

SISTEMA DE CONVENCIONES SAYC ACBL

Corregido en Enero 2006

Folleto del Sistema SAYC, Standard American Yellow Card de la ACBL, American Contract Bridge League

Traducido por **Ismael Rodrigo** para **www.bridgear.com**

INTRODUCCIÓN

El "ACBL Standard American Yellow Card (SAYC) fue creado para utilizarse en las competencias "Standard Yellow Card". El objetivo fue proveer un método simple y moderno que conduzca a un buen y sólido entendimiento en una pareja cuando ambos jugadores han leído este folleto.

Teniendo en cuenta que este sistema fue hecho para ser usado por todas las parejas, el juego fue liberado de sistemas posiblemente complejos. No hay necesidad de Alertas o de hacer preguntas ya que todos están jugando el mismo método.

Cuando el juego comenzó en Internet, los jugadores que necesitaban una manera rápida para establecer las convenciones a usar con una pareja eventual, adoptaron SAYC. Es también usado por los jugadores que se encuentran formando una pareja unos pocos minutos antes que el juego comience.

Los jugadores aún pueden ejercitar sus preferencias en Bridge, como ser abrir con cuatro cartas de palo mayor en el tercer lugar. La propuesta del "ACBL Standard Yellow Card", "Normalmente Palo mayor quinto", puede tolerar un desvío ocasional.

MODIFICACIONES

A pesar que no hay modificaciones permitidas en el SAYC de hoy, una pareja podría usar SAYC como una base y hacer una o dos modificaciones, excepto en una competencia SAYC en la cual todos deben usar el método como está escrito. Si Usted concretamente hace una o dos modificaciones en un juego abierto, Usted debe anunciar el hecho a los oponentes- si ellos piensan que Usted está jugando SAYC sin mezclas, y ellos saben SAYC, ellos no sabrán sobre sus modificaciones.

PROPUESTA GENERAL

Normalmente se abre con palo quinto mayor en todos los lugares.

Se abre el más alto de palos largos de igual cantidad: 5-5 o 6-6

Normalmente se abre 1♦ con 4 – 4 en los palos menores

Normalmente se abre con 1♣ con 3-3 en los palos menores.

Las aperturas Sin Triunfo muestran una mano balanceada y pueden ser hechas con un palo mayor quinto o un palo menor quinto.

1 ST = 15 - 17

2 ST = 20 - 21

3 ST = 25 - 27

Convención de apertura de mano fuerte: 2♣

Convención de apertura de manos débiles: 2 en diamantes, corazones y piques.

RESPUESTAS Y REMATE POSTERIOR A UNA APERTURA DE 15-17 1ST

2♣ es "no forcing" Stayman, significando que el remate puede terminar en 2 de un palo. El abridor redeclara 2♥ con 4-4 en los mayores. Si el respondedor redeclara tres de cualquier menor, muestra interés en slam y, por lo menos un palo de cinco cartas.

El transfer Jacoby, que muestra un palo de cinco cartas, es usado para los mayores: 2♦ es un transfer a corazones. 2♥ es un transfer a piques. El abridor acepta el transfer, sin embargo puede saltar al nivel de tres con 17 puntos y cuatro cartas de soporte para el palo mayor del respondedor. Por ejemplo:

1 ST — 2♦

2♥ = aceptación normal del transfer.

3♥ = 17 puntos y apoyo con cuatro cartas de corazón.

Si después de que el transfer es aceptado el respondedor remata un nuevo palo, es natural y forcing a game. Posibles declaraciones después que el transfer es aceptado son

- 1 ST — 2 ♥
- 2 ♠ — Paso = conforme en jugar 2 ♠.
- 2ST, 3 ♠ = invitación. Sobre 2 ST el abridor puede pasar o declarar 3 ♠ con una mano mínima; declarar 3 ST o 4 ♠ con un máximo
- 3 ♣, 3 ♦, 3 ♥ = natural y forcing a game.
- 3 ST =preguntando por una elección entre 3ST y 4 ♠.
- 4 ♠ = definiendo el contrato con un palo de seis cartas o más.

