantan son “casi imbatibles”

El objetivo: hacer 1 baza

a.- NO ayudar a los contrarios: salida pasiva

b.- IMPRESCINDIBLE “oír” la subasta

LA SALIDA: CONTRATOS A PALO

Criterios a seguir:

Palo anunciado por el compañero

Palo encabezado con secuencia de honores

SALIDA AL PALO DEL COMPAÑERO

Seguir la regla par- impar

Salir de la más pequeña (nº impar)

Salir de la segunda más pequeña (nº par)

Con dobleton salir de la carta más alta

SALIDA A PALO CON SECUENCIA DE HONORES

Siempre que tengamos dos honores seguidos en un palo

El mejor palo para salir: El encabezado por AK

“Cuando el bando del declarante no haya nombrado el palo”

RESUMEN

- 1.- Misma regla, con palo nombrado o no**
- 2.- Con dos honores consecutivos salir del mayor**
- 3.- Si no salimos de honor, dar la cuenta (número)**
- 4.- Convención PAR – IMPAR: Salidas 3ª y 5ª**
- 5.- Con dos cartas salir de la mayor**

Reglas del 10 y del 12

Son para saber si has salido de 3ª ó 5º

REGLA 12

Si sales de 3ª tienes 2 cartas mayores: $14-2 = \underline{12}$

REGLA 10

Si sales de 5ª tienes 4 cartas mayores: $14-4 = \underline{10}$

NOTA: Estas reglas las pueden aplicar el compañero y el declarante

¿Cómo saber si ha salido de 3ª o 5ª?

(Primero probar la regla del 10)

Ej. Salida 7.... **3ª?** o **5ª?**

Q 4 2

????

A J 9 3

9 6

Probamos si es 5ª (Regla del 10)... $10 - 7 = \underline{3}$

Vemos Q (muerto); tengo A J 9: TOTAL 4 cartas mayores al 7

No ha salido de la 5ª. Ha salido de 3ª

Si hubiera salido de la 5ª el número de cartas mayores que 7 sería como máximo 3

RESUMEN SALIDAS A PALO

MUY RECOMENDADAS

- Palos encabezados por A K
- Semifallo

RECOMENDADAS

- Palo nombrado por el compañero
- Palo con 2 ó 3 honores consecutivos (del mayor)

SIN LAS OPCIONES ANTERIORES:

- 1.- **Salir arrastrando** (de triunfo)
- 2.- **Salir a palo "NO NOMBRADO"** por los contrarios
- 3.- **Salir de un palo con un n° par de cartas**
- 4.- **Salir de un palo con un n° impar de cartas**

"PROHIBIDAS"

- 1.- Del palo de triunfo si se tiene semifallo
- 2.- Del palo contrario. EXCEPTO el triunfo
- 3.- Con el A de un palo que no se tiene la K
- 4.- Con la Q y pequeña (excepto al palo del compi)
- 5.- Bajo As

CONSEJOS

CON HONORES, en parciales, salir **ARRASTRANDO**

CON DOS PALOS DE IGUAL LONGITUD:

Salir del palo con el honor más pequeño

CON DOS PALOS DE IGUAL HONOR:

Salir del palo más largo

**MUY IMPORTANTE LA CARTA QUE JUEGA EL
COMPAÑERO DEL QUE SALE**

Indicar el número (dar la cuenta) de cartas es esencial

1.- El compañero sale de A:

Marcar paridad: carta grande, indica fallar a la
tercera

Con Q tercera: dar carta grande si se puede

Con Q x : dar la pequeña

Con Q J: dar la Q

2.- El compañero sale de K

Marcar siempre paridad (interés) o se da la cuenta

Con A segundo, tomar y volver

3.- El compañero sale de Q:

Se marca interés (paridad) o cuenta (número)

Se juega el A si el declarante puede tener la K

4.- El compañero sale de J:

No poner el K, si no veis ni A ni Q

TIPOS DE SALIDA

Neutra

Agresiva

SI PENSAMOS QUE EL MUERTO **NO** TIENE UN PALO FUERTE. HACED UNA SALIDA **NEUTRA**

SI PENSAMOS QUE EL MUERTO **TIENE** UN PALO FUERTE, HACED UNA SALIDA **AGRESIVA**

SALIDA NEUTRA

Sin un palo fuerte en el muerto, el declarante eliminará perdedoras

Con Impases

Fallando cartas en el muerto

Poniendo en mano

Squeeze, etc

Siempre salir de triunfo, de semifallo o incluso de dubletón

No conviene salir de honor consecutivos

No salir de secuencias incompletas

El grado de neutralidad de un palo depende :

=> de su calidad... fuerza en honores

=>de su largura (nº de cartas)

A igual calidad de honor el más neutro es el más largo

A igual largura de palo el más débil es el más neutro

K x x x o Q x x x

SALIDA AGRESIVA

Cuando pienses que el muerto tiene un palo muy sólido.

