

LA SEÑALIZACIÓN

Juego del Bridge. Defensa.

Copyright © 2016 Jordi Cavallé

bridgewapp.com



Esta obra está sujeta a la licencia
Attribution-NonCommercial-
NoDerivs 3.0 Unported de Creative
Commons.

Versión 1.2

ÍNDICE

	<u>Pág.</u>
LA SEÑALIZACIÓN.....	2
Las tres señales principales.....	2
La llamada directa	
La cuenta	
La señal preferencial	
Señales en diferentes situaciones.....	5
Repaso de los tipos de señales.....	6
La señalización descartando.....	8
La señalización asistiendo el palo o iniciando baza.....	14
Señales en el palo de triunfo (echo).....	18
Señales iniciando baza.....	19
Señal en un SWITCH.....	19
Señal en un palo ya jugado.....	20
La señalización sobre la salida del compañero.....	22
LAS SALIDAS.....	23
Salidas a ST.....	23
Salidas a palo.....	27
Señal sobre la salida en un contrato a ST.....	29
Señal sobre la salida en un contrato a palo.....	32

Esta obra está sujeta a la licencia Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

LA SEÑALIZACIÓN

Cuando se juega una mano de Bridge el campo de la defensa puede jugar sus cartas de tal forma que envíen señales al compañero. Estas señales proporcionarán información útil para el carteo de la defensa y para su objetivo de minimizar el número de bazas realizadas por el otro campo. Por su parte, el campo declarante no necesita enviarse señales ya que todas sus cartas las juega el mismo jugador; pero que no las necesite no significa que no las use: la defensa debe tener presente que sus señales serán vistas por el declarante (y quizá intervenidas).

En este texto estudiaremos la **señalización estándar o natural**. No trataremos otros sistemas como el UDCA (*Upside-Down Count and Attitude*) o las señales italianas. El UDCA utiliza las señales al revés que las naturales (*reverse signals*) y su uso está reservado a expertos o a jugadores con muchas horas de Bridge (antes de utilizar un sistema avanzado hay que dominar el sistema estándar para poder jugar *worldwide*, es decir en cualquier lugar y con cualquier jugador). Las señales italianas, basadas en el primer descarte, no las recomendamos en absoluto a pesar de estar muy de moda. Si le interesan estos métodos puede obtener más información en Internet, por ejemplo en la versión en inglés de la [Wikipedia](#).

Pasemos, por tanto, a estudiar la señalización estándar.

Las tres señales principales

Hay tres tipos básicos de señales:

- 1) La llamada directa.
- 2) La cuenta.
- 3) La señal preferencial.

La llamada directa

Esta señal pide la **actitud** al compañero; si debe seguir jugando el palo o buscar otra jugada. Una carta grande anima a la continuación en el palo, mientras que una carta pequeña indica que no hay interés en el palo.

La cuenta

El objetivo de esta señal es informar del **número de cartas** en el palo. Se utiliza el **par-impar** para conseguirlo. Jugar la carta más pequeña indica número impar de cartas, mientras que jugar una carta grande indica número par.

La señal preferencial

Esta señal no informa sobre el palo que se juega, muestra qué palo de los restantes se prefiere. Una carta pequeña indica preferencia por el palo más económico, y una carta grande indica preferencia por el palo más caro de los restantes. El orden de los palos de más caro a menos caro es ♠♥♦♣. Aunque pueda parecer que además del palo jugado quedan los otros tres palos para marcar, en la práctica siempre podremos excluir un palo por no tener interés (podemos ver un palo fuerte en el muerto, descontar el palo de triunfo o el palo de salida, que el declarante muestre él interés en un palo, etc.).

Observemos como los tres tipos de señales se basan en jugar cartas pequeñas o grandes. La siguiente tabla resume las tres señales:

	La llamada directa (actitud)	La cuenta (par-impar)	La señal preferencial (palos restantes)
Carta grande	Interés en el palo	Nº par de cartas	Color más caro
Carta pequeña	Desalienta	Nº impar de cartas	Color menos caro

Es evidente que para entender el significado de una señal necesitaremos saber qué tipo de señal nos está enviando el compañero, pero también deberemos saber si la carta jugada es grande o pequeña.

Sabremos si una es carta grande o pequeña gracias al contexto. Además de la carta del compañero, la carta de la señal, deberemos mirar nuestras cartas, las cartas del muerto y la carta jugada por el declarante (carta con la que puede intentar engañarnos, pero no sin riesgo si da una carta alta). Por ejemplo,

QJ94	A53	6
	2	

Salimos de la Q, vemos en el muerto A53, el compañero envía la señal con el 6 y el declarante juega el 2. Claramente el 6 es una carta pequeña ya que vistas 2345 es la más pequeña que puede tener el pártner.

No siempre estará tan claro; quizá no podamos asegurarnos hasta la segunda vuelta en el palo. En la segunda vuelta, si el jugador juega *descendiendo* sabremos que se trataba de una carta grande; si el jugador juega *montando* se trataba de una carta pequeña .

Como no siempre podemos esperar a la segunda vuelta, cuando no esté claro consideraremos que la carta es grande si el compañero puede tener 3 cartas más pequeñas que todavía no se han visto. Por ejemplo,

QJ94	1087	6
	K	

En este caso el compañero, además del 6, puede tener el 2, el 3 o el 5. Es probable que tenga alguna de estas cartas con lo que suponemos que el 6 es una carta grande. En cambio, si el compañero solo puede tener una carta más pequeña consideraremos que la suya es pequeña.

Por ejemplo,

1052
 QJ94 6
 K

Al lado del 6 el compañero solo puede tener una carta más pequeña, el 3. Supondremos que la tiene el declarante y que el 6 es carta pequeña. En el caso intermedio, cuando quedan por localizar dos cartas más pequeñas habrá que suponer que no las tiene todas el declarante y que la carta jugada es grande. Por ejemplo,

1073
 QJ94 6
 K

El compañero puede tener el 2 o el 5 con lo que el 6 es más bien grande.

Hay que entender que se trata de un razonamiento basado en probabilidades y que no hay garantías de acierto. Resumámoslo en una tabla para una mejor comprensión:

Decidir en caso de duda si la carta jugada es grande o pequeña	
Nº de cartas más pequeñas sin localizar	Tipo supuesto de la carta jugada
3	grande
2	grande ¿?
1	pequeña

Una vez determinada si la carta del compañero es grande o pequeña queda reconocer qué tipo de señal nos está enviando. ¿Nos está indicando la actitud o la cuenta? ¿Quizá se trate de una señal preferencial? ¿O nos informa de que tiene un número par de cartas y que prefiere que juguemos a piques?

Reconocer la señal del compañero o decidir qué señal mandar es una tema complejo. Para empezar tengamos en cuenta que no siempre el compañero nos manda una señal. Puede que esté singleton y esté obligado a jugar la carta. Quizá no quiera dar información al declarante o simplemente juegue forzado para ganar la baza. Debemos ser conscientes de que **ninguna señal merece la pena ser dada si nos va a costar una baza.**

Por otra parte aclarar que cada señal envía un solo mensaje. No podemos informar de la actitud y la cuenta al mismo tiempo. En señalización estándar: **una señal, una información.**

Las señales las usaremos y entenderemos según el contexto de la mano. Enviaremos señales en diferentes situaciones:

- A. Descartando
- B. Asistiendo el palo o iniciando baza
- C. Sobre la salida del compañero

La primera situación, **descartando**, parece la más lógica para enviar una señal: *“Ya que no podemos ganar baza (a no ser que fallemos) aprovechemos para enviar una señal”*. Pero realmente la situación no es esta. Los descartes son importantes y nuestro principal objetivo es realizarlos sin entregar baza. La prioridad es no regalarle nada al declarante. Si nos podemos permitir el lujo de mandar una señal normalmente será una señal de cuenta en par-impar ya que lo más común es descartar cartas inútiles de un palo largo. No obstante, a raíz del éxito del [Blue Team](#) se puso de moda utilizar el primer descarte para las señales italianas (roman signals), señales que muestran actitud y preferencia (una carta impar anima a jugar el palo descartado, mientras que una carta par desanima, al tiempo que envía un mensaje de preferencia).

Cuando **seguimos el palo** jugado por el compañero (estamos en tercera posición) y observamos que es urgente encajar las bazas, mandaremos una señal de actitud. Si no hay necesidad de advertir al pártner o quién juega es el declarante (estamos en segunda o cuarta posición), la señal más usual es dar la cuenta. El objetivo es informar al compañero para que pueda reconstruir la distribución de las manos. Pero, igual que al descartar, bajo ningún concepto hay que dar información vital que permita al declarante realizar su contrato.

Cuando tomamos mano e **iniciamos baza** casi siempre jugamos según las necesidades tácticas del palo o estratégicas de la mano, pero en algunas ocasiones también podremos enviar señales. Así sucede cuando decidimos volver al palo del compañero; la señal es casi obligatoria. Hay que dar el número de cartas del residuo, sobretodo a ST. Por ejemplo, si con Q82 hemos jugado la Q en la salida, al retomar el palo hay que dar la cuenta del residuo saliendo del 8, mientras que con Q832 habrá que salir del 2. Pero como hemos dicho, la necesidad táctica prevalece sobre la señal; por tanto no daremos la cuenta si supone bloquear el palo.

Por último la situación más importante. La señal **sobre la salida** del compañero. Es la situación más importante porque de la primera carta de una mano puede depender todo el juego. Como estaremos en tercera posición, primero deberemos olvidarnos de las señales y jugar según las necesidades técnicas (forzar honores del declarante, desbloqueo, honor sobre honor, ...). Si podemos permitirnos el lujo de enviar una señal la más frecuente será la de cuenta.

Más adelante trataremos estas situaciones con más profundidad. De momento repasemos los tipos de señales viendo algunos ejemplos de cuando se utilizan.