Una respuesta de 2 ♠ requiere que el rematador de 1 ST redeclare 3 ♣, lo que puede ser pasado con una “explosión” de tréboles o el respondedor redeclare 3 ♦ con una “explosión” de diamantes. Por ejemplo:

- 1 ST — 2 ♠
- 3 ♣ — Pass = Explosión de Trebol
- 3 ♦ = Explosión de diamante (El Abridor de sin triunfo pasa).

Otras Respuestas a 1 ST:

- 1 ST — 3 ♣, 3 ♦ = 6 cartas o más e invitación a 3 ST,
- 3 ♥, 3 ♠ = por lo menos un palo de 6 cartas e interés en slam. (de otra manera el respondedor usa una declaración de transfer).
- 4 ♣ = Gerber, pregunta por ases. 4 ♣ ES GERBER SOBRE CUALQUIER 1 ST O 2 ST

DEL COMPAÑERO, INCLUYENDO A UNA SOBREDDECLARACIÓN DE 1 ST O 2 ST, La Respuesta muestra la cantidad de ases por pasos; como en Blackwood 4ST, 5 ♣ es usado para preguntar por reyes

Pregunta por Ases	Pregunta por Reyes		
1ST —	4 ♣	1ST—	4 ♣
4 ♦ =	0 o 4 ases	4 X =	5 ♣
4 ♥ =	1 as	5 ♦ =	0 o 4 re-
4 ♠ =	2 as	5 ♥ =	1 rey
4 ST =	3 as	5 ♠ = .	2 reyes
	5 ST = 3 reyes		

Si el jugador que usa Gerber hace cualquier declaración distinta de 5 ♣, es para jugar (incluyendo 4 ST), Preguntar por reyes garantiza que la pareja tiene todos los ases.

Un aumento directo de 1 ST a 4 ST es natural e invita a 6 ST, 4 ST es invitación a slam solamente porque 4 ♣ está disponible como Gerber (para preguntar sobre ases).

INTERFERENCIA DESPUÉS DE UNA APERTURA DE 1ST

Si un oponente **dobla**, todas las respuestas convencionales **son válidas**. Por ejemplo:

- 1 ST — (Doblo) — 2 ♣ = Stayman
- 1 ST — (Doblo) — 2 ♦ = transfer a corazones

Si un oponente remata sobre su 1 ST de apertura, las respuestas convencionales como Stayman y transfers **no son válidas**. Los Remates son naturales, excepto por un cuebid, el cual puede ser usado como fuerza de forcing a game como un sustituto de Stayman.

Si los oponentes intervienen sobre una respuesta convencional, los remates mantienen el mismo significado como si no hubiera habido intervención. El remate dice, “Yo estoy rematando voluntariamente, así que tengo un verdadero fit contigo”

- 1 ST — (Paso) — 2 ♦ — (Doblo)
- 2 ♥ = fit verdadero en corazones — paso con solo dos corazones

RESPUESTAS A APERTURAS DE 2 ST O 3 ST

Stayman y Jacoby transfers son usados para mayores.

- 2 ST — 3 ♣ = Stayman.
- 3 ♦, 3 ♥ = Jacoby transfers a corazones y piques, respectivamente.
- 4 ♣ = Gerber (pregunta por ases).
- 4 ST = Invita a slam en notrump
- 3 ST — 4 ♣ = Stayman.
- 4 ♦, 4 ♥ = Jacoby transfers a corazones y piques, respectivamente.

