

# SAYC ( STANDARD AMERICAN YELLOW CARD )

Tłumaczenie ( z jęz. ros., Antona Rybakowa ) - Mieczysław Sokołowski

- SPIS TREŚCI -
Wprowadzenie
Standardowe ( dla SAYC'a ) konwencje
Założenia ogólne
1-sze odpowiedzi i dalsza licytacja po otwarciu 1BA
Otwarcia: 2BA i 3BA
Licytacja po otwarciu 1 w kolor
Silne otwarcie 2♣
Licytacja w strefie szlemowej
Licytacja w obronie
Odzywki ( i dalsza licytacja ) na pozycji re-open
Licytacja dwustronna
Wyjścia i sygnały wistowe

## Wprowadzenie

**SAYC** - to system licytacji, którym gra się np. na **OKbridge**. **SAYC** - to system licytacji, w którym otwiera się „z piątek” w kolorach starszych, ale grający mogą przyjąć inne (sobie tylko właściwe) ustalenia, np. - że można otwierać z silnym kolorem 4-kartowym na 3-ciej ręce. Niektóre odzywki - w kolejnych okrążeniach licytacji w **SAYC**'u - są wyraźnie zdefiniowane. Grający mają dużą swobodę dotyczącą odzywek forsujących, inwitujących lub nieforsujących, naturalnych.

Wszelkie sztuczne odzywki i konwencje, występujące w „standardowym **SAYC**'u” początkujący mogą pominąć (powinni jednak uzgodnić z partnerem, które konwencje wykluczają). Sugestie, które konwencje początkujący mogą pominąć - oznaczono specjalnie gwiazdką ( \* ).

Standardowe ( dla SAYC'a ) konwencje
Stayman
Transfery Jacoby'ego ( w kolory starsze oraz młodsze ) !*
Jacoby 2BA ! *
Silne otwarcie 2♣
Forsing 4-tym kolorem !*
Blackwood
Inwitujące 4BA
DOPI *
Cue-bid'y
Gerber *
Inwit wielkoszlemowy *
Słabe 2 / 3
2BA! Odpowiedź na słabe 2
R-O-N-F
Dziwne BA !*
Cue-bid'y Miichaelsa !*
Negatywne kontry !
Rekontra SOS

**Uwaga!** Alertuje się odzywki oznaczone wykrzyknikiem (!).

„PC” = punkty za honory, NF = nie forsuje, F! = forsuje, F1 = forsuje na jedno okrażenie, FD!! = forsuje do dogranej.

## Założenia ogólne

- Otwiera się kolorem starszym, przynajmniej 5-ciokartowym (lub dłuższym) na każdej ręce.
  - Przy dwóch równych kolorach ( 5 - 5 lub 6 - 6 ) otwiera się wyższym.
- Z układem 4-4 w **kolorach młodszych** zazwyczaj otwiera się 1♦ ( także w układzie: 4♣ 4♥ 3♦ 2♣ ).
  - Z układem 3-3 w **kolorach młodszych** otwiera się 1♣  
(Wiele par, mając układ 4-4 w kolorach młodszych - otwiera kolorem lepszym).
- Otwarcia **BA** sygnalizują ręce zrównoważone, ale mogą być zgłoszone także z 5-kartowym, dowolnym (także **starszym**, w układzie typu 5-3-3-2) kolorem.
  - a) **1BA** : 15 - 17 PC,    b) **2BA** : 20 - 21 PC,
  - c) **3BA** : 25 - 27 PC ( lub - po uzgodnieniu z partnerem - Gambling ).
  - Silne otwarcie 2♣ = 22+ PC.
  - Słabe 2 w karach, kierach i pikach.** ( 5 - 11 PC, 6 kart w kolorze ).

## 1-sze odpowiedzi i dalsza licytacja po otwarciu 1BA

### Stayman

Odpowiedź 2♣ po otwarciu partnera 1BA - to tzw. Stayman. Konwencja ta sygnalizuje 8+ PC i : - **a)** minimum jeden 4-kartowy **kolor starszy** lub - **b)** układ niezrównoważony, rękę forsującą do dogranej z „5+” w **kolorze młodszym**, - z „bocznym”, 4-kartowym **kolorem starszym** lub - bez niego. ( Czasami nie zgłasza się **Stayman'a** z układami: 4♠-333 lub 3-4♥-33; po prostu licytuje się wtedy 2BA lub 3BA ). Otwierający (po **Stayman'ie**) winien odpowiedzieć 2♦ (zgłaszając brak 4-kartowych **kolorów starszych**), 2♥ lub 2♠. Jeśli Odpowiadający daje 2-gą odzywkę - 3 w **kolor młodszym**, sygnalizuje aspiracje (siła !) „końcówkowo / szlemikowe” oraz zgłasza nie mniej niż 5 kart w licytowanym kolorze.

Jeśli Odpowiadający posiada układ 5-4 lub 4-5 w kolorach starszych, układ taki może „odlicytować” ( po odpowiedzi na Stayman'a ) w 2-gim okrażeniu - zgłaszając wtedy **dłuższy starszy kolor**. Np.: 1BA-2♣-2♠-3♥ (pokazuje 5-tkę **kier** oraz 4-kę **pik**) albo 1BA-2♣-2♦-2♥ (także pokazuje 5-tkę **kier** oraz 4-kę **pik**).

**Uwaga 1:** Jeśli Otwierający posiada 4-4 w **kolorach starszych**, zgłasza najpierw 2♥; teraz - jeśli Odpowiadający ma **piki**, odpowie w 2-gim okrażeniu licytacji 2BA i otwierający może zapowiedzieć 3/4 w „czterokartowe” **piki** - gdy uzna, że kontrakt w kolor jest lepszy od gry w bez atu. **Na przykład :**

Otwier.	Odpow.	Znaczenie
1BA	2♣	Otwierający posiada układ 4 - 4 w <b>kolorach starszych</b> oraz - minimum / maksimum otwarcia BA (NF)
2♥	2BA	
3♠ / 4♠	Pas	

**Uwaga 2:** **Stayman'a** można stosować w przypadku, kiedy Odpowiadający posiada mniej niż 8 PC i zamierza spasować na dowolną odzywkę otwierającego; tzn. Odpowiadający posiada układ 4-4-4-1♣ ( z singletonem w **treflach** ) oraz uważa dowolny rebid Otwierającego za najlepszy możliwy kontrakt.

### Transfery Jacoby'ego w kolory starsze (!)

**Transfery Jacoby'ego** sygnalizują minimum 5 kart w **kolorze starszym** (F1) :

- 2♦ to transfer na kiery, - 2♥ to transfer na piki.

Otwierający winien przyjąć transfer, chociaż może on zgłosić odzywkę na wysokości trzech (ale z 17+ PC i czterokartowym fitem w „wywoływanym” **starszym kolorze**). **Transfery Jacoby'ego** stosujemy także wtedy, kiedy partner wszedł do licytacji (na dowolnej wysokości) „naturalnym”, silnym lub bardzo silnym BA, np. 1♣ - 1BA - Pas - 2♦! - Pas - 2♥.