La llamada directa

Llamamos con una carta grande y pide o anima a continuar con el palo, sea por tener un doubleton o por tener un honor. Utilizada en una de las salidas prioritarias: la salida de As con una tenencia de AKxx(x). La carta grande indica que deseamos la continuación en el palo, sea por doubleton (2 cartas) y la posibilidad de fallar, sea por disponer de la Q (la Dama). La señal también sirve si el compañero sale de un As sin el K (raro) ya que solo sería buena la continuación si tenemos el K (el Rey). Por eso no es recomendable salir con el As doubleton o con un honor doubleton a menos que sea un palo nombrado por el compañero.

La cuenta

La cuenta o señal alta-pequeña sirve para marcar el número de cartas que tenemos en el palo. Una carta pequeña indica un nº impar de cartas, mientras que una carta alta un nº par de cartas. Generalmente serán 3/ 5 o 2/4/6 aunque también podría tratarse de un semifallo. Dar la cuenta es importante ya que la defensa casi siempre se basa en conocer la distribución de la mano del declarante.

La señal preferencial

Es la señal que más raramente se usa. Una de las situaciones en las que se utiliza es cuando el muerto tiene un fallo o semifallo en la carta de salida. Dar la actitud no es útil, entonces una carta extrañamente alta o muy baja suele ser una carta preferencial. También cuando hay un fallo abierto la carta elegida para que falle el compañero es preferencial. Descartando el palo de salida (del fallo) y el palo de triunfo indica preferencia por los otros dos palos: alta el palo más caro y pequeña el palo de menos rango (+♠♥♦♣-). Otras situaciones en las que se puede usar es asistiendo a un palo tocado por el declarante o descartando. Siempre se descuenta el palo en que descartas y el que juega el declarante. Pero recordemos que lo primordial al descartar es no regalar nada al declarante.

Veamos un ejemplo de señalización preferencial.

	♠ AKQ3 ♥ QJ7 ♦ 5 ♣ KQJ93	
♠ 107 ♥ K1063 ♦ K108763 ♣ 6	♠ J98652 ♥ 94 ♦ AJ2 ♣ 107	♠ 4 ♥ A852 ♦ Q94 ♣ A8542

La subasta fue

Norte	Este	Sur	Oeste
1 ♣	Paso	1 ♠	Paso
4 ♠	Paso	Paso	Paso

La salida de OESTE del 6♣. ESTE fácilmente interpreta la salida como un semifallo. Observa el muerto y se da cuenta de que hay que encajar las bazas rápidamente antes de que el declarante saque triunfos y utilice el palo largo del muerto para eliminar perdedoras de la mano base. Por tanto juega el A♣ y sigue con el 8♣, claramente preferencial por el palo más caro excluyendo el triunfo y el palo jugado. Después de fallar el ♣, OESTE sigue del 3♥ para el A♥ y otro ♣. Desastre, el declarante falla alto del J♠, arrastra y descarta el otro ♥ con un ♣ del muerto. La señal preferencial era correcta pero OESTE debía jugar el K♥ y seguir con ♥. Encajar las bazas antes de intentar el segundo fallo.

En los siguientes apartados entraremos en detalle en las diferentes situaciones en las que se producen las señales. Antes debemos recordar que la señalización es una herramienta más de la defensa. Para defender con éxito debemos contar los puntos del declarante, recordar la subasta, reconstruir la distribución del declarante (con la ayuda de la cuenta que nos dé el compañero), buscar el porqué de la forma de jugar del declarante y decidir si la defensa debe ser neutra o activa. Estas son las claves de una buena defensa. Si las seguimos, y recordamos que jugamos en pareja y nuestro compañero espera nuestra ayuda, convertiremos aquellas manos con pocos puntos que a priori nos parecen irrelevantes en una auténtica batalla para derrotar el contrato y anotar las máximas multas posibles.

LA SEÑALIZACIÓN DESCARTANDO

La señalización cuando se descarta es uno de los temas del Bridge que crea más controversia. Si ya de por sí descartarse bien es una de las facetas más difíciles del Bridge, si además con el descarte queremos enviar señales al compañero no es de extrañar que sea aquí donde se vean los errores más grandes del juego.

Los jugadores de Bridge se encuentran continuamente con el dilema de decidir qué carta descartar y qué palo guardar. Por tanto es bastante común encontrar descartes erróneos y contratos imposibles conseguidos *in extremis*. Es evidente, pues, que antes que enviar una señal **la principal regla del descarte es no regalar nada al declarante**.

Vemos un ejemplo complejo con una mano recientemente jugada en el [BBO](#).

♠ K97	♠ AQJ2	♠ 108654
♥ Q85	♥ 103	♥ J642
♦ K10963	♦ J2	♦ 874
♣ 73	♣ AQ642	♣ K
	♠ 3	
	♥ AK97	
	♦ AQ5	
	♣ J10985	

La subasta fue

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♦	1♠	Paso
1ST	Paso	3ST	Paso
Paso	Paso		

Salida 6♦, para el J♦, el 4♦ (tres cartas) y el 5♦ del declarante. El 4♦ es una primera señal de cuenta sobre la salida enviada al no poder superar el J (el Valet). Explicaremos esta situación más adelante, ahora nos interesan los descartes.

El declarante juega en la segunda baza ♥ del muerto para el A♥, y en la tercera baza J♣ para la K♣ de ESTE que vuelve a ♦. El declarante toma de A♦, juega todos los ♣ y ESTE debe descartar cuatro cartas y OESTE tres. La clave está en el corazón. ESTE debe saber que la mano del declarante tiene la distribución 1-4-3-5, que por tanto el compañero tiene el K♠ (el Rey) tercero y que debe ser él mismo, ESTE, quién descarte sus ♠. Si ESTE no guarda al menos tres corazones OESTE está perdido ya que no puede guardar los ♠ (debe guardar el K tercero) y los ♥ al mismo tiempo (con el As fuera debería guardar la Q segunda), además del K♦. Un ejemplo claro de que lo primordial de los descartes es hacerlos de forma que no ayuden al declarante. En la mayoría de manos esta es la clave, descartar sin regalar nada al declarante. En este ejemplo no se trata de impedir la realización del contrato, se trata de que el declarante se vea limitado a realizar 10 bazas, vital en un torneo MP (Match Point o Torneo por parejas).

Hemos visto en la mano anterior que las señales descartando son secundarias, la defensa ya tiene bastante trabajo en descartar bien evitando a toda costa regalar baza al declarante. Existen algunas reglas generales que nos pueden ayudar a descartar bien:

- En general, y como es evidente, hay que conservar los K segundos, las Q tercera y los V cuartos (Kx, Qxx, Jxxx), aunque existen excepciones. El ejemplo anterior es una excepción en la que se guarda el K tercero, otra es si pasa a guardar el palo un solo jugador. Por ejemplo, si el jugador con el K se desprotege su compañero solo necesita guardar la Q segunda.
- Conservar la misma longitud que los palos del muerto o del declarante, sean vistos o asumidos por la subasta. Los palos del muerto los veremos y los del declarante los podemos saber por ejemplo por un [Stayman](#) en la subasta.
- Si los dos jugadores de la defensa guardan un palo, no deben protegerlo o desprotegerlo los dos al mismo tiempo.
- Intentar que los descartes no informen antes de tiempo al declarante de la distribución de un palo o de la situación de los honores. Un descarte prematuro puede revelar al declarante de qué lado debe realizar un impás.
- Casi siempre el primer descarte del compañero o el nuestro se sitúa en un palo quinto.
- No descartar una carta vital para comunicarse con el compañero. Esto es evidente en los contratos a ST: si disponemos de entradas debemos conservar una carta en el palo firme del compañero.

Clarifiquemos un poco estas reglas y veamos algunos ejemplos.

- Si en una subasta, por el Stayman, conocemos en el abridor de 1ST cuatro cartas en un mayor y el muerto enseña cuatro cartas en el otro mayor, con los dos palos mayores cuartos no debemos descartar ninguna carta en estos palos.
- Casi siempre el primer descarte se sitúa en un palo quinto ya que como es normal primero descartamos en los palos largos. Esto lo sabe el declarante y lo tiene que saber la defensa.
- Aunque en un principio las Q (las Damas) deberían dejarse terceras, descartar pequeña en Qxx puede ser un buen descarte ya que o bien el compañero guarda también el palo o el declarante intentará el impás igualmente.
- En los palos cuartos del declarante no podremos descartar casi nunca. Tampoco con 3 cartas de la Q, incluso con 3 cartas pequeñas. Por ejemplo

KJ10

Qxxx xxx

Axxx

Un descarte de ESTE en este palo daría indicación de dónde puede estar la Q. Pero tampoco podemos descartar con Jxx si el pártner tiene Qx.

- Hemos visto el ejemplo de no descartar con 3 pequeñas cartas, pero tampoco debemos hacerlo cuando puede ayudar al declarante.

J953 64

No debemos descartar en el doubleton si vemos 4 cartas en el muerto con un honor y el 10. Hay muchas otras situaciones en que debemos preservar la tenencia del compañero.

- Cuando paran un palo los dos defensores, generalmente uno debe abandonar el palo, no deben guardar el mismo palo los dos defensores.
- Para los partidarios del descarte italiano, el problema en el descarte viene cuando en un palo se tiene H9753 o H8642. Un palo de 5 cartas con honor y seguramente el único palo en que pueden descartar seguro, pero con el problema para enviar la señal de actitud ya que todas las cartas son pares o impares. En el sistema Lavinthal los problemas son parecidos.

A pesar de que lo principal es no regalar baza, la situación de descarte parece a priori una buena candidata para la señalización. Y efectivamente en muchas ocasiones lo es, hasta el punto de que la señal puede llegar a ser vital para la defensa.