RESPUESTAS Y POSTERIORES DECLARACIONES A APERTURAS DE 1 ♥ o 1 ♠

Aperturas de 1 ♥ y 1 ♠ muestran un palo de cinco o mas cartas. Respuestas:

- 1 ♥ — 1 ♠ = por lo menos cuatro piques y 6 o más puntos. Tiende a negar un fit en corazón.
 - 1 ST = 6 - 10 puntos, niega cuatro piques o tres corazones. NO forcing.
 - 2 ♣, 2 ♦ = 11 puntos o más, promete por lo menos cuatro cartas del palo.
 - 2 ♥ = tres cartas o más de soporte en corazones; 6 - 10 puntos para muerto
 - 2 ST = Aumento Game-forcing (Jacoby 2 ST), 13+ puntos para muerto. Le pide al abridor que le muestre otro palo corto para ayudar al respondedor a evaluar posibilidades de slam.
- (ver * abajo)**
- 2 ♠, 3 ♣, 3 ♦ = Cambio y salto fuerte. Invita a slam.
 - 3 ♥ = aumento limitado (10 - 12 puntos para muerto, con tres o más corazones).
 - 3 ST = 15 - 17 HCP, mano balanceada con dos cartas de soporte para el compañero
 - 4 ♥ = usualmente cinco o más corazones, un singleton o sin un palo, y menos de 10 HCP.

Redeclaraciones del Abridor son naturales y standard.

Redeclaraciones con una mano mínima (13 - 15 puntos):

- Redeclarar notrump al nivel más bajo posible;
- Aumentar en el palo del respondedor al más bajo nivel posible (debería tener buen soporte de tres cartas);
- Redeclarar un nuevo palo al nivel de uno o redeclarar un palo nuevo de menor rango que el palo de apertura a nivel dos (no reversing);
- Redeclarar el palo de apertura al menor nivel.

Redeclaraciones con una mano media (16 - 18 puntos):

- Aumento saltando o redeclarar saltando el palo de apertura;
- Reverse en un nuevo palo, por ejemplo:, declare un Nuevo palo al nivel dos que sea de mayor rango que el palo de apertura;
- Declare No-reverse en un Nuevo palo (esto tiene el amplio rango de 13 - 18 puntos).

Redeclaraciones con una mano máxima (19 - 21 o 22 puntos): el abridor debe hacer una redeclaración muy fuerte;

- Saltar en notrump;
- Aumentar en doble salto el palo del respondedor o redeclarar en doble salto el palo de apertura.
- Salto y cambio a un palo nuevo,

* Si el respondedor salta a 2 ST sobre una apertura de 1 ♥ o 1 ♠, esto es Jacoby 2 ST, preguntando al abridor sobre un singleton o un fallo. Si el abridor no tiene un palo corto, él muestra la fuerza de su mano;

- 1 ♥ — 2 ST
- 3 ♣, 3 ♦, 3 ♠ = singleton o fallo en ese palo. Otra declaración niega un palo corto,
- 4 ♥ = mano mínima.
- 3 ST = mano media (15 - 17).

3 ♥ = mano máxima (18+-)

4 ♣, 4 ♦ = 2do.palo

El respondedor sigue subiendo tratando de contratar un game, declarando 4 ST Blackwood, o haciendo un cuebid si todavía está interesado en tratar de cooperar con el abridor en tomar la decisión de slam.

SUBSECUENTES DECLARACIONES POR EL RESPONDEDOR

Si el respondedor ha declarado un palo en el nivel uno, él a continuación determina si desea cerrar en un parcial, invitar a game, cerrar en game o forzar a game y obtener más información sobre la mano del abridor.

Declaraciones disponibles para cierre en un parcial: Paso, 1 ST, 2 de un palo declarado previamente.

1 ♥ — 1 ♠

2 ♣ — Paso, 2 ♥, 2 ♠ = 6 - 10 puntos, cierre en un parcial.

Declaraciones disponibles para invitar a game: 2 ST, 3 de un palo previamente declarado:

1 ♥ — 1 ♠

2 ♦ — 2 ST, 3 ♦, 3 ♥, 3 ♠ = 10 - 11 puntos, invitando a game.