Otwierający	Odpowiadający	Znaczenie
1BA 2♥	2♦! Pas	Odpowiadający ma 0 -7 PC i 5+ <b>kierów</b>
1BA 3♥	2♦! Pas / 3BA / 4♥	Otwierający ma 17+ PC i 4 <b>kiery</b> (inwit) ; Odpowiadający : sign off .
1BA 2♥	2♦! 2BA / 3♥	Odpowiadający ma 9+ PC (inwit do 3BA lub 4♥)
1BA 2♥	2♦! 3♣ / ♦	Odpowiadający ma 11+ PC; dobry, boczny kolor, zwykle czterokartowy (FD!!), poszukiwanie szlemika)
1BA 2♥	2♦! 3BA	Odpowiadający ma 10+ PC i proponuje 3BA lub 4♥
1BA 2♥	2♦! 2♠	<b>5-5 w kolorach starszych (Odpowiadającego !), inwit (NF).</b> <b>Licytacja: 1BA - 2♥! - 2♠ - 3♥ to 5-5 pików / kierów, (FD!!);</b> <b>z układami 5-4 lub 4-5 (w kolorach starszych !, oczywiście)</b> <b>naależy licytować Stayman'em , NIE Transferami Jacoby'ego.</b>

**Uwaga 1:** **Transfery Jacoby'ego** STOSUJE SIĘ po 2/3 BA - zgłaszanych na pozycji **re-open** (wznawiającego licytację).

**Uwaga 2:** **Transferów Jacoby'ego** NIE stosuje się, jeśli po otwarciu 1BA nastąpiło wejście obrońcy.

### Transfery Jacoby'ego na kolory młodsze (!) \*

Stosuje się je wówczas, gdy odpowiadający posiada długi **kolor młodszym**, mniej niż 8 PC, a niewielka siła czyni kontrakt bezatutowy - nieopłacalnym, ryzykownym.

Po otwarciu 1BA - 2♠! to transfer na 3♣; transfer, na który można spasować z **treflami**. Odpowiadający może zalicytować 3♦, jeśli posiada **kara**. **Transfer Jacoby'ego** (na **kol. mł.**) na wys. czterech można także stosować po otwarciu 2BA.

Po otwarciu 3BA - 4♥/♠ gra się bez **Transferu Jacoby'ego**, jeśli nie uzgodniono tego między partnerami.

**Uwaga ! :** **Transferów Jacoby'ego** na **kolory młodsze** nie stosuje się, **JEŚLI** po otwarciu BA miało miejsce wejście obrońcy (kolorem, BA lub kontra).

## Inne odpowiedzi na otwarciu 1BA

Otwierający	Odpowiadający	Znaczenie
1BA	2BA	8 - 9 PC zazwyczaj wyklucza 4 karty w kolorze starszym, może (i powinno !) być stosowane ze zrównoważonymi rękami - NF.
	3♣ / 3♦	6 - 8 PC, 6+ w licytowanym kolorze młodszym - NF.
	3♥ / 3♠	6+ kart w licytowanym kolorze i „zainteresowanie” przynajmniej dograną .
	4♠ / 4♥ / 5♦ / 5♣	6+ kart w licyt. kol., brak zainteresowania grą premiową , NF.
	4♣	<b>Gerber</b> – pytanie o asy.
	4BA	<b>Naturalne</b> , nie <b>Blackwood</b> : Otwierający zgłasza 6BA - przy maksimum otwarcia, pas - przy minimum.

## Wejście obrońców po otwarciu 1BA

Stayman i Transfery Jacoby’ego mogą być stosowane także po kontrze obrońców.

Przykład			
Otwieraj.	Bron.	Odpow.	Znacz. odpow.
1BA	X	2♣	Stayman
		2♦ / 2♥ !	Transfer na 2♥ / 2♠

Jeśli obrońca, po otwarciu 1BA, „wszedł” kolorem, Stayman i Transfery Jacoby’ego - są „wykluczone”.

Dalej - licytuje się naturalnie za wyjątkiem podniesienia koloru przeciwnika, co jest FD(!!) i zastępuje Stayman’a.

### Przykład

N	E	S	Znaczenie odpowiedzi ( - S - )
1BA	2♣ / 2♦	3♣ / 3♦	- S - ma po 4 karty w obu kolorach starszych ; Otwierający licytuje : - 4 w kolor swojej 4-ki albo - 3BA, jeśli jej nie posiada.
1BA	2♥ / 2♠	3♥ / 3♠	- S - ma 4 karty w nielicytowanym kolorze starszym ; Otwierający licytuje : - końcówkę, jeśli tę 4-kę posiada , - albo 3BA, jeśli 4-ki partnera nie ma.

Jeśli Transfer Jacoby’ego skontrowano -

Licytacja Otwierającego	Możliwe odzywki Odpowiadającego
- Pas	- Naturalna odzywka - Rekontra ( XX ) - Pas (do gry !) - 2 w „wywoływany” kolor starszy (sign off)
- Rekontra ( XX ) (silne zatrzymanie w skontrowanym kolorze)	- Jak wyżej -
- „Przyjęcie” transferu - zgłaszając fit (3+ atu) - Przyjęcie „teksasu” na wysokości trzech	- Pas lub - odzywka - Jak wyżej -

Jeśli Transfer Jacoby’ego został przelicytowany -

Licytacja Otwierającego	Możliwe odzywki Odpowiadającego
- Pas	- Licytacja naturalna , - Kontra (z siłą !) lub - Pas
- Kontra ( X ) - karna - Przyjęcie „teksasu” (na wys. 3) = nadwyżki	- Pas lub - Odzywka

Jeśli Stayman został skontrowany -

Licytacja Otwierającego	Możliwe odzywki Odpowiadającego
- Pas (z 4-ką trefli)	- Stosowna, naturalna odzywka
- Rekontra ( XX ): z 5-ką trefl lub z 4-ma dobrymi (!) treflami	- Kontra ( X ) karna
- Stosowna, naturalna odzywka	

Jeśli **Stayman**'a przelicytowano -

Możliwe odzywki Otwierającego	Możliwe odzywki Odpowiadającego
- Pas	- Stosowna, naturalna odzywka  - Kontra ( X ) karna
- Kontra (X) karna (z 4-ką w kolorze przeciwnika)	
- Zgłosz. starszej 4-ki na wys. dwóch	

### Odpowiedzi na otwarcia 2 - oraz 3 - BA

**Stayman i Transfery Jacoby**'ego „funkcjonują”.  
**Transfery Jacoby**'ego na wysokości 4 (po otwarciu 3BA) - po uzgodnieniu z partnerem.