Los tipos de señales ya mencionados (actitud, cuenta, preferencia) se aplican en los descartes, pero además existen algunas convenciones artificiales que se utilizan bastante. Los principales acuerdos entre los defensores son el [Lavinthal](#) y las [señales italianas](#) (Odd-Even Discard o Roman Discards), ambos basados en el primer descarte.

Lavinthal: El primer descarte es una señal preferencial. Carta grande llamada al palo más caro y carta pequeña al palo menos caro, descontando el palo fallado y el palo de la carta descartada.

Descarte italiano: Tiene muchos partidarios, seguramente por lo fácil de señalar. El primer descarte muestra la actitud en el palo descartado: carta impar significa quiero, carta par no quiero. Además la carta par señala también la preferencia según sea alta o pequeña. Pese a sus partidarios este método puede llevar a desastrosos resultados si el pártner cuando entra en mano ataca el palo pedido sin tener en cuenta que el poseer un honor no significa que este cambio de palo sea el bueno. Además no siempre se tienen las cartas adecuadas para señalar, quizá no tengamos ninguna carta impar o quizá ninguna par.

Analizamos una mano jugada el año 1966 en el campeonato europeo disputado en Varsovia. El declarante era [Harrison-Gray](#), célebre jugador del equipo de Gran Bretaña.

	♠ 972 ♥ J3 ♦ KQ93 ♣ A1072	
♠ J863 ♥ K1087 ♦ J1042 ♣ 3	♠ AK104 ♥ AQ5 ♦ 8 ♣ KQ854	♠ Q5 ♥ 9642 ♦ A765 ♣ J96

SUR llegó a subastar 6♣, aunque viendo las cartas incluso 5♣ no se pueden realizar. Pero OESTE salió del 7♥. El declarante ganó con la Q♥ y en la segunda baza se jugó el 8♦, el 4♦, la Q♦ y el A♦. Vuelta de ♥ para el As, dos arrastres y falla el J♥ en el muerto. Ahora el declarante acaba de arrastrar y OESTE se ve en la siguiente situación:

	♠ 97 ♥ ♦ K93 ♣	
♠ J86 ♥ ♦ J10 ♣	♠ AK104 ♥ ♦ ♣ 8	♠ Q5 ♥ ♦ 765 ♣

El declarante juega el 8♣ y OESTE obsesionado en guardar los ♦ descarta el 6♠. Ahora el declarante juega AK de ♠ y acaba con el 10 y el 4. Un eslam que no se podía ganar nunca.

En esta mano era imposible saber si el declarante tenía otro ♦. Pero queda claro que el compañero debe esclarecer la situación descartando todas las cartas de un mismo palo si puede o dando la cuenta. Cuando se tiene una mano nula, hay que descartar en par-impar para que el compañero pueda saber la distribución.

Quizás una pareja consolidada pueda aclarar la situación descartando ESTE el 5♦ y 6♦, orden ascendente del residuo indicando un residuo a ♦ de 3 cartas.

Otra mano difícil de descartar para indicar al compañero qué cartas debe guardar.

<p>♠ 10653 ♥ Q82 ♦ K8 ♣ J1097</p>	<p>♠ AK92 ♥ AJ6 ♦ AJ105 ♣ K2</p> <p>♠ Q ♥ K9753 ♦ 9432 ♣ AQ6</p>	<p>♠ J874 ♥ 104 ♦ Q76 ♣ 8543</p>
---	--	--

El declarante juega un contrato de 7♥ y OESTE sale de J♣. SUR toma la salida en su mano con el A♣ y juega el 3♥ al J♥. Sigue A♥, K de ♣ y 6 de ♥. Sigue con otro triunfo y la Q de ♣. La posición:

<p>♠ 10653 ♥ ♦ K8 ♣</p>	<p>♠ AK92 ♥ ♦ AJ ♣</p> <p>♠ Q ♥ 9 ♦ 9432 ♣</p>	<p>♠ J874 ♥ ♦ Q7 ♣</p>
-------------------------------------	--	------------------------------------

Ahora el declarante tira el 9 de ♥. OESTE temeroso que SUR tenga Q tercera o segunda de ♠ descarta el 8♦; el muerto descarta el J♦ y ESTE quiere guardar el J♠ cuarto y descarta el 7♦. El declarante juega ♦ para el As; el 2 de ♠ para la Q y reclama el juego con 943 de ♦, ahora buenos. ¿Dónde está el error de la defensa? Difícil de prever. No hay un descarte claro que pueda ayudar. Pero en otros muchos casos de manos parecidas sí se puede ayudar al pártner.

Veamos algunas nociones generales de señalización que pueden ayudar en los descartes:

- Descartar la más pequeña de un palo quinto en el primer descarte posible.
- Cuando el que sale en un contrato a ST descarta en el palo de salida es que no tiene esperanza en este palo y además el descarte es preferencial. O sea, no quiere la continuación en el palo y da preferencia.
- Descartar un As indica el K y probablemente la Q. Igual si descartas el K o la Q. Descartar la Q con QJ10 permite al pártner saber que se guarda el palo, igual que si descartas el K indica Q y J. Siempre hay que tener presente si un descarte puede ayudar al compañero. Si la regla del 11 permite deducir que el declarante ya no tiene ninguna carta más alta, debemos descartar el honor que nos queda. Ej. Salida de cuarta y con KQx o QJx ponemos la Q o el J. Si tenemos ocasión debemos descartar el otro honor si la regla del 11 nos dice que el declarante no tiene otra carta superior.
- En un contrato a palo, en las salidas de un semifallo todas las vueltas deben indicar una preferencia. Cuando se quiera evitar una vuelta catastrófica hay que hacer una preferencia imposible, vuelta en un palo con As o AK vistos en el muerto.
- Cuando el pártner ataca un palo, en tercera posición ponemos la carta más alta o la más pequeña de las equivalentes. Por ejemplo, si el muerto tiene J84 con KQ10x pondremos el 10 y si cede la baza seguiremos con el K. Si tenemos AKQx pondremos la Q y seguimos con el As. Con J109x el 9 y seguimos con el J.
- Muy importante es dar indicaciones en los otros palos. Así en la salida con KQJ62 salimos con el K. El pártner desbloquea o da el nº de cartas. En una situación como

		75		
		N		
KQJ62	O		E	843
		S		
		A109		

El K para el 3 del compañero, el declarante cede, seguimos con la Q, cedida otra vez; ahora el 2 indica preferencia por el palo menos caro y el J por el más caro. Típica jugada de contratos a ST.

- En el curso del carteo no siempre debemos continuar en el palo de salida. Sea porque la salida es de una carta alta (segunda mayor de un palo sin honores), sea porque deducimos que el declarante posee más cartas en el palo que nosotros (salida de un 2 o un 3 o un 4 y deducimos que el palo es cuarto y el declarante tiene 5 cartas). También, aunque se haya salido de un palo largo bajo un honor (Jxxxx, Qxxxx) puede que no haya ninguna esperanza en afirmar este palo y urge un cambio de palo. En estos casos se puede informar descartando un honor de este palo.
- Recordemos que en general, cuando seguimos en el palo de salida jugaremos la carta siguiendo el principio par-impar estricto del residuo, o sea con 2 cartas saldremos de la mayor y con 3 cartas de la tercera. Ejemplos: En el palo de salida tenemos Q82. En la salida ponemos la Q y si ganamos baza más tarde o la Q es respetada continuaremos con el 8. En cambio con Q852, el 2 es la carta a jugar. Esto es necesario para que el pártner sepa la composición del palo, la tenencia del declarante. Solo si hay peligro de bloqueo cambiaremos la norma.

LA SEÑALIZACIÓN ASISTIENDO o INICIANDO BAZA

Cuando asistimos, es decir seguimos el palo de la primera carta de la baza, podremos utilizar los tres tipos de señales principales: actitud, cuenta y preferencia. Pero si ya hemos visto que al descartar antes que enviar una señal lo principal era no regalar baza, aquí tampoco deberemos enviar señales que ayuden al declarante. Tan solo enviaremos señales cuando consideremos que el compañero realmente las necesita. Por tanto muchas veces seguiremos el palo con una carta cualquiera de las no útiles, carta que en principio será una carta pequeña. Esta circunstancia implica que las cartas pequeñas no siempre muestran un nº impar o una preferencia por el palo menos rico. En el caso de las cartas grandes también ocurrirá ya que las podremos utilizar para “engañar” lícitamente al declarante. Los jugadores de la defensa deberán saber interpretar en que momentos se necesita enviar una señal, entonces enviarla y leerla correctamente.

Una situación en la que se espera una señal es cuando **la defensa ha salido, está en mano y puede verse en el muerto un palo largo amenazante**. En este caso urge encajar las bazas propias y debe realizarse una **llamada directa** (actitud). Se espera una señal de continuación en el palo con una carta alta o un rechazo con una carta pequeña.

	♠ xx	
	♥ Kxx	
	♦ xx	
	♣ AKQxxx	
Contrato 4♥		♠ Axxx
Salida x♠		♥ QJ10
		♦ Axxx
		♣ xx

ESTE toma la salida con el A♠. El palo largo de ♣ en el muerto amenaza con desfilas (eliminado perdedoras en un contrato a palo o realizando las bazas necesarias en un contrato a ST). ESTE tiene que avanzar el A♦ y esperar la señal del compañero. OESTE debe llamar con carta alta si posee el K♦ y negar sin el K♦.

Sin embargo hay veces en que **todos los honores los tiene el mismo jugador** de la defensa. En este caso lo que le interesa es **la cuenta** del palo para saber cuantos honores pasarán antes de que el declarante falle. Por ejemplo en la mano siguiente ESTE tiene ahora AKQ♦ y hay tres cartas de ♦ en el muerto. Ahora le interesa saber si el declarante tiene dos o tres cartas.