Después que el abridor redeclara en un palo, un nuevo palo por el respondedor es forcing. Si el nuevo palo es el cuarto palo, la declaración puede ser artificial/convencional.

1 ♥ — 1 ♠

2 ♣ — 2 ♦ = una vuelta de forcing, puede ser convencional,

Sin embargo, después de una redeclaración de 1ST por el abridor, las declaraciones de un nuevo palo al nivel siguiente son no forcing.

1 ♥ — 1 ♠

1 ST — 2 ♣, 2 ♦ = no forcing. Respondedor debe saltar y cambiar palo a 3 ♣ o 3 ♦ para forzar a game.

Declaraciones forcing en segunda vuelta siguiendo un 1ST redeclarada por el abridor: un “reverse” o salto y cambio a un nuevo palo es forcing a game.

1 ♣ — 1 ♥

1 ST — 2 ♠ o 3 ♦ = forcing a game.

Declaraciones disponibles para cerrar en game.

3 ST, 4 ♥, 4 ♠, 5 ♣, 5 ♦.

Si el respondedor inicialmente declara un nuevo palo al nivel dos, se aplican las mismas reglas EXCEPTO que un subsecuente salto del primer palo del abridor al NIVEL TRES es forcing a game – respondedor podría hacer un limitado aumento directamente sobre la apertura con 10-11 puntos y por lo menos tres cartas de soporte:

1 ♠ — 2 ♣

2 ♥ — 2 ST, 3 ♣, 3 ♥ = Invitación a game (10 - 11 puntos),

— 2 ♠ = preferente, no forcing. Respondedor tiene 11 - 12 puntos y un doubleton de piques

— 3 ♦ = forcing a game, puede ser convencional. .

— 3 ♠ = forcing a game.

NOTA: Respondedor promete declarar de nuevo si el respondió con un nuevo palo al nivel de dos a menos que la redeclaración del abridor sea al nivel de game. Esto se aplica cuando el respondedor ha sido no pasador.

1 ♠ — 2 ♣

2 ♦ = forcing por una vuelta. Respondedor puede limitar su mano declarando 2 ♠, 2 ST, 3 ♣ o 3 ♥ a este punto. Él no pasaría, desde que el abridor puede tener 18 puntos (un poco debajo de una redeclaración con salto y cambio de palo).

RESPUESTAS A APERTURAS DE 1♣ O A 1♦

Un abridor de 1♦ sugiere una mano de cuatro o más cartas, ya que 1♣ es preferido para manos donde debe abrirse con un palo menor de 3 cartas, La excepción es una mano con la forma 4 - 4 - 3 - 2: cuatro piques, cuatro corazones, tres diamantes y dos tréboles, que debe abrirse 1♦.

Las respuestas y posteriores declaraciones generalmente siguen las ideas expuestas en la sección previa. Rematar en el nivel uno es, en principio, seguir el orden ascendente de los palos. El respondedor necesita más triunfos para aumentar (cuatro para aumentar 1♦; cinco para aumentar 1♣, sin embargo un triunfo menos hará algo en una secuencia competitiva). Respuestas de 2 ST y 3 ST son normales:

1♣ — 2 ST = 13 - 15, forcing a game
— 3 ST = 16 - 17

El aumento de palo menor no es forcing.

APERTURA DE 2♣, RESPUESTAS Y DECLARACIONES POSTERIORES

Una apertura de 2♣ muestra por lo menos 22+ puntos, o el juego equivalente. Respuestas:

2♣ — 2♦ = convencional, puede ser "esperando" con una buena mano no apta para una respuesta positiva.

— 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ = natural y forcing a game. Por lo menos un palo de cinco cartas y ocho puntos.