Hay que tomar riesgos

No tener miedo a regalar baza

Las secuencias de honores

La salida bajo K más agresiva que bajo Q

Más agresivo el palo **Kxx que Kxxxx**

SALIDA CONTRA PEQUEÑO SLAM A PALO

Salida de un As “SOLO” cuando:

***Tenga una segunda baza segura o probable**

No saldremos de un As

*** Cuando los contrarios hayan cantado el palo**

*** Cuando la subasta sugiera que un contrario falla**

Salida de semifallo

*** SIEMPRE que nuestra mano sea muy débil**

*** NUNCA cuando tengamos muchos puntos**

*** No si tenemos baza a triunfo**

*** No salir de semifallo si tenemos 1 As o ellos los 4**

Salida arrastrando

***No muy aconsejable. Si con honores en otros palos**

*** Si la subasta indica fallo contrario **ARRASTRAR****

SALIDA CONTRA GRAN SLAM A TRIUNFO

Se dan muy pocos y cuando se cantan son casi imperdibles

El objetivo: hacer 1 baza

a.- NO ayudar a los contrarios: salida pasiva

b.- Salir arrastrando

c.- IMPRESCINDIBLE “oír” la subasta

Board 1
 South Deals
 Both Vul

Tertulia Penano

<p>♠ Q 9 6 5 2 ♥ 4 ♦ A 4 ♣ Q 9 6 5 2</p>	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;"> N W E S </div>	<p>♠ 7 3 ♥ K 2 ♦ K Q J 8 7 2 ♣ J 10 3</p>	<p>♠ A 8 4 ♥ Q J 7 6 5 3 ♦ 6 5 3 ♣ 7</p>
<p>♠ K J 10 ♥ A 10 9 8 ♦ 10 9 ♣ A K 8 4</p>			

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 N
Pass	3 N	Pass	Pass
Pass			

Lead: ♠ 5

El compañero toma de As y devuelve el 8♠ (cuenta remanente). Sur juega la J♠, Oeste gana y juega de nuevo ♠ eliminando el palo en NS. Cuando tome la mano con el A♦ cobrará sus dos picas firmes y multará el contrato.

La salida a ♣ permite cumplir el contrato. Cuando la subasta no proporciona ninguna información, es preferible, en igualdad de condiciones, atacar el contrato con un palo mayor

Board 2
 South Deals
 E-W Vul

Tertulia Penano

♠ K J 3 2
 ♥ A K 6 3
 ♦ 9 6
 ♣ J 9 7

♠ 7 6 4
 ♥ Q 8 7 5 2
 ♦ 8 7 2
 ♣ 10 8



♠ 10 9 8
 ♥ 10 9
 ♦ K Q 3
 ♣ A K 6 3 2

♠ A Q 5
 ♥ J 4
 ♦ A J 10 5 4
 ♣ Q 5 4

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♦
Pass	1 ♥	Pass	1 N
Pass	2 N	Pass	3 N
Pass	Pass	Pass	

Lead: ♣ 10

Analizando la subasta, W infiere que E debe tener una mano decente, pero no intervino con 1 ♠ en su turno. La salida a ♥ debe descartarse ya que N cantó este palo. La mejor opción es el 10♣.

Con esta salida, E establece el ♣ en tres vueltas, y si divide sus honores en ♦ la primera vez que se juegue este palo, la defensa multará el contrato ganando cuatro tréboles y un diamante.

Board 3
 North Deals
 E-W Vul

Tertulia Penano

♠ A Q 10 2
 ♥ Q J 3
 ♦ Q 8 7 2
 ♣ 10 9

♠ K J 8 6 5	<div style="background-color: #006400; color: white; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♠ 9
♥ 7		♥ 8 6 5 4 2
♦ 10 3		♦ 9 6 5 4
♣ K J 8 6 5		♣ A 4 2

♠ 7 4 3
 ♥ A K 10 9
 ♦ A K J
 ♣ Q 7 3

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	Pass	Pass	1 N
Pass	2 ♣	Pass	2 ♥
Pass	3 N	Pass	Pass
Pass			


Lead: ♣ 6

Esta vez, la subasta parece indicar que Norte tiene cuatro cartas a ♠, por lo que debe descartarse salir de este palo. Es mejor atacar a trébol y (¡bingo!) la defensa gana las cinco primeras bazas.

Con cualquier otra salida, el declarante cumple su contrato.

Board 4
 North Deals
 Both Vul

Tertulia Penano

<p>♠ J 10 9 8 ♥ A Q 4 ♦ Q 8 3 2 ♣ 5 3</p>		<p>♠ 6 2 ♥ 9 8 ♦ 5 4 ♣ K Q J 10 9 8 7</p>	<p>♠ K Q 5 3 ♥ K 10 7 5 3 ♦ K J ♣ 6 2</p>
		<p>♠ A 7 4 ♥ J 6 2 ♦ A 10 9 7 6 ♣ A 4</p>	

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	3 ♣	Pass	3 N
Pass	Pass	Pass	

Lead: ♥ A

La subasta sugiere que NS tienen de entrada 7 bazas en ♣. Atacar con pic o diamante parece poco atractivo para buscar bazas rápidas, Es mejor plantear una defensa activa atacando con el A♥. Si el compañero tiene la K♥ y longitud en este palo conseguiremos multar el contrato.