	♠ xx	
	♥ Kx	
	♦ xxx	
	♣ AKQxxx	
Contrato 4♥		♠ Axx
Salida x♠		♥ xxx
		♦ AKQxx
		♣ xx

El problema es que si sale como antes de A el compañero le dará la actitud. Debe salir de Q (o de K con AKxxx) y ESTE al ver que pasa el honor comprenderá que debe dar la cuenta.

Cuando no hay urgencia y al compañero le interesa la distribución del palo damos la cuenta. Una vez dada la cuenta podemos enviar la señal de preferencia. Veamos un ejemplo en un contrato a ♥. Salida de A♦ con AKxxx y ESTE da el 2, nº impar de cartas. Sobre la K♦ ESTE en la segunda carta da la preferencia.

	♠ KJxx	
	♥ triunfo	
	♦ xxx	
	♣ KJ	
♦ AKxxx		♦ 1052

A♦	→	2♦ = cuenta, nº impar de cartas
K♦	→	10♦ = preferencial, quiero ♠ 5♦ = ¿preferencial, quiero ♣?

En la primera señal se envía la cuenta, pero una vez se sabe la distribución del palo se envía la preferencia. En el caso anterior OESTE sabe después de la primera señal que el declarante tiene dos cartas de ♦, por tanto la segunda señal es preferencial. La carta alta del residuo pide el palo más caro, ♠ (♥ no cuenta ya que es el triunfo y sobre este nunca se muestra preferencia). La carta pequeña sin embargo es ambigua (ya hemos comentado que no siempre deben enviarse señales), lo que sí expresa es que no pide el palo más caro, 5♦ = preferencial a ♣ o no indica nada.

Veamos un ejemplo a sin triunfo:

	<i>NORTE</i>			
	97			
Salida:	K10862		QJ	<i>ESTE</i>
	A543			
	<i>SUR</i>			
	<i>OESTE</i>	<i>NORTE</i>	<i>ESTE</i>	<i>SUR</i>
Salida →	6	7	J	3
Señal →	K	9	Q	A

Salida del 6 para la J del compañero y el 3 del declarante. En la segunda baza todas las cartas de OESTE son equivalentes ya que el palo es firme. Sobre la vuelta de Q de ESTE tomada con el As se pone el K para que no haya ninguna duda de que la entrada está en el palo más caro. Se trata de una señal preferencial. Si el declarante cede la Q de ESTE, OESTE debe poner el K y la preferencia se da jugando el 10, palo más caro, o el 8, palo menos caro.

Como vemos distinguiremos el tipo de señal según la situación. En los casos de urgencia, sobre un As, se tratará de una llamada o un rechazo, mientras que sobre un K (o una Q) se dará la cuenta. En general, si la distribución del palo no es conocida hay que dar la cuenta. Cuando el declarante juega él mismo un palo, no hay nunca una llamada en el palo, es absurdo. En cambio sí se puede dar la cuenta o una preferencia. ¿Cuándo deberemos dar la cuenta? La respuesta es simple: cuando al compañero le interesa y nunca si solo puede ayudar al declarante. **Normalmente se da la cuenta cuando se sigue el palo jugado por el declarante**, siendo la situación más típica en que interesa la cuenta cuando hay que conocer las cartas del declarante para cortar las comunicaciones con el muerto y bloquear un palo largo.

Un ejemplo. El muerto tiene las siguientes cartas:

- ♠ Ax
- ♥ Jxx
- ♦ KQJ10x
- ♣ xxx

Salida de pequeño ♠, pequeño en el muerto y K del compañero que vuelve a ♠ gastando la entrada lateral del muerto. Cuando el declarante juegue el ♦ la defensa debe dar la cuenta, el nº de cartas en par-impar. De esta forma el poseedor del As sabrá cuando debe tomar para que el palo largo del muerto quede inutilizado por falta de entradas.

Por ejemplo, si la composición del palo es la siguiente

NORTE

♦ KQJ10x

OESTE ♦ xxx

♦ Axx ESTE

♦ xx

SUR

OESTE debe dar la cuenta para que ESTE sepa si debe tomar en la segunda o la tercera ronda. Una carta pequeña informará al poseedor del A ♦ que podrá tomar en la segunda vuelta.

Atención a no dar la cuenta si con ella ayudamos al declarante en el manejo de un palo que ya tiene bueno.

MUERTO

Q1075

J963

82

AK4

DECLARANTE

Con estas cartas el declarante puede intentar ganar la cuarta baza jugando AKQ de cabeza si espera una distribución 3-3 en la defensa o impasando la J en la tercera baza si espera una distribución 4-2. Con estas cartas la defensa señalaría el número par en OESTE con el 9 (segunda mayor con cuatro cartas) y con el 8 en ESTE. Pero es evidente que si marca el doubleton solo puede ayudar al declarante a intentar el impás (y conseguirlo) en la tercera baza. Por tanto se deben jugar el 3 y el 2 y no enviar señal alguna. Si la distribución fuera 3-3 se podría intentar engañar al declarante jugando cartas altas. Estaría dentro del reglamento ya que se puede seguir con cualquier carta, el problema sería del jugador que cae en el engaño, aunque es preferible señalar honestamente o no señalar.

Por tanto, la regla es no señalar cuando el declarante juega un palo que tiene prácticamente firme. El problema es que los jugadores de la defensa quizá no tengan claro si el palo es del declarante o el compañero posee un honor y envíen una señal que solo sirva al enemigo.

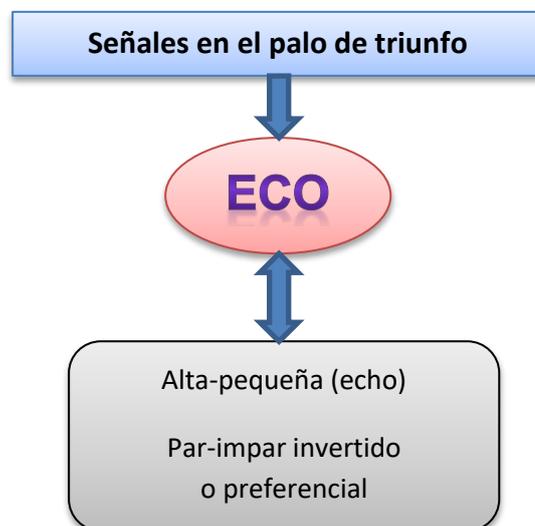
Recordemos por tanto que **cuando se sigue el palo jugado por el declarante**:

- Nunca hay señal de llamada directa.
- Normalmente la señal utilizada es de cuenta.
- No se da la cuenta si tiene el palo prácticamente firme.

Aunque la señal más utilizada es la de cuenta, se puede dar una señal preferencial cuando el declarante juega un palo firme y dar la cuenta no sirve de nada o ya es conocida. Por ejemplo, sobre un palo AKQJx que juega el declarante podemos indicar una preferencia ya que la cuenta no interesa. En esta situación una carta alta puede ser una llamada al palo más caro.

Señales en el palo de triunfo

Cuando se juega un contrato a palo antes o después el declarante jugará el palo de triunfo. Entonces la consigna es no enviar ninguna señal y jugar las cartas en orden normal. Hay que evitar dar información que ayude al declarante a manejar el palo y acertar los impases. Pero cuando deseamos fallar, cuando estamos en disposición de fallo, deberemos **hacer un eco**. En el palo de triunfo la señal de eco se hace al revés: carta alta y después pequeña. Por ejemplo puede ser un 4 seguido del 2, e indica que tenemos tres cartas de triunfo y que deseamos fallar, generalmente en el palo de salida.



A sin triunfo se utiliza la señal de [Smith](#). Esta es una señal que no es fácil de interpretar y no todo el mundo la juega. En esencia consiste en que cuando el palo de salida del compañero gusta y se desea la continuación, debe darse una carta alta en el primer palo jugado por el declarante. Por tanto se manda una señal de actitud, aunque se utiliza también para localizar un honor que falta (véase el ejemplo clásico en la [Wikipedia](#)).

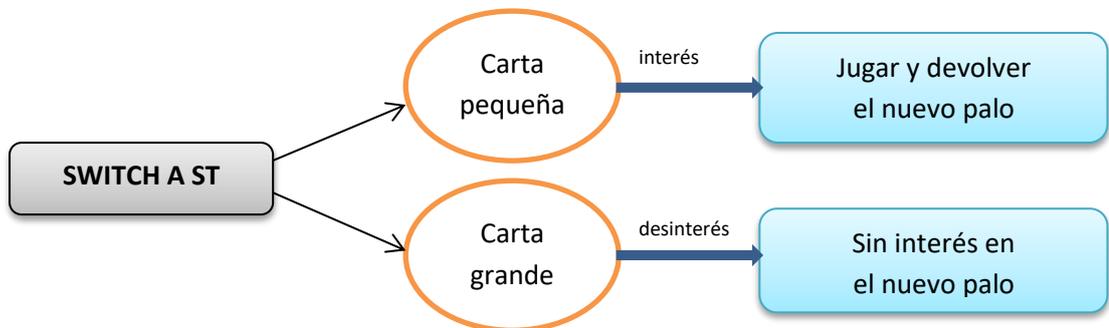
Señales iniciando baza

Cuando se toma mano y se inicia una baza se juega siempre según las necesidades tácticas de la situación. Es decir, buscamos el manejo correcto del palo que derrote el contrato antes que el envío de una señal. Por tanto saldremos normalmente de cabeza de secuencia si la tenemos. Si no disponemos de secuencia y la situación lo merece se puede enviar una señal con la primera carta de la baza. Distinguiremos si la señal se da en un palo nuevo o en uno ya tocado.