— 2 ST = una mano balanceada y al menos 8 HCP

Si el abridor redeclara 2 ST después de una respuesta de 2♦ (mostrando 22 - 24 puntos), se usan las mismas respuestas que para una apertura de 2 ST :

2♣ — 2♦
2 ST — 3♣ = Stayman
— 3♦, 3♥ = Jacoby transfers a corazones y piques, respectivamente.
— 4♣ = Gerber.
— 4 ST = invitación a slam en Sin Triunfo.

Si el abridor redeclara un palo sobre una respuesta de 2♦, el remate es forcing a 3 del palo mayor del abridor a 4 del palo menor del abridor.

2♣ — 2♦
2♥ — 2♠
3♥ = no forcing.

SECUENCIA DESPUÉS DE UNA DECLARACIÓN DÉBIL DE 2♦, 2♥, O 2♠

Una declaración débil de dos muestra un palo de 6 cartas de razonable calidad y 5 - 11 HCP. En raras ocasiones puede ser un muy buen palo de cinco cartas, Es posible abrir una débil de dos con un palo pobre de siete cartas (no suficientemente bueno para abrir a nivel tres). Respuestas:

Una respuesta de 2 ST es forcing, mostrando interés en ir a game. (Esto se aplica también si los oponentes intervienen con un doblo o con una declaración.) El abridor redeclara su palo con una mano mínima (5 - 8 puntos). Con una mano máxima el abridor declara otro palo para mostrar algo destacable (as o rey en ese palo); si no tiene algo destacable aumenta a 3 ST y deja al respondedor decidir el contrato.

Cualquier aumento del palo del abridor es para jugar y puede ser prohibitiva. Una respuesta de 3 ST es siempre para jugar.

‘RONF’ en la carta significa ‘Solo aumento, no forcing,’ Una respuesta de un nuevo palo es forcing por una vuelta y muestra por lo menos un palo de cinco cartas. El abridor podría aumentar una respuesta a un palo mayor con tres cartas o quizás con un doubleton de honores.

Sin FIT para el palo del respondedor, el abridor redeclara:

Con una débil de dos mínima (5 - 8 puntos), redeclara el palo al mínimo nivel posible.
Con una débil de dos máxima, nombra un nuevo palo o declara sin triunfo.

APERTURAS PROHIBITIVAS

Frente a un compañero no pasador la apertura a nivel de 3 ó 4 en un palo debe tener en cuenta la situación de vulnerabilidad.

Vulnerable contra no vulnerable: usted debería no irse abajo más de 2 bazas de su declaración (teniendo en cuenta la probable distribución de las cartas faltantes de su palo)

Cuando la vulnerabilidad es igual usted deberá no irse abajo más de 3 bazas de su declaración.

Cuando uno no es vulnerable y el contrario si, usted puede irse abajo 4 bazas de su declaración.

DECLARACIONES PARA SLAM

Blackwood 4 ST es usada para preguntar por ases. Las respuestas muestran el número de ases por pasos, 5 ST es entonces usada para preguntar por Reyes; 5 ST garantiza a la pareja tener todos los cuatro ases.

— —	— —	—	4 ST
— —	4 ST 5x	—	5 ST
5 ♣ = 0 o 4 ases	6 ♣ =		0 o 4 reyes
5 ♦ = 1 as	6 ♦ =		1 rey
5 ♥ = 2 ases	6 ♥ =		2 reyes
5 ♠ = 3 ases	6 ♠ =		3 reyes

Un salto a 5 ST (y algunas declaraciones de 5 ST cuando el remate está en el quinto nivel) es `Grand Slam Force,' pidiendo al compañero declarar un grand slam con dos de los tres honores superiores;

5 ST — 6 del palo de triunfo = menos de dos honores superiores de triunfo (A, K, or Q).

— 7 del palo de triunfo = dos de los tres honores superiores de triunfo.

DECLARACIONES DEFENSIVAS

Las Sobredeclaraciones muestran 8 - 16 puntos (doblar y declarar el palo largo con una mano más fuerte).