N	S	Znaczenie
2BA	3♣	<b>Stayman</b>
	3♦ / 3♥!	<b>Transfery Jacoby</b> 'ego na 3♥ / 3♠
	3♠!	<b>Transfer Jacoby</b> 'ego na 4♣ ( i skorygować, jeśli ♦ )
	4♣	<b>Gerber</b>
	4BA	<b>Naturalne</b> , inwituje 6BA, jeśli maksimum
3BA	4♣	<b>Stayman</b>
	4♦ / 4♥!	<b>Transfery Jacoby</b> 'ego na 4♥ / 4♠
	4BA	<b>Blackwood</b>

### Odpowiedzi i dalsza licytacja po otwarciu jeden w kolor

#### Odpowiedzi na otwarcia 1♥ lub 1♠

Przykład (odpowiedzi po otwarciu 1♥)

N	S	Znaczenie
1♥	1♠	6+ PC, 4+ ♠. Niewykluczony fit kierowy (F1)
	1BA	6 -10PC, ręka zrównoważona. Wyklucza 4-kę ♠ i (zazwyczaj) 3-kart. fit w ♥ (NF).
	2♥	- a) 6 -10 PC, 3+ ♥. Odzywka limitowana, NF. - b) Po otwarciu 1♠ wskazuje 5♥ i 11+ PC (F1).
	2♣ / 2♦	11+ PC i 4+ karty w licytowanym kolorze młodszym.
	2BA!	<b>Jacoby 2BA:</b> 13+ PC, fit, prosi partnera o wskazanie krótkości (FD!!).  <b>Uwaga:</b> Jeśli, wraz z partnerem, nie „używacie” <b>Jacoby 2BA</b> , odpowiedzi 2BA lub 3BA są w SAYC'u standardowe (13 -15 i 16 -17PC); jednak wiele grających par „stosuje”: 2NT=11-12 i 3NT=13+ PC aby „uprecyzyjnić” odpowiedź 2BA. <u>Trzeba to koniecznie uzgodnić z partnerem.</u> Jeśli obawiasz się - czy znajdziesz nowy kolor uzgodniony - licytuj 2- lub -3BA.
	2♠ / 3♣ / 3♦	(naturalne) 17+ PC (aspiracje szlemikowe).
	3♥	10 -12 PC + fit (3+). Inwituje, ale NF.
	3BA	15 -17 PC, skład zrównoważony, przynajmniej dubletem w kolorze otwarcia (NF).
	4♥	4+ <b>kiery</b> , „boczna” krótkość, do 10 PC (NF).

**Dopisek:** W powyższej licytacji dowolna odzywka w kolor na poziomie trzy - w 100% forsuje. Dotyczy to tak odzywek Otwierającego, jak i Odpowiadającego. **SAYC** trzyma się zasady: nowy kolor - forsuje, nowy kolor Odpowiadającego forsuje na jedno okążenie licytacji; za wyjątkiem, gdy Odpowiadający przedtem pasował lub dowolny z graczy zgłaszał BA. Mając na uwadze powyższe, tylko niektóre 1-sze / 2-gie okążenia licytacji w 100% forsują w SAYC'u; są to **Jacoby 2BA**, skok kolorem i nowy kolor ( na wysokości trzech forsują ). Jeśli Odpowiadający licytuje na wysokości dwóch w pierwszym okążeniu licytacji, daje też z reguły rebid.

#### Odpowiedzi na otwarcia 1♣ / 1♦

Otwarcie 1♦ sugeruje przynajmniej 4 **kara**, a otwarcie 1♣ dajemy z trzema kartami w kolorach **młodszych** ( jednym lub obu ). Wyjątkiem jest skład 4♣-4♥-3♦-2♠, z którym otwiera się 1♦. Odpowiedzi i dalsza licytacja analogiczne są do tych, które stosuje się po otwarciach „**Jeden w kolor starszy**”. Licytacja na poziomie jeden to licytacja „po kole” (**up-the-line**); „dalej” zgłasza się kolory 4-kartowe, jeśli w składzie brak koloru (przynajmniej) 5-kartowego. Licytacja „po kole” nie może być rozumiana jako licytacja **rewersowa**.

### Przykłady odpowiedzi po otwarciu 1♣

N	E	S	W	Znaczenie
1♣	P a s	1♦	P a s	6+ PC, 4+ kara, nie wyklucza starszej czwórki oraz fitu w treflach (ręka nielimitowana, F1)
		1♥		6+ PC, wyklucza 4+ kara, ale nie wyklucza 4-ki pików i fitu w treflach (ręka nielimitowana, F1)
		1♠		
		1BA		
				6 -10 PC, wyklucza: 4 kara, 4 kiery, 4 piki i 5 trefli (ręka zlimitowana, NF)

**Uwaga 1:** Po otwarciu 1♣ / 1♦, bez 4-ki powyżej kol. otwarcia, odpowiadający podnosi trefle z fitem 5+, a kara z fitem 4+.

**Uwaga 2:** Odpowiedzi 2BA i 3BA są standardowe: 2BA = 13 -15 PC (FD!!) i 16 - 17 = 3BA; tym niemniej, sporo grających (np. na BBO) stosuje nieco inne ustalenia: 2NT = 11-12 PC i 3NT = 13+ PC; tak więc - trzeba ustalić ze swoim partnerem: czy 2BA ma być „limitowane” czy „forsujące”. Jeśli powątpiewasz - czy uda ci się znaleźć z partnerem uzgodniony kolor - licytuj „od razu” 2BA lub 3BA .

**Uwaga 3:** Nie „funkcjonują” forsujące podniesienia koloru młodszego .

### Naturalne rebidy Otwierającego

Otwarcie minimalne (13 -16 PC)	1. BA na najniższym poziomie (NF)
	2. Powtórzenie koloru otwarcia na najniższym poziomie (NF)
	3. Podniesienie koloru partnera (Odpowiadającego) na najniższym poziomie (poka-zuje fit 3+) (NF)
	4. Odzywka „one over one” (np.: 1♦-P-1♥-P-1♠) (13-18 [!] PC) (F1)
	5. Nierewersowe zalicyt. nowego koloru (13-18 [!] PC) (forsuje -F! -, jeśli dane na wysokości trzech)
17-18 PC	1. Skok własnym kolorem (inwit, NF)
	Zalicytowanie 4-ki wyższej od koloru otwarcia (13 [!] -18 PC) - Jeśli odzywka ma miejsce na poziomie dwóch po odpowiedzi na na poziomie jednego = 17-18 PC , że kolor zgłoszony jako 1-szy jest dłuższy od tego, który zgłoszono w 2-giej kolejności (NF); jeśli odzywka ma miejsce na wysokości dwóch, ale po odpowiedzi także na wysokości dwóch - oznacza ona 17-18 PC oraz forsuje do dogr. (FD!!)
	2. Odzywka, na wysok. dwóch, 4-kartowym, niższym od koloru otwarcia kolorem oznaczać może także 13 (!) PC; NF - po odpowiedzi na wysokości na poziomie jeden i F! - po odpowiedzi na poz. dwa
	3. Skok kolorem partnera = inwit z fitem, najmniej 3-kartowym; NF .
19 - 22 PC	4. Nierewersowe zalicytowanie nowego koloru na wysokości trzech (bez przeskoku) : 15+ PC (NF)
	1. Skok w BA (F!)
	2. Podwójny przeskok kolorem partnera (silny inwit, praktycznie FD)
	3. Podwójny przeskok własnym kolorem (silny inwit, praktycznie FD)
	4. Skok nowym kolorem (F!)

**Uwaga:** Po rebidzie Otwierającego 1BA, rewers lub skok Odpowiadającego forsuje i inwituje do gry premiowej (np. 1♣ - 1♥-1BA - 2♠ / 3♦).

**Komentarz:** Rebidy powyższe są typowe dla SAYC'a „internetowego”, ale czasami nie są stosowane. Czasami licytacja (np.): 1♦-1♠-2♣-2♥!, 3♣ oznacza, że Otwierający może mieć minimum z ręką 2254 , jak też 3♦ może oznaczać i fit oraz siłę. Grając systemem SAYC „poza Internetem” - należy z partnerem uzgodnić wersje rebidów Otwierającego.