Señal en un SWITCH

En un *switch* (cambio a un nuevo palo no jugado todavía) en un contrato a ST se debe indicar el **interés** en el palo. Una carta pequeña en el nuevo palo indica que el palo interesa (que se posee un honor en ese palo y/o que debe abandonarse el palo de salida). Una carta grande indica que no interesa el palo.

Por ejemplo, jugando a ST salimos de un palo. Cuando tomamos mano realizamos un switch a otro palo. El *switch* puede ser porque hemos visto que el palo de salida no es bueno y nos interesa jugar el nuevo palo: en este caso debemos iniciar la baza del nuevo palo con una carta pequeña (interés). O puede ser que el palo de salida nos interese pero queramos pasar la mano al compañero para que lo atraviese: en este caso debemos iniciar la baza del nuevo palo con una carta grande (desinterés).



La misma señal de interés se utiliza en los contratos a palo, aunque solo en caso de que no sea la señal de la cuenta en par-impar la que espera el compañero.

*Retenga en mente la noción de que en un switch a ST se utiliza la señal de interés y que esta es como una **llamada directa inversa** en el nuevo palo.*

Señal en un palo ya jugado

Si en un switch a ST utilizamos la señal de interés, cuando iniciamos nueva baza en un palo ya tocado la señal que normalmente se da es la cuenta en par-impar del residuo (a no ser que se haya dado antes). Por ejemplo, con Q742 si en la primera baza hemos jugado la Q iniciaremos baza con el 2 (señal impar del residuo 742); mientras que con Q83 jugaríamos el 8 (señal par del residuo 83).

Hay algunas situaciones en las que al compañero no le interesa ninguna información sobre el palo ya jugado. Entonces la señal que espera es una señal preferencial indicando en qué palo se tienen los honores. El ejemplo más clásico es cuando se da el fallo.

Veamos un ejemplo de la **llamada preferencial dando el fallo**. Esta mano de 4♥ fue jugada en el campeonato europeo de equipos de 1973 en el match Austria-Holanda.

			♠ KQJ		
			♥ KQ3		
			♦ Q73		
			♣ AJ75		
♠ 4		N		E	♠ A10973
♥ 1094					♥ 7
♦ A109542	O				♦ KJ86
♣ K104		S			♣ Q62
			♠ 8652		
			♥ AJ8652		
			♦ -		
			♣ 983		

OESTE sale del semifallo a ♠; ESTE toma del As y retorna del 10♠, clara preferencia por el palo más caro, el ♦ (descontando el triunfo ♥ y el propio palo ♠). OESTE falla y devuelve un diamante pequeño para el J♦, pero el declarante falla, arrastra, juega el 9♣ y gana el contrato. Solo pierde un ♣, el As de ♠ y el fallo.

Aquí la señal preferencial no ha servido, peor, ha regalado el juego ya que si el retorno es a ♣ el contrato no se puede ganar. Si pone el A♣ perderá dos ♣ y si deja pasar ESTE pondrá la Q y dará a fallar otro ♠ al compañero. La única manera de evitar estos casos difíciles de solucionar es razonando. ESTE puede jugar una carta intermedia, OESTE razonar o imaginar la mano del declarante; en fin todo ello bastante complicado pero así es el juego. Razonar y encontrar la buena decisión.

Otro ejemplo de iniciar baza dando el fallo con una señal preferencial:

<p>♠ K43 ♥ 3 ♦ J1042 ♣ 98543</p>	<p>♠ J75 ♥ 764 ♦ K753 ♣ K76</p>	<p>♠ 62 ♥ AQ10985 ♦ Q8 ♣ AQ2</p>
	<p>♠ AQ1098 ♥ KJ2 ♦ A96 ♣ J10</p>	

La subasta:

Norte	Este	Sur	Oeste
Paso	1♥	1♠	Paso
2♠	Paso	2ST	Paso
3♠	Paso	Paso	Paso

Salida del 3♥ para el A♥ y el 2♥ de SUR. ESTE vuelve del 5♥, claramente la más pequeña. OESTE falla y vuelve a ♣, haciendo caso a la preferencia por este palo mostrada por el compañero. Gana la Q♣ y vuelve a ♥ fallando OESTE. Ahora otro ♣ para el As y otro ♥ permite hacer el K de ♠ seco. Total 6 bazas, A♥ y AQ de ♣ y 3 fallos.

LA SEÑALIZACIÓN SOBRE LA SALIDA DEL COMPAÑERO

Sobre la salida del compañero, en tercera posición, primero deberemos jugar la carta según las necesidades técnicas para ganar bazas y dejar las señales en segundo lugar. Pero atención, cuando la técnica no obliga hay que enviar una señal.

La técnica **en tercera posición** es bien conocida: **jugar la carta más grande para forzar al declarante pero, la más pequeña de las equivalentes.**

Jugando la carta más grande o bien ganamos baza o forzamos al declarante a gastar un honor que afirmará otro del compañero. Jugando la más pequeña de las equivalentes, al jugar un honor en tercera posición negamos el honor inferior. Una información que será muy útil al compañero.

Por ejemplo, salida del 5 y el muerto pone el 3.
Hay que jugar la K.

MUERTO

973

Con KQ jugaríamos la Q negando la J. Nunca haremos lo que se llama un *impás contra el pártner*.

SALIDA 5

K102

Otro ejemplo, salida del 5 y el muerto pone el 3.
Jugamos el 6, la más pequeña de las equivalentes.

MUERTO

973

Vistos 9 y 7 en el muerto, 10, 8 y 6 son equivalentes. Cualquiera de ellas fuerza el J como mínimo. Economizamos contra el muerto.

SALIDA 5

10862

Veamos algunos ejemplos más:

Muerto	Oeste	
10x <u>x</u>	J <u>9</u> x	El 9.
Qx <u>x</u>	KJ <u>x</u>	El J.
AJx	KQ10	El 10, si pone pequeña o el As. La Q si pone la J.

También deberemos jugar conforme a la técnica para no bloquear el palo, muy importante a ST.

Las señales en sí las veremos diferenciando entre los contratos a ST y a palo. La señal sobre la salida es muy importante ya que la información puede ser fundamental para el campo de la defensa en su objetivo de batir el contrato. Sin embargo, para que la información que se envía sea útil hay que salir correctamente. Por tanto, antes de ver las señales repasemos brevemente cómo debe salirse.

LAS SALIDAS

La primera carta jugada en una mano de Bridge, *la salida*, suele ser decisiva. Con ella empieza la defensa y su correcta elección es vital para derrotar un contrato. Con ella se envía información crucial al compañero, tanto sobre la línea de defensa a adoptar como sobre el palo de salida. Su dominio es vital para un buen juego en defensa. A continuación repasaremos las salidas limitándonos a las salidas naturales; no hablaremos de salidas artificiales como pueden ser las Rusinow u otras.

Antes de salir deberemos observar nuestras 13 cartas y escuchar atentamente la subasta. Después deberemos decidir primero de qué palo salir y después de qué carta de ese palo. Estas dos decisiones difieren si el contrato es a Sin Triunfo o a Palo. El plan de estudio que seguiremos es el siguiente:

- A. SALIDAS A SIN TRIUNFO
 - A.I. Elección del palo
 - A.II. Elección de la carta
 - A.II.a. Palos con secuencia
 - A.II.b. Palos sin secuencia
- B. SALIDAS A PALO

A. SALIDAS A SIN TRIUNFO

A.I. Elección del palo

La elección del palo depende del tipo de contrato que debemos batir. En los contratos de slam (6ST o 7ST) nuestro campo tendrá poca fuerza y deberemos intentar no regalar baza con nuestra salida. Por tanto haremos una salida neutra o lo más neutra posible, esto es, salir de un palo largo que no tenga honores. Un buen palo neutro sería xxxxx. De entre varios palos posibles sin honor saldremos del más largo, y de entre varios palos con honor saldremos bajo el honor menor.

En los contratos parciales (1ST o 2ST), aunque ahora las fuerzas están más repartidas, regalar una baza en la salida puede ser decisivo. Buscaremos la salida en un buen palo largo para afirmarlo. Si el palo no es quinto mejor salir neutro ya que en este caso, como ganaremos bazas, nuestro campo no tiene tanta prisa en afirmar su palo.

En los contratos de manga (3ST) prima la carrera para afirmar el palo. Por tanto buscaremos una salida en un palo quinto, sea nuestro no anunciado por los contrarios o sea un palo anunciado por el compañero. La salida más usual y que suele ser la mejor es la cuarta carta de un palo quinto que contiene uno o más honores.

Sin palo quinto la elección es más difícil, pero hay algunos puntos que debemos tener en cuenta ya que nos ayudarán en nuestra elección:

- La subasta nos dará pistas. Por ejemplo, si no se ha buscado el fit mayor (1ST-3ST) es preferible salir de un palo mayor.
- Salir de un palo cuarto prometedor. Preferiblemente salir bajo el honor más pequeño para no regalar baza; por ejemplo salir de Jxxx antes que de Qxxx. Pero es preferible que el honor esté bien acompañado; por ejemplo salir antes bajo Q10xx que bajo Qxxx.
- Salir de secuencias de honores.
- Las salidas bajo un As cuarto casi deberían estar prohibidas, incluso si el As está acompañado de un honor.

En resumen, el orden de salida debería ser:

1. Salida en el palo 5º anunciado por el compañero
2. Salida con palo 5º
3. Salida con palo 4º bajo J, bajo Q, bajo K
4. Salida con palo 4º xxxx
5. Salida con palo 3º xxx
6. Salida bajo As cuarto.

A.II. Elección de la carta

Una vez decidido el palo debemos escoger la carta de salida.

Si hemos escogido salir en el palo del compañero generalmente tendremos 2 o 3 cartas y la regla es que se sale en **par-impar**. O sea, de la mayor con 2 cartas y de la tercera con 3 cartas. Si se diera el caso de salir con 4 cartas deberíamos inclinarnos por la segunda mayor, incluso por la tercera mayor si salimos bajo honor.