La única repuesta forcing es un cuebid del palo del abridor preguntando al sobredeclarante sobre la calidad de su sobredeclaración:

(1 ♦) — 1 ♠ — (PASO) — 2 ♦

(Paso) — 2 ♠ = mínima sobredeclaración.

— otra = fuerza extra (11 o 12 puntos mínimo).

Una sobredeclaración de 1 ST muestra 15 - 18 points y una mano balanceada (preferiblemente con un stopper en el palo del abridor). No se usan respuestas convencionales a una sobredeclaración de 1 ST excepto 2 ♣, que es Stayman.

Un salto a 2 ST en la sobredeclaración muestra por lo menos 5 - 5 en los dos palos más bajos no declarados.

Los saltos en las sobredeclaraciones son prohibitivas, mostrando el mismo valor que en una declaración de apertura al mismo nivel.

(1 ♦) — 2 ♠ = una mano que hubiera abierto una 2 débil en piques,

— 3 ♣ = una mano que hubiera abierto una débil en 3 ♣.

Una sobredeclaración de cuebid cuando los oponentes han declarado dos palos es natural en cualquier palo.

Una sobredeclaración de cuebid cuando los oponentes han declarado solamente un palo es un Michaels cuebid, mostrando un 5 - 5 de dos palos (o más distribucional). Si la apertura es en un palo menor el cuebid muestra los mayores; si la apertura es en un palo mayor, el cuebid muestra el otro palo mayor y un menor no identificado.

(1 ♦) — 2 ♦ = por lo menos 5 - 5 en los mayores, 8 puntos o más.

(1 ♠) — 2 ♠ = por lo menos 5 - 5 en corazones y un menor; 10 puntos o más.

El Respondedor puede declarar 2 ST sobre un cuebid a mayor para preguntar por el menor del compañero

(1 ♥) — 2 ♥ — (Paso) — 2 ST (pregunta por el menor)
(Paso) — 3 ♣ = palo trébol.
— 3 ♦ = palo diamante.

Una declaración de reapertura significa lo mismo que una declaración directa, sin embargo puede ser mas liviana hasta el final mínimo. Una reapertura de 1 ST después que un oponente ha abierto muestra 10 - 15 puntos. Este es un amplio rango, pero usualmente no habrá en esta mano un game para usted.

Un doblo es para obtener información cuando es declarado sobre una declaración de apertura parcial (4 ♦ o menor); es penal sobre una declaración de apertura para game (4 ♥ o más alto). Una respuesta a un doblo informativo, en salto inferior a game es invitacional. Para forcing, el respondedor cuebid el palo del abridor.

Contra una apertura prohibitiva una sobredeclaración en un palo o ST es natural; un cuebid es Michaels.

DECLARACIONES COMPETITIVAS

Hay una casi infinita variedad de posibles secuencias, por la que es importante tener simples principios generales para prevenir malos entendidos en las declaraciones.

Las declaraciones significan lo mismo que significaban sin la intervención de una declaración de los contrarios. Sin embargo, a veces es necesario hacer una declaración que normalmente hubiera sido una segunda elección sin la sobredeclaración.

1 ♦ — (Paso) — 1 ♠ — (2 ♣)
2 ♠ con ♠ J 4 3 ♥ A 8 7 5 ♦ A Q J 4 ♣ J 3 (redeclaración 1 ST si RHO ha pasado)

Haciendo un Cuebid al palo del RHO muestra valores para game sin una dirección clara por el momento. Esto es a menudo usado para mostrar un aumento forcing a game:

1 ♠ — (2 ♣) — 3 ♣ = forcing a game, usualmente un aumento.

El doblo negativo es usado sobre 2 ♠ prometiendo cuatro cartas (por lo menos) en un mayor no declarado. Declarando un mayor al nivel dos o mas alto muestra 11 o más puntos y un palo de cinco o más cartas.