### Jacoby 2BA (!) \*

Jeśli Odpowiadający, po otwarciu partnera 1♥ lub 1♠ , zalicytuje - 2 BA , jest to **Jacoby 2BA** ( J2BA ) - pytanie o krótkość. Odzywka ta oznacza 13+PU, dobry fit w kolorze partnera i jest forsująca do końcówki (FD!!). Rebidy Otwierającego są następujące :

N	S	N	Znaczenie	S
1♥	2BA!	3♥!	Ręka bardzo silna, 18+ PC, mocny kolor bez krótkości	sign off (końcówka) lub szukanie gry premiowej
		3♣ / 3♦ / 3♠!	Singleton lub renons w kolorze odzywki	
		3BA	Tzw. Średnia ręka, 15 -17 PC, brak krótkości (odzywka sztuczna)	
		4♥	Minimalna ręka bez krótkości	
		4♣ / 4♦ / 4♠!	Silny, najmniej 5-kartowy boczny kolor	

## Forsing czwartym kolorem (!) \*

Za wyjątkiem otwarcia 1BA, zalicytowanie czwartego koloru jest forsujące i może być sztuczne, np.  $1\spadesuit\text{-}1\heartsuit\text{-}1\clubsuit\text{-}1\spadesuit\text{-}2\clubsuit!$  - ?. Oznacza dobrą ( przynajmniej 11 PC ) rękę i brak atrakcyjnej odzywki. Otwierający - licytując naturalnie „opisuje” swoją rękę. Po powyżej zaprezentowanej sekwencji - **rebidy Otwierającego są następujące** :

Rebid Otwierającego	Znaczenie
2♦	Powtórzenie własnego koloru = słaba ręka ( minimum ), NF; odzywka „półsztuczna” ( nie obiecuje , nie „przrzeka” koloru 5-kartowego )
2♥	3-kartowy fit ( w kolorze Odpowiadającego ) z minimalną ręką, NF; skok w kolorze Odpowiadającego - z ręką silniejszą (od 15+ PC, FD!!)
2♠	Rebid swoim 2-gim kolorem ukazuje skład 6-5 i dodrą rękę
2BA	Zalicytowanie BA oznacza zatrzymanie w 4-tym kolorze i dodatkowe wartości; skok dajemy z wyjątkową (19+PC) siłą
3♣	Podniesienie 4-go koloru dajemy z przynajmniej czterema kartami (w tym kolorze) i dodatkowymi wartościami oraz siłą
3♦	Rebid w kolorze otwarcia dajemy z dodatkową długością i siłą; rebid skokiem powinien wskazywać „ekstra” wartości

**Forsing czwartym kolorem NIE DOTYCZY** następujących sytuacji:

- Licytacji "up the line", tj.:  $1\clubsuit\text{-}1\diamondsuit\text{-}1\heartsuit\text{-}1\spadesuit$ . Jest to ustalenie typowe dla „internetowego brydża”. „poza Internetem” sekwencja powyższa oznaczać może : - 4+ **piki** i 6+ PC lub - 10+ PC, bez czwórki **pik**.
- Jeśli Odpowiadający zgłasza 4-ty kolor ze skokiem no. :  $1\heartsuit\text{-}1\spadesuit\text{-}2\clubsuit\text{-}3\diamondsuit$ . Skok 4-tym kolorem w 2-gim okrażeniu licytacji - jest „niedookreślony”. Propozycja: odzywka taka oznacza przynajmniej siłę inwitu i przynajmniej dwie 5-tki w zgłoszonych kolorach; chodzi o to - aby odzywka 1-sza i „skaczący” rebid 4-tym kolorze były naturalne i forsowały do dogranej (FD!!).  $1\spadesuit$  (po  $1\clubsuit\text{-}1\diamondsuit\text{-}1\heartsuit$ ) niech zawsze będzie naturalne; na skok - na  $2\spadesuit$  należy mieć znaczącą siłę (jak np. na forsing „cztery w kolor”, np., xx - AKx - AKxx - xxx ). Odzywka 4-tym kolorem Otwierającego jest naturalna.
- W licytacji dwustronnej kolor przeciwnika ma specjalne znaczenie; w sekwencji:  $1\clubsuit\text{-}(P)\text{-}1\heartsuit\text{-}(1\spadesuit) // P\text{-}(P)\text{-}2\diamondsuit!$ ;  $2\diamondsuit$  Odpowiadającego to wprawdzie odzywka forsująca (nowy kolor) - F1, ale w pełni naturalna. Ekspersi wykorzystują zazwyczaj licytację kolorem przeciwnika jako „główną” odzywkę forsującą (w tym przypadku  $2\spadesuit$ ); np. jako zrównoważoną rękę z brakiem zatrzymania w pikach.

### Silne otwarcie 2♣

Otwarcie  $2\clubsuit$  oznacza 22+ PC i forsuje (F1) na jedno okrażenie. Jeśli Otwierający, po odpowiedzi  $2\diamondsuit$ , zalicytuje 2BA oznaczając 23 - 24 PC i zrównoważoną rękę, to dalsza licytacja przebiegać będzie jak otwarciu 2BA.

Istnieją wyjątki dotyczące siły otwarcia  $2\clubsuit$ ; oto one :

- minimum 23 PC - przy zrównoważonej ręce ;
- 17+ PC przy „jednokolorowej” ręce, z najwyższą jedną brakującą do dogranej lewą ;
  - 21+ PC, jeśli ręka zawiera przynajmniej 8 lew wygrywających .

### Odpowiedzi

N	S	Znaczenie
2♣	2♦	Sztuczny negat (zwykle do 7 PC) ; może to jednak być odzywka wyczekująca bez wygodnej odpowiedzi
	2♥ - ♠ / 3♣ - ♦	8+ PC ( lub 1,5 lewy honorowej ), kolor 5-kartowy co najmniej z Damą
	2BA	8+ PC, ręka zrównoważona

## Licytacja szlemowa

### Konwencja Blackwooda

**Blackwood 4BA** jest pytaniem o 5 tzw. wartości ( 4 Asy oraz Król atutów ) i - ewentualnie - o Damę atutową , a **5BA** zalicytowane po „*Blackwoodzie 4BA*” jest pytaniem o Króla i ( ewentualnie także ) o atutową Damę .

Blackwood - pyt. o Asy			Blackwood – pyt. o Króla		
N	S	Znaczenie	N	S	Znaczenie
<b>4BA</b>	5♣	1 lub 4 wart.	<b>5BA</b>	6♣	0 lub 3 Króla
	5♦	0 lub 3 wart.		6♦	1 lub 4 Króla
	5♥	2 lub 5 wart.		6♥	2 Króla
	5♠	2 lub 5 wart. + Dama atutów		6♠	2 Króla + Dama atutowa

## Inwitujące 4 BA

Bezpośrednie podniesienie 1BA / 2BA na 4BA jest tzw. **Inwitującym 4BA**. Otwierający - mają minimum siły - pasuje, z maksimum - zgłasza 6BA. Inwitujące 4BA stosuje się też po wejściu (!) partnera 1BA i pasie Prawego Przeciwnika.  
**Uwaga:** 4BA po otwarciu 3BA - to NIE **Blackwood** .

### D O P I \*

„Double with 0 Aces, Pas with 1” - Odpowiedź na Blackwooda po interwencji przeciwnika.