Cuando salimos de nuestro palo **la salida bajo el As está totalmente contraindicada** a no ser que se tenga también el K. La carta de salida debe escogerse siguiendo criterios muy concretos para que el compañero pueda reconstruir el palo. Explicaremos estos criterios según el palo tenga secuencia o no:

- A.II.a. Palos con secuencia
- A.II.b. Palos sin secuencia

A.II.a. Palos con secuencia

Si salimos de nuestro propio palo es probable que tengamos una secuencia. Podemos dividir las secuencias en tres grupos:

1º Completas	2º Incompletas	3º Rotas
AKQxx	AK Jxx	A QJxx
KQJxx	AK 10xx	A J10xx
QJ10xx	KQ 10xx	A 109xx
J109xx	QJ 9xx	K J10xx
1098xx	J10 8xx	K 109xx
	109 7xx	Q 109xx

Observe que la secuencias completas están formadas por tres honres consecutivos. Las incompletas están encabezadas por dos honores consecutivos seguidas de una carta (o más) de apoyo no consecutiva. Las rotas están encabezadas por un honor aislado seguido de una secuencia de cartas de apoyo.

Aunque los grupos de secuencias muestren palos de cinco cartas, en la práctica nuestro palo con secuencia podrá ser quinto (HHHxx), cuarto (HHHx) o tercero (HHH). En cualquiera de estos casos, *en general*, en 1º y 2º saldremos de la cabeza de secuencia y en 3º de cabeza de la secuencia interior (Q, J o 10).

Decimos en general porque la elección de la carta no es tan simple. En aras de la señalización se introducen varias excepciones. La principal es la salida del K (del Rey).

La salida del K es un caso particular y muy específico que muestra un buen color. Esta salida proviene de un palo sólido tipo AKJ10x, KQJ10x, AKJxx, KQ10xx,... Deberá tener 3 honores si el palo es quinto y 4 si es cuarto. Este punto es importante porque la salida pide el desbloqueo del palo; es decir, tirar el honor si se tiene y en caso contrario dar la cuenta. La cuenta se da en par-impar: carta **pequeña** con un número **impar** de cartas o carta **grande** con un número **par** de cartas (la más grande con 2 cartas o la segunda más grande con 4 cartas).

Si en general con las manos KQJ(x) o KQ10(x) salíamos de K, después de lo expuesto para la salida del K saldremos de la Q (de la Dama) con estas manos además de con las manos tipo AQJxx, QJ9xx, QJ10xx. También con KQx(x) si se piensa que es el mejor palo para atacar. Con la salida de la Q el compañero debe mostrar la actitud: carta grande si desea la continuación y carta pequeña en caso contrario.

La salida estándar del K también modifica ligeramente la salida del A (del As). En general saldríamos de A con AKQ(xx), AK J(xx), AK 10(xx) pero con estos palos quintos ahora saldremos de K ya que disponen de 3 honores. Si los palos son cuartos o terceros saldremos del A (AKxx, AKJx, AKx,...). El partner, como en la salida de la Q, sugiere la continuación con una carta grande. Muestra por tanto la actitud.

En la siguiente tabla podemos ver el honor de salida para las manos con secuencia.

Salida a ST con secuencia de honores				
A	K	Q	J	10
AKQx	AKQxx	AQJ(xx)	AJ10(xx)	A109(xx)
AKQ	AKJxx	KQJ(x)	KJ10(xx)	K109(xx)
AKJx	AK10xx	KQ10(x)	J109(xx)	Q109(xx)
AKJ	AKJ10(x)	KQ9(x)	J108(xx)	1098(xx)
AK10x	AKJ9(x)	KQ(xxx)		1097(xx)
AK10	KQJ10(x)	QJ10(xx)		
	KQJ9(x)	QJ9(xx)		
	KQ109(x)	QJ(xxx)		
	KQJxx			
	KQ10xx			

No hay que memorizar la tabla, solo debemos saber que salimos de la cabeza de secuencia, con la excepción de que salir de K muestra un buen palo que garantiza 3 honores si es quinto y 4 si es cuarto, considerando al 9 como honor. Por ejemplo, con AQJxx salimos de la Q cabeza de secuencia interior, pero con KQ10x salimos de la Q y no del K ya que no tiene cuatro honores.

A.II.b. Palos sin secuencia

En un buen palo (palo cuarto o quinto con honor) saldremos de la **cuarta mejor**. El compañero podrá aplicar la [regla del once](#) para averiguar la composición del palo. Ej.: KQ752

Si el palo no es bueno:

- Con tres cartas pequeñas saldremos de la mayor (TON = "top of nothing"). Ej.: 742
- Con tres cartas comandadas por un honor saldremos de la segunda. Ej.: Q93
- Con cuatro o más cartas pequeñas saldremos de la segunda mejor. Ej.: 9743
- Con un palo quinto malo pero con entradas laterales saldremos de la cuarta mejor.

Estas salidas son convenciones destinadas a informar sobre el palo y el tipo de salida al compañero. Como tales dependen del acuerdo entre pártners. Consulte la Red sobre otras convenciones de salida como la [MUD](#).

B. SALIDAS A PALO

En las salidas a palo, igual que a ST, hay que escuchar la subasta, observar la propia mano y reflexionar. Veamos los principales tipos de salida:

1. **Salida de A con AK.** La salida de As con AK(xxx) es una de las mejores ya que permite ver el muerto y actuar en consecuencia. El pártner nos dará la cuenta en par-impar. Entonces si muestra dos cartas le podremos dar un fallo. En caso de semifallo en el palo del muerto la carta puede ser preferencial. Se sale del A excepto con AK seco.
2. **Salida de una secuencia.** Buena salida si el palo no ha sido nombrado por el campo declarante. Salimos de la cabeza de secuencia. Ej.: **KQ10xx**, **QJ10x**, **J109x**, etc.
3. **Salida de un semifallo.** Muy buena salida de ataque, especialmente si tenemos entrada en triunfo o poco juego. Con muchos puntos honor, el compañero casi seguro que no tendrá entradas para podernos dar el fallo; la efectividad de la salida es dudosa. Si disponemos de singleton pero también de cuatro triunfos de As y un palo lateral muy bueno o fácilmente afianzable, mejor salir de este palo para acortar al declarante.
4. **Salida en el palo del compañero.** Si el pártner ha mostrado un palo en la subasta deberemos considerar la posibilidad de salir de su palo si no encontramos una buena salida. Generalmente se sale en par-impar.
5. **Salida de un triunfo.** Esta es una salida neutra. Se utiliza cuando se quieren evitar fallos de la mano corta (normalmente el muerto) y siempre que no se quiera regalar bazas con otra salida. Hay que tener en cuenta que esta salida da la iniciativa al declarante y permite que afirme otro palo. La utilización más clásica es cuando el declarante marca dos palos y el muerto elige el segundo, especialmente si guardamos el primero. También contra un contrato parcial doblado si los puntos están repartidos (subastas competitivas). O contra contratos de sacrificio especialmente si se tienen más puntos que los adversarios. En muchas subastas queda claro que el muerto solo hará bazas si falla.

En la salida a palo debemos distinguir entre salidas agresivas y neutras. Las neutras serán aquellas salidas realizadas con la intención de no facilitar nada al declarante. Las salidas agresivas deberán realizarse cuando el muerto haya indicado en la subasta un palo largo y bueno (puede ser marcándolo a la altura de 2 y repitiéndolo), sobretodo si se tienen 3 cartas pequeñas en ese palo y el declarante acaba jugando en el suyo.

Un ejemplo de subasta que induce a salir de forma agresiva:

Sur	Oeste	Norte	Este
1 ♠	Paso	2 ♣	Paso
2 ♠	Paso	3 ♣	Paso
3 ♠	Paso	4 ♠	Paso
Paso	Paso		

Una salida agresiva es salir bajo un honor, siendo aún más agresiva si el honor es el K y si el palo es corto.

Atención, si bien normalmente los eslams piden salidas neutras, cuando un eslam es declarado sin pedir controles o declarado directamente, acostumbra a ser la mejor salida hacerlo bajo el K.

Las mejores salidas	Las salidas más peligrosas
<ul style="list-style-type: none">• De As con AK(xxx)• Semifallo• Secuencia de honores• Neutra (triumfo, 4 cartas blancas)• Bajo un honor evitando las peligrosas	<ul style="list-style-type: none">• Bajo un As• De un As sin el K• Bajo un J• Bajo un 10

La salida de doubleton

Muchos dicen, *salida de doubleton salida de [chambón](#)*.

Quizá no hay para tanto. Aunque no es fácil se podría obtener un fallo. La salida puede ser buena si se tiene baza en triunfo y no mucho juego.

Es más agresiva que la salida de 3 cartas pequeñas. Muchos expertos reniegan de la salida de tres cartas pequeñas pero es una salida a considerar cuando no se quiere exponer un honor con otra salida. Lo que sí se debe evitar es salir de un doubleton de honor (Ax, Kx, Qx, Jx).

La carta de salida

- Con 2 cartas (doubleton) salida de más alta.
- Con 3 o 5 cartas salida de la más pequeña.
- Con 4 cartas los expertos salen de la 2ª sin honor y de la 3ª con honor.
- Con AKx(xx) salida del As. Con AK secos salida del K.
- Con secuencia de honores se sale del honor más alto.
- Si no hay más remedio que salir de un palo con As mejor salir del propio As.

Señal sobre la salida en un contrato a ST

Sobre la salida a ST, por tanto en tercera posición, intentaremos ganar baza forzando los honores del declarante, sin olvidarse de desbloquear los honores segundos para poder desfilar el palo.

El desbloqueo es imprescindible sobre una salida de secuencia. Por ejemplo, ante una salida de Q, con Kx doubleton hay que poner el K y seguir con el palo.