1 ♣ — (1 ♦) — Doblo = 4 - 4 o mejor en mayores.
1 ♦ — (1 ♥) — Doblo = exactamente cuatro piques (1 ♠ promete cinco).
1 ♦ — (1 ♠) — Doblo = cuatro corazones y 6+ puntos o cinco corazones y 5 - 10 puntos.

Si RHO hace un doblo informativo:

1 ♦ — (Doblo) — 1 ♥, 1 ♠ = forcing, los puntos no se indican.
— 2 ♣ = non-forcing (6 - 10 puntos, usualmente un palo de seis cartas).
— 2 ST = aumento limitado (por lo menos 10 puntos) — o mejor
— Redoblo = 10 puntos o más, pero es mejor hacer una declaración más descriptiva de 1 ♥, 1 ♠, o 2 ST con la mano apropiada.
— 3 ♦ = preemptive, buen soporte a triunfo por menos de 10 puntos.

Un salto y cambio de palo del respondedor después de un doblo es para jugar:

1 ♦ — (Doblo) — 2 ♥, 2 ♠, 3 ♣ = palo de seis o más cartas, como una débil de dos o prohibitiva de tres.

Un redoblo puede tener uno de tres significados:

Para jugar si:

Su lado está a nivel cuatro o más:

4 ♠ — (Doblo) — Redoblo = Penal;
Los oponentes doblan una declaración convencional:
1 ST — (Paso) — 2 ♦ — (Doblo)
Redoble = Penal, buen palo de diamantes;

Una buena mano si el doblo era informativo:

1 ♠ — (Doblo.) — Redoblo = 10+ puntos;

SOS, requiriendo un palo diferente, isi su lado es doblado penalmente en un palo triunfo al nivel de tres o más bajo:

1 ♦ (Paso) — Paso — (Doblo)

Paso — (Paso) — Redoblo- = SOS, el respondedor puede soportar por lo menos dos de los palos no nombrados.

Salvo indicación contraria en otro lugar, cualquier declaración o doblo de un oponente cancela una convención intentada para secuencias no competitivas.

Ejemplos: 1 ♥ — 2 ♠ — 2 ST = natural (12 - 14 HCP),

2 ♣ — Doblo — 2 ♦ = natural y positivo.

Si el oponente usa una convención (como Michaels o inusual notrump), usted puede doblar para mostrar por o menos 10 puntos, o usted puede cuebid uno de los palos mostrados para forzar a game.

1 ♠ — (2 ♠) — 3 ♥ = forcing a game.

— Doblo = por lo menos 10 puntos, probablemente balanceado.

JUGADAS DEFENSIVAS Y SEÑALES

Las señales defensivas siguiendo un palo o descartando son “Alta” quiero, “Baja” no quiero. Y “Alta-Baja” en una cantidad par de cartas. “Baja-Alta” en una cantidad impar de cartas cuando la señal está hecha.

La salida es la cuarta carta en orden descendente del mejor palo. De un palo de 3 cartas, en contrato a palo, juegue la menor. En contrato a ST, la mayor. De cuatro o más cartas juegue la cuarta. La única excepción es salir de un palo de 4 o más cartas sin honores: en esta instancia se juega la segunda mejor carta.

Las salidas de honores seguidos son de la carta más alta y de la más alta de una secuencia interna. Jugando contra palo se juega A cuando AKx-

NOTA: Cuando juegue ACBL SAYC en un torneo abierto, usted debe agregar defensas a las convenciones de los contrarios. (ejemplo: unusual vs. unusual, y Mathe sobre Trébol Grande). Escriba estas convenciones de defensa en la sección ‘Defenses vs, Opp’s Conventions’ en el lado izquierdo de la cartilla de convenciones.

NOTA DEL TRADUCTOR:

SAYC es el Sistema de Convenciones más comúnmente usado en el mundo. Diseñado para la ACBL en 1985 y reescrito en 1988, la última versión publicada por la ACBL es la de enero 2006 y el original en inglés está en www.bridgear.com / Bridge / Convención SAYC / En inglés.