Znaczenie odzywki wejścia :	
kontra ( x )	1 lub 4 wartości
pas	0 lub 3 wartości
następny kolor	2 lub 5 wartości
„wyższa” odzywka	2 lub 5 wartości + Dama atutowa

**Uwaga ! :** **R O P I** ( PO KONTRZE na „Blackwooda 4BA” ) : **rekontra ( xx )** 1 - 4 wart. , **pas** : 0 - 3 wart. , itd.

### Cue-bid'y

**Cue-bid'y** służą do przekazywania informacji o zatrzymaniach 1-szej lub 2-giej klasy bezpośrednio po uzgodnieniu koloru do gry. **Cue-bid'em** jest zalicytowanie nowego koloru bez przeskoku na wysokości co najmniej trzy - jeśli uzgodniono kolor starszy, lub na wysokości czterech - przy uzgodnionym kolorze młodszym .

Zasady licytowania cue-bid'ów :

1. Z dwóch kontroli pokazujemy w pierwszej kolejności zwykle taką, która pozwala licytować możliwie najniżej, np.: 4♣-4♥-4♠ a nie 3♠-4♥-5♣.
2. Licytuj ( **cue-bid'em** ) najpierw te kolory, których nie licytował partner. „Starszeństwo” **cue-bid'ów** jest następujące: - As, - Renons, - Król . Wyjątek: zgłaszaj **kontrolę** 2-giej klasy ( Król lub Dupletem ) przed **kontrolą** klasy 1-szej (As lub Renons), w kolorze, który był zgłaszany lub nieuzgodniony. Nie licytuj krótkości ( **cue-bid'em** ) w kolorze „naturalnie” zgłaszanym przez partnera.
3. Powrót na kolor uzgodniony przed dograną jest zniechęcaniem do dalszej licytacji ( także – **cue-bid'ami** ). Licytuj dalej ( ewentualnie – **cue-bid'ami** ) tylko wtedy, gdy zdecydowanie widzisz szansę ( posiadając nadwyżki punktowe lub układowe ) gry premiowej.
4. Jeśli **cue-bid** zostanie skontrowany: rekontra oznacza zatrzymanie 2-giej klasy, - pas „zachęca”, - powrót na kolor uzgodniony zniechęca .
5. **Cue-bid** zalicytowany powyżej uzgodnionego koloru na wysokości 5-ciu jest próbą zagrania szlema .
6. Jeśli którykolwiek z partnerów ma przesłanki, aby zalicytować ostateczny kontrakt – winien to czynić „od razu” .
7. Partner PRZEZ DOMNIEMANIE uzgadnia ( ostatnio zgłoszony ) kolor do gry, gdy licytuje **cue-bid'a**.

### Gerber \*

**Gerber'a** używamy jako pytanie o Asy i Króle po otwarciu lub rebidzie 1BA / 2BA. 4♣ jest pytaniem o Asy, 5♣ - o Króle. (Po otwarciu 3BA, 4♣ to **Stayman**).

Odpowiedzi na „Gerber'a”					
4♣ = pytanie o Asy	4♦	0 / 4	5♣ = pytanie o Króle	5♦	0 / 4
	4♥	1		5♥	1
	4♠	2		5♠	2
	4NT	3		5NT	3

**Uwaga:** Jeśli licytujący **Gerber'a** zalicytuje po odpowiedzi odzywkę inną niż 5♣, jest to kontrakt „do gry” (także 4BA !).

### Inwit wielkoszlemowy ( „Josephine” ) \*

Zalicytowanie 5BA, z pominięciem **Blackwood'a 4BA** - jest konwencją „Josephine” ( inwitem wielkoszlemowym ), która prosi partnera o zalicytowanie szlema w kolor uzgodniony, jeśli posiada on dwa z trzech starszych ( A,K,D ) honorów atutowych ( partner posiadając mniej niż 2 honory - winien licytować „tylko” szlemika ).

### Licytacja w obronie

Wejścia obronne po otwarciu jeden w kolor	
Na poziomie 1	8 -16 PC - a) Dobry kolor pięciokartowy, „dół” ( 8 -12 PC ? ) siły - b) Najsilniejsza 4-ka, „góra” ( 13 -16 PC ? ) siły

Na poziomie 2	8 -16 PC i solidny kolor lub dobry ( np. 5 - 5 ) skład
1BA	15 -18 PC z zatr. w kol. otw. ( <b>Stayman „DOZWOLONY”, Transfery Jacoby’ego - NIE</b> )
Kontra ( x )	Kontra „wywoławcza”; siła otwarcia z możliwą krótkością w kolorze otwarcia )
Cuebid ! ( w kol. mł. )	8+ PC. <b>Cue-bid Michaels’a</b> „wywołanie” na kolory starsze ( skład: 5+ / 5+ )
Cuebid ! ( w kol. st. )	10+ PC. <b>Cue-bid Michaels’a</b> - dwukolorówka, 2-gi kol. st. + jeden z kol. mł. Odpowiadający zgłasza 2BA, prosząc o pokazanie koloru młodszego
Skok kolorem	Blok; jak otwarcie blokujące
2BA	Tzw. <b>Dziwne BA</b> : 8+ PC, 5+ / 5+ na dwóch najmłodszych, nielicytowanych kolorach

Odpowiedzi na wejście na poziomie pierwszym	
Podniesienie	6 -11 PC i przynajmniej 3-kartowy fit
Podniesienie z przeskokiem	10 -12 PC i fit najmniej 4-kartowy
Poniesienie do dogranej	- a) Mało PC, (bardzo) dobry fit - b) Spora siła i „wystarczający” fit. Bez „ambicji” na grę premiowaną
Nowy kolor	9 -13 PC, zazwyczaj wykluczenie fitu w kolorze partnera, NF
Skok nowym kol.	12-14 PC z dobrą „6-tką”
1BA	9 -12 PC, ręka zrównoważona. „Sugeruje” zatrzymania w nielicytowanych kolorach. Gwarantuje zatrzymanie w kolorze przeciwnika
2BA (bez skoku)	11-13 PC, ręka zrównoważona. „Sugeruje” zatrzymania w nielicytowanych kolorach. Gwarantuje zatrzymanie w kolorze przeciwnika
2BA (ze skokiem)	13-15 PC, ręka zrównoważona. „Sugeruje” zatrzymania w nielicytowanych kolorach. Gwarantuje zatrzymanie w kolorze przeciwnika
3BA	15-16 PC, ręka zrównoważona. „Sugeruje” zatrzymania w nielicytowanych kolorach. Gwarantuje zatrzymanie w kolorze przeciwnika
Kolor przeciwnika	Prosi partnera o określenie siły swego wejścia (F1, inwituje). Partner może : - a) licytować 2 w „swój” kolor = z minimum wejścia , - b) licytować dowolną, inną odzywkę = oznacza to 11+ PC

**Uwaga** : odpowiedzi na poziomie dwa mogą być dawane z ręką słabszą, jeśli partner sygnalizował rękę silniejszą.

### **Licytacje blokujące**

Otwarcia blokujące to **słabe dwa** (wyjątek: 2♣) lub **trzy** pokazujące 6 lub 7 kart w licytowanym kolorze i siłę od 5-ciu do 11- tu PC. Otwarcia takie wykluczają boczną, **starszą** czwórkę. Ich zadaniem jest utrudnić licytację przeciwnikom, nie partnerowi. Czasami, z takimi otwarciami, lepiej poczekać na pas partnera ( i blokować, ewentualnie , potem ).  
**Uwaga** : Otwarcia 4♥ i 4♠ - to również otwarcia blokujące, ale silniejsze od otwarć na wysokości dwa lub trzy. Kontra na takie ( 4♥/ 4♠ ) otwarcia jest wywoławcza, ale może być przez partnera „ukarniona”. 5♣ / 5♦ to także otwarcia blokujące, ale kontra na takie otwarcia jest wyłącznie karna.

