

# **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 = “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**

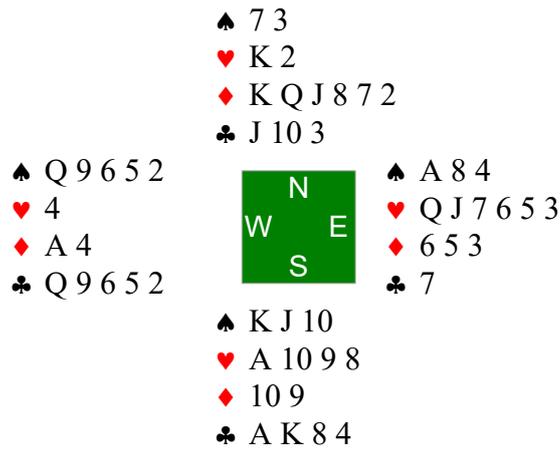
**a.- NO ayudar a los contrarios: salida pasiva**

**b.- Salir arrastrando**

**c.- IMPRESCINDIBLE “oír” la subasta**

**Board 1**  
 South Deals  
 Both Vul

Tertulia Penano



<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: green; 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	

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

♠ A 2	♠ 8 5 3	♠ 9
♥ 6	♥ K Q 10 5 3	♥ 9 8 7 4
♦ 8 7 4	♦ K J 2	♦ Q 10 9 5 3
♣ A K 9 8 6 4 2	♣ 7 3	♣ Q J 10
	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #006400; color: white; padding: 5px; text-align: center;">           N            W     E            S         </div>	
	♠ 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.