MUERTO

xx

SALIDA Q Kx

La salida proviene de QJ10x(x).
Ponemos el K y seguimos con el palo si no sale el As.

También si la salida es de la cuarta y en el muerto hay Ax:

MUERTO

Ax

SALIDA x KQx

Si el muerto pone el As tirar el K, **desbloqueo**.
Si pone pequeña jugar la Q y salir del K.

Otro ejemplo:

MUERTO

Kx

SALIDA x Jx

Si el muerto pone el K dar la J.
Incluso con el K seco en el muerto dar el J.

Si con Kx el muerto pone pequeña no puede bloquearse el palo. Damos la J para forzar, no para desbloquear.

Cuando la carta del muerto quede maestra (sea firme), enviaremos una **señal de cuenta en par-impar**. Sobre la salida a ST no se aplican **nunca señales de preferencia** y raras veces señales de actitud. Se trata de informarse sobre el palo de salida, del que ya sabemos su importancia en los contratos a ST debido al objetivo de afirmarlo y hacerlo desfilar.

Veamos un ejemplo de interpretación.

♠ A1083 ♥ KQ5 ♦ J3 ♣ K842	♠ Q65 ♥ 96432 ♦ K54 ♣ A5 ♠ J974 ♥ AJ7 ♦ AQ6 ♣ J109	♠ K2 ♥ 108 ♦ 109872 ♣ Q763
------------------------------------	---	-------------------------------------

La subasta con SUR dador:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	Paso	1♥	Paso
1ST	Paso	Paso	Paso

OESTE sale de 3♠, el 5♠ en N, el K♠ en E y el 4♠ en S. ESTE vuelve del 2♠ para el 7♠. ¿Qué debe jugar OESTE?

Primero debe interpretar el 2♠ del compañero. ¿Qué significa? En principio, por el par-impar es el residuo de 3 cartas. Como el declarante no ha subastado 1♠ parece que no tiene cuatro cartas en el palo. Entonces si el residuo es de tres cartas y SUR tiene 74, ESTE debe tener KJ92. Imposible ya que hubiera jugado el J, la más pequeña equivalente. Siempre se debe confiar en el pártner. El 2 es su sola carta restante con lo que hay que poner el 8 para no dar baza (cosa que pasaría si se destruyera la horquilla A10 jugando el As y pic para la Q del muerto). El declarante juega ♥ del muerto para el J♥ y Q♥ de OESTE. Está claro que el futuro de la defensa solo pueden ser los ♣s. Se ataca del 2♣ y el contrato está multado. El declarante tomará el segundo ♣ y jugará A♥ y ♥. Se ganan 2♠, 2♥ y 3♣ para una multa bien razonada.

Ha quedado clara la importancia de dar la cuenta sobre la salida y cómo el campo de la defensa puede utilizar la información de la señal para derrotar el contrato.

Sabemos que **la salida del K a ST** es un caso particular que muestra un buen color. Esta salida pide el desbloqueo del palo con lo que daremos el honor (incluido el As) a no ser que exista una clara contra-indicación. Si no se tiene honor hay que dar la cuenta en par-impar.

En cambio **la salida del As a ST** pide actitud. Haremos una llamada directa a la continuación en el palo con carta alta y un rechazo con carta pequeña. Normalmente la salida será con AKx o AKxx.

En estos casos de llamada o rechazo es el compañero del que ha salido el responsable de la señal. Él debe reflexionar y decidir y su compañero obedecer la petición de actitud.

Por ejemplo, en una subasta del tipo 3♣ o 3♦ (barrage) - Paso - 3ST es normal salir de un As con AKx. Normal y bueno dado que si no se acierta la salida el declarante cobrará de golpe las 9 bazas. Más concretamente supongamos que la subasta va 3♦-3ST. La salida es de A♠ y al otro lado de la mesa hay 109xxx♠ y la Q♦ tercera detrás de AK séptimos. Entonces sobre la salida hay que llamar con el 9 o el 10 para que siga con el palo. Véalo más claro en la siguiente mano:

		♠ 72		NORTE dador abre de 3♦ y SUR cierra en 3ST.
		♥ J75		
		♦ AQ108763		
		♣ 9		Oeste sale de A♠ temeroso de que el declarante con el largo de ♦ alinee 9 bazas.
♠ AK3		N	♠ 98654	
♥ Q10962			♥ 43	
♦ 52	O	E	♦ K4	Aquí ESTE sabe que entrará con el K♦ y debe "llamar" con el 9♠.
♣ K104		S	♣ 8763	
				OESTE obedece y sigue a ♠.
		♠ QJ10		
		♥ AK8		Al entrar con el K♦ ESTE pondrá la multa con el cuarto y el quinto ♠.
		♦ J9		
		♣ AQJ52		

La **salida de la Q a ST** suele proceder de QJ10xx, QJ9xx (cabeza de secuencia de un palo interesante) pero también de KQx, KQxx (palos no lo suficiente buenos para salir de K).

En el primer tipo de palo al jugador en mano le interesa más la cuenta, mientras que con un palo no tan bueno le interesa más la actitud. El problema es saber con qué tipo de palo se ha salido. Nos dará pistas la visión del muerto:

- Si en el muerto hay el K o sabemos que no se ha salido de KQx(x), daremos la cuenta.
- Si en el muerto hay el J significa que se ha salido de KQx(x) pero daremos la cuenta. Ya sabrá que tenemos el As si el declarante no toma la Q.
- Si no podemos saber el tipo de salida supondremos que es de KQx(x) y daremos la actitud (llamada o rechazo). Por ejemplo con xxx o Axx en el muerto.

La **salida del J o del 10 a ST** puede proceder de secuencias rotas: A109xx, K109xx, Q1098x, AJ10xx, KJ10xx,... Debemos jugar grande y montar en tercera posición y, recordar que puede haber un honor superior y no bloquear el palo.

Señal sobre la salida en un contrato a palo

En un contrato a palo el jugador que sale espera la señal del compañero. Lo más frecuente es que la señal sea de par-impar pero pueden darse cualquiera de las tres señales principales: *actitud*, *cuenta* o *preferencia*. La carta transmite un solo mensaje pero como este puede ser de tres tipos diferentes es muy importante que se interprete correctamente el tipo de señal. La subasta, la salida y el muerto nos ayudarán a saber de qué señal se trata.

La llamada directa

Sobre la salida en contratos a palo, se da la señal de llamada directa (actitud) cuando la salida es de As y se ven tres cartas pequeñas o Jxx en el muerto. Se trata de una **convención** para no regalar la Q al declarante. El compañero, en principio, debe llamar si posee la Q o un doubleton o refusing en caso contrario.

	<i>MUERTO</i>		
<i>OESTE</i>	♠ <u>xxx</u>	<i>ESTE</i>	
Salida: ♠ <u>A</u>		♠ <u>xx</u> ♠ <u>Qxx</u>	(salida de As) y (xxx o Jxx en el muerto) = actitud
			Con estas cartas OESTE debe llamar con carta alta. Sin la Q ni doubleton debe refusing y esperar a entrar para cruzar el palo.

Casi siempre **la salida del As a palo** proviene de un palo con el K. AKxx, AKJx,... Por tanto, si el muerto tiene 3 cartas pequeñas o 3 de J debemos llamar o refusing.

		<i>NORTE</i>		
		xxx		Con AKJx sería lamentable regalar la Q al declarante.
SALIDA:	<u>AK</u> Jx		xxx	<i>ESTE</i>
		Qxx		Con la Q o un doubleton hay que hacer una llamada directa con una carta alta, a no ser que queramos un switch (por ejemplo si creemos que el declarante fallará la continuación en el palo).
		<i>SUR</i>		Sin la Q o doubleton refusingamos el palo con carta pequeña. El compañero cambiará de palo y podremos atravesar la Q (si entramos, claro)
		<i>MUERTO</i>		
		xxx Jxx		
	<u>AK</u> xx <u>AK</u> Jx		xxx 985 <u>2</u> Q <u>9</u> x	Ejemplos de cómo mostrar la actitud sobre las salidas de As del compañero.

MUERTO

- ♠ AQ
- ♥ Kxx
- ♦ AQJ10x
- ♣ xxx

Contrato a ♥
Salida: ♣ AKxx

- ♠ Kxx
- ♥ xxx
- ♦ Kxx
- ♣ Q1042

Siempre debemos aplicar la lógica. Incluso a la vista del muerto puede ser bueno poner pequeña si deseamos un cambio evidente.

En este ejemplo debemos dar el 2♣. Ahora o nunca. El jugador que ha salido debe cambiar a ♠ cuando el contrato es a ♥.

El 2♣ es un rechazo no una preferencia. Aunque no hay duda posible ya que la preferencia sería para ♦ (entre ♦ y ♠), palo imposible visto el muerto. El cambio de palo también, por eliminación, es evidente.

La **salida del K a palo** generalmente viene de KQxx (obsérvese la diferencia con la salida a ST). Con tres pequeñas cartas en el muerto debemos tratar el caso como en las salidas del As. Llamar o negar. Al que ha salido solo le interesa saber quién tiene el J. O sea llamar, carta alta, con el J o el As y rehusar la salida sin estas cartas. No sirve dar la cuenta. Si el jugador ha salido con KQJxx puede seguir.

La cuenta

La cuenta en par-impar es la señal más frecuente sobre la salida en contratos a palo. Ya sabemos que con número impar de cartas hay que dar la carta más pequeña. Con número par se da una carta grande: con dos cartas la más grande y con cuatro cartas la segunda más grande. Ejemplos: Q32, J9763, J976, 9542. En general: xxx, xx, xxxx.