### **Odpowiedzi na powyższe, blokujące otwarcia**

- Po otwarciu na wysokości trzy - pas: z siłą do 15 PC.

Po otwarciu na wysokości dwa :

1. Odpowiedź 2BA forsuje i wyraża zainteresowanie dograną; nawet po interwencji przeciwnika. Otwierający winien zaliczyć „**charakterystykę**”, to jest kolor boczny z przynajmniej jednym z najstarszych honorów ( Asem lub Królem ). Jeśli takiej „charakterystyki” nie posiada - „podtrzymuje blok” - gdy jest słaby lub licytuje 3BA ( do gry ).
2. 3BA - to propozycja kontraktu do gry.
3. Podniesienie w kolorze Otwierającego to inwit, ale nie forsing (patrz niżej: **R-O-N-F** ).
4. Nowy kolor ( minimum 5-ciokartowy ) forsuje na jedno okrażenie (F1). **Otwierający może**: - zgłosić **młodsza**, boczną ( minimum - z Damą ) czwórkę, - zaliczyć 3BA ( z siłą: 8 - 11 PC), - poprzeć partnera ( z fitem lub 2-gim honorem), - powtórzyć swój kolor z minimum (5 - 8 PC) siły.

### **R-O-N-F ( tylko podniesienie )**

**R - O - N - F** to metoda **odpowiedzi na tzw. słabe dwa**.

Jedynie forsujące odpowiedzi to tylko: 2BA i zgłoszenie nowego koloru.

Podniesienie koloru jest inwitujące, ale nie forsujące.

### **Dziwne ( 2 ) BA (!) \***

1. Skok na 2BA - po otwarciu przeciwnika „jeden w kolor” - to tzw. **Dziwne BA** oznaczające skład 5+ / 5+ na dwóch najniższych, nielicytowanych kolorach. Odzywka taka ma zazwyczaj charakter obronny, który daje się z siłą od 8 do 10 PC w tych dwóch kolorach.

2. Po silnym otwarciu 2♣, wejście 2BA może być dane w powyższym znaczeniu ( skład 5+ / 5+ na dwóch nielicytowanych, najniższych kolorach ), ale z dużą siłą ( 6 -19 PC ).

3. Skok na 2BA i późniejsze podniesienie koloru partnera lub zgłoszenie koloru przeciwnika oznacza silną (16 - 18 PC) rękę i zatrzymanie w licytowanym ( przeciwnika ) kolorze.

4. Po otwarciu przeciwnika 1BA - **2BA** to także **Dziwne 2BA** ; oznacza posiadanie obu **młodszych** kolorów.



## Odpowiedzi na Dziwne 2BA :

1. Wybór koloru.
2. Skaczący wybór koloru ( najczęściej - blok ).
3. Zaliczycowanie **koloru przeciwnika** - inwit do dogranej lub szlemika.
4. Zgłoszenie „własnego” koloru (NF).
5. 3BA : zatrzymania w pozostałych dwóch kolorach.
6. 4BA : **Blackwood**.

**Uwaga 1:** Poza 3NT, gdy obaj przeciwnicy licytują a partner pasuje, zaliczycowanie BA jest także **Dziwnym BA**.

**Uwaga 2:** Jeśli przeciwnicy otworzyli na wysokości jeden, wasza strona nie brała udziału w licytacji, przeciwnicy doliczowali się końcówki 4♥ lub 4♠ - 4BA to także **Dziwne BA**.

### Dwukolorówki ( cue-bid'y ) Michaels'a (!) \*

**Dwukolorówka Michaels'a** informuje o dwóch, przynajmniej pięciokartowych, kolorach.

- Przykład -

W	N	Znaczenie
1♣ / 1♦	2♣! / 2♦!	8+ PC, <b>oba kolory starsze</b>
1♥	2♥!	10+ PC, <b>piki i młodszy</b>
1♠	2♠!	10+ PC, <b>kiery i młodszy</b>

**Uwaga 1:** Odpowiedź 2BA po **Dwukolorówce Michaels'a** kolorem **starszym** = pytanie o kolor **młodszy**.

**Uwaga 2:** W licytacji dwustronnej, jeśli zaliczycowanie 2BA jest niemożliwe, Odpowiadający może zaliczycować nieforsujące (!) 4♣ (NF) lub 4BA (F!) aby „wywołać” kolor **młodszy**. 3BA jest „zawsze” do gry.

**Uwaga 3:** Siła **Dwukolorówki Michaels'a** opiera się na takich samych zasadach jak po wejściu **Dziwnym ( 2 ) BA**.

**Uwaga 4:** **Dwukolorówka Michaels'a** przyrzeka w zasadzie skład „przynajmniej” 5 / 5, ale po otwarciu w kolor **młodszy**, dopuszczalny jest skład 5 / 4 w kolorach **starszych**, jeśli 4-ka jest silna.

**Uwaga 5:** Początkujący mogą ograniczyć **Dwukolorówki Michael'sa** tylko do zgłaszania kolorów **starszych**.

- Przykład -

W	N	Znaczenie
1♣	2♣!	8+ PC i 5 / 5+ w <b>kolorach starszych</b>
1♦	2♦!	8+ PC i 5 / 5+ w <b>kolorach starszych</b>

### Licytacja na pozycji wygasającej ( re - open )

Jesteś na tzw. pozycji wygasającej ( po ostatniej odzywce, zazwyczaj - po otwarciu, dobiegają cię dwa pasy ). Na takiej pozycji można: - dać **kontrę wywoławczą** lub - **wejść kolorem**. Siła takiego wejścia może być mniejsza ( i partner winien to koniecznie wziąć pod uwagę ! ), mniejsza niż przy normalnym wejściu.

**Uwaga:** Po dwóch pasach, będąc na tzw. trzeciej ręce ( na 4-tej - tylko po uzgodnieniu z partnerem ) można otworzyć „jeden w kolor” z ręką słabszą niż zwykle, co przy swoich odpowiedziach partner winien - oczywiście – brać pod uwagę.