Para tener suerte, hay que buscarla ...

Board 5
 South Deals
 Both Vul

Tertulia Penano

♠ Q J 9
 ♥ K 10 4
 ♦ 8 7 3
 ♣ K 10 7 6

♠ A 8 7 6
 ♥ 8 6
 ♦ K J 6 2
 ♣ J 5 2



♠ 5
 ♥ 9 5 3 2
 ♦ A 10 5 4
 ♣ Q 9 8 4

♠ K 10 4 3 2
 ♥ A Q J 7
 ♦ Q 9
 ♣ A 3

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	3 ♥
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

Lead: ♦ 6

Oeste tiene 4 triunfos. Por esto, decide atacar en su palo lateral más largo. Este gana la baza inicial con el A♦ y vuelve ♦. Sur falla la tercera baza.

Cuando Sur comienza a arrastrar, Oeste debe ganar con el A♠ **en la tercera vuelta**. De esta manera, puede jugar con seguridad ♦ de nuevo, forzando al declarante a jugar su último triunfo. El pequeño triunfo que le queda a Oeste, multará el contrato.

Nótese que si Sur deja de jugar triunfo después de arrastrar dos veces, e intenta cobrar sus bazas en ♥ y ♣, Oeste fallará la tercera vuelta a ♥.

Board 6
 South Deals
 E-W Vul

Tertulia Penano

♠ 8 5 3
 ♥ K Q 10 5 3
 ♦ K J 2
 ♣ 7 3

♠ A 2	N	♠ 9
♥ 6	W E	♥ 9 8 7 4
♦ 8 7 4	S	♦ Q 10 9 5 3
♣ A K 9 8 6 4 2		♣ Q J 10

♠ K Q J 10 7 6 4
 ♥ A J 2
 ♦ A 6
 ♣ 5

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♠
2 ♣	2 ♥	3 ♣	4 N
Pass	5 ♣	Pass	5 ♠
Pass	Pass	Pass	

Lead: ♥ 6

Aunque es tentador atacar con la K♣ (la K con AKx en un palo apoyado) el 6♥ parece más productivo, ya que O tiene el As de triunfo y nuestro compañero ha apoyado el palo de trébol en el que se intervino.

El plan es ganar la primera baza con el A♠, cuando Sur arrastre, y dar la mano a Este, esperando que tenga la Q♣, para fallar la continuación en ♥.

La salida inicial a ♣ impediría que Este pudiese tomar la mano más tarde para posibilitar el fallo a ♥ de la defensa.

Board 7
 South Deals
 Both Vul

Tertulia Penano

♠ Q 10 2

♥ K 10

♦ 8 4 2

♣ A Q J 6 3

♠ A

♥ A 6 5 3

♦ 10 9 7 5

♣ 10 8 7 2



♠ 8 7 5 3

♥ Q J 9 7 2

♦ Q J 6 3

♣ —

♠ K J 9 6 4

♥ 8 4

♦ A K

♣ K 9 5 4

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Lead: ♣ 8

La subasta sugiere que Este falla a tréboles, y al salir debemos indicarle qué palo queremos que devuelva cuando gane la baza. Por eso se debe atacar con el 8♣ (una señal de preferencia) que pide a Este que vuelva a ♥. Salir del 2♣, pediría una vuelta a diamante, el palo de menor rango.

Combinando así la salida inicial con una señal de preferencia, la defensa puede ganar dos Ases y fallar tres tréboles. 2 multas.

Board 8
 South Deals
 Both Vul

Tertulia Penano

♠ J 10 8
 ♥ Q 10 6
 ♦ A Q J 10 2
 ♣ J 3

♠ 9 5 4
 ♥ 7 4 2
 ♦ 9 4 3
 ♣ A 7 6 4



♠ A K Q 7 6
 ♥ 9
 ♦ 8 7 5
 ♣ K 9 5 2

♠ 3 2
 ♥ A K J 8 5 3
 ♦ K 6
 ♣ Q 10 8

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♥
Pass	2 ♦	2 ♠	3 ♥
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

Lead: ♠ 4

Oeste, al salir hacia el palo nombrado por el compañero, debe hacerlo mostrando la cuenta si el palo no fue nombrado en la subasta.

Cuando E vea en la segunda baza que Oeste juega el 4 y el 6 (secuencia ascendente) deducirá que Sur va a fallar la tercera vuelta y, dada la fuerza del muerto en ♦, cambiar a ♣ en la tercera vuelta.

Este cambio oportuno permite a la defensa ganar dos bazas a ♠ y dos en ♣. Una multa.