Puede parecer que dar la segunda con cuatro cartas puede crear confusión. Con la vista del muerto, la subasta y los requerimientos de la situación casi siempre podremos deducir tanto si se trata de una carta alta o pequeña como del tipo de señal enviada. Lo que sí parece más difícil saber si se trata de 2 o 4 cartas. Aquí la subasta casi siempre puede ayudar.

MUERTO

OESTE

Q1085

ESTE

Salida: AK43

J

Clarísimo, no puede ser una segunda de cuatro cartas. El J está seco o segundo.

2

MUERTO

OESTE

Q1085

ESTE

Salida: AK43

9

Igual que el ejemplo anterior, la situación es clara. El 9 no puede ser una segunda de 4 cartas. O está seco o tiene 2 cartas.

J

Ejemplo:

♠ 102
 ♥ J82
 ♦ AQJ93
 ♣ 843
 ♠ Q83
 ♥ AK103
 ♦ 75
 ♣ AJ107
 ♠ AK7654
 ♥ 65
 ♦ K8
 ♣ K92
 ♠ J9
 ♥ Q974
 ♦ 10642
 ♣ Q65

Oeste	Norte	Este	Sur
1♣	Paso	1♥	1♠
2♥	Paso	Paso	2♠
3♥	3♠	Paso	Paso
Paso			

Salida de A♥, el 2, el 9 y el 5. El 9♥ o es preferencial mostrando la Q o es la segunda carta de un palo cuarto. En cualquier caso la primera carta tiene que ser forzosamente la Q♥.

OESTE puede pasar la mano al compañero y ESTE no tiene ningún problema para salir de la Q de ♣. OESTE cobra el A, J y 10 de ♣, sigue con ♣ fallado del 9♠ que promueve la Q y el 8 de triunfo. Resultado 3 multas. Observe que si OESTE sigue con K♥ entonces el declarante solo tiene una multa si OESTE, sabiendo que no puede continuar con corazón por el doubleton del declarante, juega ♦. En caso contrario cumplirá el contrato.

ACLARACIÓN: Hemos dicho que sobre la salida de As en contratos a palo y con xxx o Jxx en el muerto, en principio se da la preferencia según se tenga o no la Q. Justo el caso anterior. Sin embargo, en el ejemplo anterior la señal sobre la salida es una señal de cuenta. El 9♥ es realmente la segunda carta de un palo cuarto. ¿Por qué? Porque se ha cantado el palo y entonces lo que interesa es conocer la cuenta para saber cuantas vueltas del palo pasan. En el ejemplo siguiente ocurre lo mismo, OESTE anuncia los ♦ y por tanto la primera señal es de cuenta.

Ejemplo: Mano de la [Copa Vanderbilt](#) de 1974 en los Nationals St. Louis Spring clasificatorios para la [Bermuda Bowl](#) '74. Jugaban el equipo [Aces Dallas](#) y el de [George Rapée](#). El contrato final es de 4♥ y los jugadores en las dos salas fueron:

♠ A103
 ♥ Q6
 ♦ J32
 ♣ AKQ106
 ♠ Q4
 ♥ 852
 ♦ AKQ105
 ♣ 985
 ♠ 982
 ♥ KJ10974
 ♦ 7
 ♣ J42
 ♠ KJ765
 ♥ A3
 ♦ 9864
 ♣ 73

	Sur	Oeste	Norte	Este
Sala cerrada	Rapée	Blumenthal	Grieve	Goldman
Sala abierta	Hamman	Murray	Wolff	Kehela

Blumenthal sale del A♦, su compañero da el 8♦, una carta alta que indica un número par de cartas. El compañero tiene 2 o 4. *Blu* deduce que tiene 4 y cambia de palo. Hace un switch a ♠ y obviamente sale de la Q♠. Resultado, una multa para el declarante. En la otra mesa siguen a ♦ y el declarante logra 11 bazas. En este ejemplo y en muchos otros se ve claramente la importancia de dar la cuenta.

La llamada de preferencia

Si en contratos a ST no hay nunca señal de preferencia sobre la salida, en contratos a palo sí se puede dar. Por ejemplo, una situación en la que generalmente se hace una señal preferencial es cuando hay semifallo en el muerto. Es elemental: el compañero sale, se muestra el muerto y se ve un semifallo en el palo de salida. Si en los contratos a ST era una buena noticia ver un semifallo en el muerto, ahora, salvo casos excepcionales, es evidente que habrá que cambiar de palo. Por tanto, si no jugamos técnicamente, enviaremos una señal de preferencia.

	<i>MUERTO</i>	<i>ESTE</i>	
Salida: Q♠	♠ K ♥ xxxx ♦ xxx ♣ xxxxx	♠ 852	K singleton en el muerto. Como no podemos montar enviamos una señal de preferencia. El 8♠ para el palo más caro de los dos restantes. El 2♠ indica preferencia para el palo más económico.

Cuando la cuenta del palo es conocida, la carta del pártner es preferencial. La cuenta puede ser conocida por la subasta. Por ejemplo el apoyo en salto de una intervención indica 4 cartas:

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♠	doblo	3♠*
4♥	Paso	Paso	Paso

Sur	Oeste	Norte	Este
1♣	1♠	Paso	3♠*
doblo	Paso	4♣	Paso
5♣	Paso	Paso	Paso

*La voz de ESTE de 3♠ indica 4 cartas

Sobre la salida ESTE dará una carta preferencial dado que su compañero ya conoce la cuenta de sus cartas, 4.

La preferencia se refiere a los otros dos palos exceptuando el de triunfo. No hay preferencia por el palo de triunfo.

	<i>MUERTO</i>	
Salida: A♠	♠ KQJx ♥ Kxx ♦ Kxx ♣ K10x	Aquí es evidente que no interesa ni la actitud ni la cuenta. La señal será de preferencia. Si el triunfo es ♥, una carta alta, sin error claramente alta como un J o un 10, pide atacar el ♦. Una carta baja pide atacar el ♣.

Veamos un caso de señal preferencial sobre una salida del As sin el K:

	♠ Q93	
	♥ 10765	
	♦ 7642	
	♣ Q6	
♠ A82		♠ 7
♥ KQ		♥ J9842
♦ A9		♦ 1083
♣ KJ7543		♣ A1082
	♠ KJ10654	
	♥ A3	
	♦ KQJ5	
	♣ 9	

La subasta:

Sur	Oeste	Norte	Este
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♣
3 ♦	4 ♣	Paso	Paso
4 ♠	doblo	Paso	Paso
Paso			

Salida del As de ♦ con la intención de fallar un ♦. El compañero, al ver la salida de As en un palo cantado por el declarante y cuatro cartas en el muerto, debe comprender que la salida es con la intención de fallar y enviar una **señal preferencial** por el ♣ con el 3♦, carta pequeña. El que ha salido continúa con el segundo diamante para abrir el fallo; como controla el triunfo, cuando gane el A♠ utilizará la entrada en ♣ para pasar la mano al compañero para que le dé el fallo. Con esta salida se consigue hacer una baza en ♦, otra en ♥ y otra en ♣. Y dos triunfos, el A♠ y un fallo a ♦.

Otra señal de preferencia fundamental es cuando el compañero sale de un semifallo. Hay que indicar el palo con la entrada necesaria para dar el fallo.

	♠ Q53	
	♥ K32	
	♦ KQJ765	
	♣ 9	
♠ K87		♠ 94
♥ 10764		♥ A98
♦ <u>A</u>		♦ <u>9</u> 432
♣ KQ754		♣ J632
	♠ AJ1062	
	♥ QJ5	
	♦ 108	
	♣ A108	

Sur	Oeste	Norte	Este
1 ♠	2 ♣	2 ♦	3 ♣
Paso	Paso	4 ♠	Paso
Paso	Paso		

Salida de A♦ que visto el muerto y la subasta queda claro es un semifallo. ESTE juega el 9♦ para mostrar la entrada en el palo caro, ♥.

Otro ejercicio distinto. El pártner ha entrado en la subasta marcando un palo. Los contrarios juegan un contrato en su palo. A pesar de marcar un palo salimos de uno distinto, el del muerto firme. Obviamente la salida es un semifallo y tenemos una toma en triunfo. El compañero tiene que dar una señal preferencial. El que haya marcado un palo no significa que la entrada esté en su palo. Exceptuamos el palo de salida y el de triunfo y quedan dos palos en los que marcar preferencia con carta alta (el más caro) o pequeña (el más económico).

♠ K63	♠ QJ2	♠ 97
♥ 10987532	♥ 64	♥ AK
♦ 3	♦ AKJ1072	♦ 986
♣ 62	♣ Q4	♣ KJ10953
	♠ A10854	
	♥ QJ	
	♦ Q54	
	♣ A87	

La subasta:

Norte	Este	Sur	Oeste
1 ♦	2 ♣	2 ♠	Paso
3 ♠	Paso	4 ♠	Paso
Paso	Paso		

OESTE sale de 3 ♦. Obviamente un semifallo, de lo contrario hubiera salido de 6 ♣. Espera entrar en triunfo y fallar un ♦. Ahora el compañero tiene que dar una preferencia. Tiene la entrada en el palo más caro, corazón, con lo que debe dar el 9 ♦. Así, cuando OESTE entre con el K de triunfo jugará ♥ y la defensa ganará 2 corazones, un triunfo y un fallo. Si OESTE hubiera vuelto un ♣, el palo marcado, el declarante reúne las bazas fácilmente.

SEÑAL SOBRE LA SALIDA

CONTRATO A ST

- ✓ Ganar baza forzando los honores del declarante
- ✓ Desbloqueo
- ✓ Señal de cuenta
- ✓ A veces actitud
- ✓ Nunca señal preferencial

CONTRATO A PALO

- ✓ Jugar según la técnica
- ✓ Señal de cuenta, la más frecuente
- ✓ Llamada directa en salida de As y xxx o Jxx en el muerto
- ✓ Señal preferencial si no interesa la cuenta