#### Licytacja na pozycji wygasającej - przykłady

W	N	E	S	Znaczenie
1♥	Pas	Pas	1♠	Może być słabsze niż bezpośrednio wejście kolorem
1♥	Pas	Pas	1BA	10 -15 PC i zatrzymanie <b>kierowe</b>
1♥	Pas	Pas	2♠	13 + PC i dobra szóstka
1♥	Pas	Pas	X	12+ PC, po 3 karty w pozostałych, nielicytowanych kolorach
1♥ Pas	Pas 1♠	Pas Pas	X 2BA	19+ PC z zatrzymaniem w <b>kierach</b> i zrównoważoną ręką
1♥	Pas	Pas	2BA(!)	<b>Dziwne BA !</b> lub ( jeśli nie gracie tą konwencją ) 15 -18 PC z dobrym zatrzymaniem w <b>kierach</b>
1♥	Pas	Pas	2♥	Silna, dwukolorowa ręka z renonsem ( lub singlowym Asem ) w <b>kierach</b>
1♥	Pas	Pas	3BA	Kontrakt do gry
1♥	Pas	Pas	X	<b>Blackwood</b> ( pytanie o wartości )
Pas	1♠	Pas	4BA	

- UWAGA -

W	N	E	S	Znaczenie
1♥ Pas	Pas ?	2♥	Pass	Jest to także - dla N - pozycja wygasająca, gdyż przeciwnicy posiadają b. umiarkowaną siłę

## Licytacja dwustronna ( po interwencji przeciwnika )

Zasady licytacji mają te same - co i bez interwencji przeciwnika - znaczenie i chociaż nie gwarantują siły odzywek takiej, jak w licytacji jednostronnej, tym niemniej pojawiają się - tak dla Odpowiadającego, jak i Otwierającego - pewne, dwie nowe możliwości.

**Przykład - A - ( możliwość dla Odpowiadającego )**

N	E	S	W	Znaczenie
1♠	2♣	3♣		3♣ „S” = FD!! i, zwykle, fit w kolorze partnera
1♠	2♣	X!		Tzw. <b>Kontra negatywna</b>

**Przykład - B - ( możliwość dla Otwierającego )**

N	E	S	W	Znaczenie
1♦ 2♠	Pas	1♠	2♣	N z kartą : ♠WXX- ♥Axxx- ♦ADWx- ♣Wx zaliczyłoby 1 BA , ale po 2♣ od W musi, bez zatrzymania w treflach, licytować 2♠

### **Odpowiedzi ( przed pasem ) po wejściu przeciwnika „jeden w kolor”**

Odzywka	Znaczenie
X!	<b>Kontra negatywna</b> , 9+ PC ( patrz : „Przykład - A -” wyżej )
Podniesienie	6 -10 PC + fit ( 3-kart. w kol. <b>starszym</b> i 4-kart. w <b>młodszym</b> )
Podniesienie z przeskokiem	10 -12 PC z 4-kart. fitem ( inwit )
Nowy kolor na poziomie jeden	8+ PC i kolor przynajmniej 4-kartowy (F1)
1BA	8 -11 PC , ręka zrównoważona , z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika (NF)
„2 / 3 over 1”	9+ PC, kolor przynajmniej 5-kartowy lub dobra szóstka ( F1 lub blokuje )
2BA	12-15 PC, ręka zrównoważona z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika ( inwituje )
Skok kolorem	17-19 PC z fitem lub kolor przynajmniej 5-kartowy (FD!!)
Cue-bid	17+ PC, fit i zatrzymanie najmniej 2-giej klasy w kolorze przeciwnika ( FD!!, inwituje grę premiową )

### **Odpowiedzi ( przed pasem ) po wejściu przeciwnika 1BA**

Odzywka	Znaczenie
kontra	9+ PC ( „lekko” karna )
Poniesienie	5 - 8 PC z przynajmniej 3-kart. fitem
Nowy kolor	5 - 8 PC z dobrym, najmniej 5-kartowym kolorem
Pas	Bez fitu i dobrego koloru

### **Odpowiedzi po kontrze ( wywoławczej ) przeciwnika**

N	E	S	Znaczenie
1♦	X	1♥ / 1♠	Ręka Nielimitowana (FD!!)
		1BA	6-8 PC, wyklucz 4 <b>kara</b> , ręka zrównoważona (NF)
		2♣	6 -10 PC i dobry kolor 6-kart. lub bardzo dobry 5-kart. (NF)
		2BA	4+ atuty, 10+ PC, „z limitu” (NF)
		X X	obowiązkowo 10+ PC, brak fitu ! (NF) <b>Uwaga:</b> być może lepiej zaliczyć 1♥, 1♠ lub 2BA, „na wypadek” ukarnienia kontry przeciwników
		2♥ / 2♠ / 3♣	Kolor 6 / 7- kartowy, blok (NF)
		3♦	Do 10 PC z bardzo dobrym fitem; blokujące (NF)

### **Licytacja po blokującym otwarciu przeciwnika**

1. **Kontra wywoławcza**
2. Wejście kolorem lub BA ( naturalne i NF )
3. Kolor ( **młodszy** ) przeciwnika = **Dwukolorówka Michaels'a** 4. Kolor ( **starszy** ) przeciwnika = jak wyżej, ręka silna z krótkością w kolorze przeciwnika; pyta partnera o jego najlepszy kolor (FD!!)

**4.**

## Kontry wywoławcze

Kontra na otwarcie przeciwnika na poziomie 1 lub 2 albo po otwarciu blokującym to tzw. **kontra wywoławcza**.

Minimalne wymagania ( dla takiej kontry ) zależne są od składu i wysokości, na której partner może odpowiedzieć. **I tak :**

1. Z ręką posiadającą przynajmniej po 3 karty w pozostałych ( nielicytowanych ) kolorach **kontrę wywoławczą** dajemy z siłą 13+ PC.
2. Z ręką posiadającą przynajmniej po 4 karty w pozostałych ( nielicytowanych ) kolorach **kontrę wywoławczą** dajemy z siłą 11+ PC.
3. Jeśli kontrujący wcześniej pasował - kontra oznacza siłę 9 -11 PC i czterokartowe fity w nielicytowanych kolorach.
  4. Z 17+ PC i co najmniej jednym dobrym kolorem można dać **kontrę wywoławczą** ( lub zalicytować BA, z zatrzymaniami we wszystkich kolorach ).  
Późniejsze zalicytowanie własnego koloru poinformuje o silnej ręce.
  5. Skok po **kontrze wywoławczej** - forsuje !
  6. 4BA po **kontrze wywoławczej** to **Blackwood**.

**Odpowiedzi na kontrę partnera, gdy PO ( Prawy [z prawej strony] Obrońca ) spasował**

Odzywka	Znaczenie
Minimalna licytacja	0 - 9 PC
1BA	6 -10 PC, zrównoważona ręka ze stoperem w kolorze przeciwnika
Skok kolorem ( poniżej dogr. )	10 -12 PC ( inwit )
2BA	10 -12 PC, zatrzymania w kolorze przeciwn., brak <b>starszej 4-ki</b>
Cue-bid	13+ PC: z jedną lub 10 -12 PC: z obiema <b>starszymi 4-kami (F!)</b>
3BA	13 -16 PC
Podwójny przeskok	Do 10 PC z sześciokartem ( blokujące )
Pas	Minimum 5 kart w kolorze przeciwnika. Gwarancja: 3 lewy atut.

**Rebidy kontrującego ( wywoławczo ) po odpowiedzi minimalnej**

Odzywka	Znaczenie
Pas	Do 15 PC
Podniesienie	16 -18 PC z 4-kart. fitem; 18 - 20 PC: jeśli jest to odzywka niewymuszona na poziomie 3-cim
Podniesienie skokiem	18 - 20 PC z 4 - kartowym fitem
Nowy kolor	18 - 20 PC, kolor „5+”. Słabszy : jeśli z 2-gą <b>starszą czwórką</b>
Skok nowym kolorem	Samodzielny kolor „6+” i silna ręka (NF)
1BA	18 - 20 PC
2BA	*19 - 21 PC: bez skoku lub *21 - 22 PC: z przeskokiem
3BA	9 lew
„Kolor na kolor” Michaels’a	21+ PC, możliwa gra premiowa

## Kontry negatywne ( ! )

Kontra na poziomie 1-szym lub 2-gim, po otwarciu partnera i wejściu PO ( Prawego Obrońcy ), to **Kontra negatywna** mówiąca o możliwościach gry w pozostałych kolorach oraz pozostawiająca przestrzeń licytacyjną partnerowi.

**Uwaga:** Zgłoszenie **koloru starszego** na wysokości dwa lub wyższej informuje o 11+ PC i najmniej 5-kartowej długości.

**Przykłady stosowania negatywnej kontry**

N	E	S	Znaczenie
1♦	1♥	X!	6+ PC i 4♠ (1♠ wskazuje na 5-tkę pików), możliwe także 4(+). <b>Uwaga:</b> Jeśli kontra negatywna dana była na poziomie 2-gim lub 3-cim [ np. po 1♠-(2♦)-X! ], zapewnia wtedy 9+ PC
1♦	1♠	X!	6+ PC i 4(+). i, ewent., 4(+).; jeśli pięć kierów, to siła 5 -10 PC
1♣	1♦	X!	6+ PC i przynajmniej 4 / 4(+) w <b>kolorach starszych</b>
1♥	1♠	X!	Przynajmniej 4 / 4+ w <b>kolorach młodszych</b>

**Uwaga 1:** Bezpośrednia kontra na otwarcie przeciwnika 1BA sugeruje zwykle jej „ukarnienie”.

**Uwaga 2:** Kontry negatywne dają się zwykle do wysokości 2♠; chyba, że partnerzy umówili się inaczej.

**Odpowiedzi na kontrę negatywną**

Odzywka	Znaczenie
Minimum ( poniżej dogranej )	Do 16 PC (NF)
Skok	16 -18 PC (NF)
Cue-bid w kolor przeciwnika	19+ PC (FD!!)
Pas (rzadko)	Karny (!)

**Uwaga 1:** Wszystkie rebidy ( na kontrę negatywną ) poniżej dogranej są nieforsujące ( wyjątek: „kolor na kolor” ).

**Uwaga 2:** Stosowanie **kontr negatywnych** wyklucza karne skontrolowanie wejścia przeciwnika. Jeśli jednak, odzywka przeciwnika - po dwóch pasach - dobiega do Otwierającego, powinien on dać **kontrę re-open** ( wznawiającą, umożliwiającą partnerowi pokazanie najdłuższego koloru; warunek: brak trzech kart w kolorze przeciwnika i przynajmniej po 3 karty w pozostałych kolorach ). Po takiej kontrze partner, posiadając tzw. opozycję ( zatrzymanie w kolorze przeciwnika ) może na-wet spasować ( czyli ukarnić kontrę negatywną ).

### Kontry karne

Jeżeli stosujesz kontry negatywne do wysokości 2♠, to wszystkie kontry „wyższe” są karne.

#### **Stosuje się je w następujących sytuacjach :**

1. X na odzywkę na poziomie 3-cim lub wyższym ( wyjątek: otw.: **cztery w kol. st.** - patrz: **kontry wywoławcze** )
2. Bezpośrednia X na otwarciu 2BA lub 3BA
3. X na wejście przeciwnika 1BA
4. X po tym, jak partner wyraźnie określił swój skład i siłę
5. X po wcześniejszej **karnej REkontrze** partnera
6. X , gdy partner wcześniej **karnie** kontrował albo „ukarcił” pasa po **kontrze wywoławczej**
7. X na odzywkę sztuczną (np. Stayman'a, Cue-bid'a, Blackwood'a) lub odpowiedź ( jest to wtedy „kontra na wist” ).
8. X na otwarciu: 5♣ lub 5♦

**Uwaga 1:** „Uważaj” z **kontrą karną** dawaną „na siłę” partnera.

**Uwaga 2:** Jeśli tego wyraźnie nie zaznaczono, każda odzywka lub kontra przeciwnika „wyłącza” konwencje przewidziane do licytacji jednostronnej.

**Uwaga 3:** Jeśli przeciwnik zalicytował „sztucznie” (np. **Kolor na kolor Michaels'a** czy **Dziwne BA**), kontra oznacza siłę 10+ PC, a kolor przeciwnika forsuje do dogranej (FD!!).

**Uwaga 4:** Forsujący pas stosuje się wówczas, kiedy przeciwnik - w obronie - przelicytuje naszą zapowiedź, a ty nie jesteś pewien: pasować czy licytować wyżej ? „Taki” pas przerzuca decyzję na partnera ( „iść” wyżej czy kontrować ? ).

### Rekontry

Rekontra może mieć pięć różnych znaczeń :

L.p.	N	E	S	W	Znaczenie
1.	4♠ ( lub wyżej )	X	XX	Pas	Karna
2.	1BA XX	Pas Pas	2♦! Pas	X Pas	Karna - ( bardzo ) dobre <b>kara</b>
3.	1♠	X	XX	Pas	10+ PC - do gry
4.	1♦ Pas	Pas Pas	Pas XX	X -?-	<b>SOS</b> - Odpowiadający nie może „utrzymać” X, może jednak „wesprzeć” grę w pozostałych kolorach ( ma fity )
5.	1♣ xx	X Pas	Pas - ? -	Pas	<b>SOS</b> - Otwierającemu „nie podoba się” 1♣X i on prosi partnera o wskazanie najlepszego koloru ( o „oswobodzenie” )

**Uwaga:** Rekontra SOS ( jeśli nie ma wspomóc „taniego” kontraktu ) zmusza przeciwników do wznowienia licytacji.

### Wyjścia i sygnały wistowe

**Wyjścia z sekwensów - starszym z honorów !**

SAYC - Umowne sygnały np. na OKbridge	
<b>WYJŚCIA</b>	<b>Zrzutki ( naturalne ) : wysoka - ZACHĘCA, niska - ZNIECHĘCA.</b>
Na grę w kol.	4-ta najlepsza; KDx, DWx, W10x, 109x; KW10x, K109x, D109x; xxX, xxxX, xxxXx; AKx
Przeciwko BA	4-ta najlepsza; KDW, DW10x, W109x, 1098x; ADWx, AW109, A1098, KW109, K1098, D1098; xxX, xxxX, xxxXx; AKWx, KD109

**Uwaga:** Zazwyczaj nie wychodzi się „samotnym” honorem w kolorze nie zgłaszanym przez partnera.

#### **Można rozważyć następujące zmiany:**

- Jaką kartą wychodzić z AKx ? Asem - „do” zrzutki jakościowej, a Królem do ilościowej ?
  - Czy wistować z AK ?
  - Czy odwrotne ( od ustalonego ) wyjście oznacza dubletona ?
- Jaką kartą wychodzić z: - trzech ( xxx ), - czterech ( xxxx ), - pięciu ( xxxxx ) blotek ?
  - Czy wistować 3-cią i / lub 5-tą najlepszą ?
- Czy wychodzić 3-cią najlepszą z konfiguracji: KW10x, K109x, D109x ( i z AW10x lub A109x przeciwko BA ) ?
  - Czy dawać sygnały jakościowe ?