

**Ned DOWNEY,
Ellen POMER („Caitlin”)**

SAYC

MiniPrzewodnik

Tłum.: Robert WÓJCIK
Red.: Mieczysław SOKOŁOWSKI

SPIS TREŚCI

1. OTWARCIA BEZATUTOWE	03	8. BLOKI	17
Otwarcie 1BA	03	Slabe odzywki: 2♦, 2♥, 2♠	17
Odpowiedzi po otwarciu 1BA	03	Bloki na poziomie 3.	18
Stayman (2♣)	03	Bloki na poziomie 4.	18
Transfery Jacoby'ego	06		
Odpowiedzi na otw. 1BA z long. ml.	07		
Odpowiedzi na otwarciu 2BA	07		
Odpowiedzi na otwarciu 3BA	07		
Pytanie o Asy po BA (Gerber)	08		
Interwencje po otwarciu 1BA	08		
2. OTWARCIA 1 W KOLOR	09	9. SILNE OTWARCIE 2 ♣	18
Ocena siły ręki	09		
Decydowanie - w który kolor otworzyć	09		
3. ODP. NA OTW. 1 W KOL. ST.	10	10. WEJŚCIA	19
Ręce minimalne	10	Wejścia na poziomie 1	19
Ręce inwitujące	10	Bezpośrednie wejście 1BA	19
Ręce forsujące do dogranej	10	Wejścia na poziomie 2	19
Jacoby - 2BA	11	Odpowiedzi na wejścia	20
		Blokujące wejście skokiem	20
4. ODP. NA OTW. 1 W KOL. ML.	11	11. WEJŚCIA 2-KOL. (cue-bid Michels'a)	20
Ocena ręki	11	Niezwykłe (dziwne) BA	21
Ręce minimalne	11		
Ręce inwitujące	11	12. WEJŚCIA PO OTWARCIU 1BA	21
Ręce GF (forsujące do dogranej)	12	Konwencyjne wejścia po 1BA	21
5. REBIDY OTWIERAJĄCEGO	12	13. KONTRY I REKONTRY	23
Ręce minimalne (13-15)	12	Kontra wywoławcza	23
Ręce średnie (16-18)	12	Kontry karne	24
Ręce silne (19-21)	13	Inne znaczenia rekontr	25
Po limit. uzgodn. twójego kol. starszego	13		
6. REWERSY	14	14. KONTRA NEGATYWNA	25
Odpowiadanie z siłą poniżej 8 pkt.	14	Czym jest kontra negatywna?	25
Odpowiedzi z siłą 8+ pkt.	15	Kontra negatywna na poziomie 1.	25
Kontynuacje po powt. st. kol. odpowiedzi	15	Kontry negatywne na wyższych poziomach	25
Kontynuacje po 2BA (Lebensohl'u)	15	Odpowiedzi na kontry negatywne	26
Z kilkoma punktami więcej	15		
7. REBIDY ODPOWIADAJĄCEGO	16	15. WZNAWIANIE	26
Aby zatrzymać się w częściówce	16	Dwa pasy po interwencji	26
Aby zainwitować końcówkę	16	Dwa pasy po otwarciu	27
Z ręką GF (forsującą do dogr.) lub lepszą	16		
		16. LICYT. W STREFIE SZLEMOWEJ	27
		RKCB (Rzymski Blackwood)	27
		Inwitowanie szlemików	28
		Cue-bidy	28
		17. WISTY I ZRZUTKI	29
		Wistowanie przeciw kontraktom bezatutowym	29
		Wistowanie przeciw kontrakt. kolorowym	30
		Zrzutki	30

1. OTWARCIA BEZATUTOWE

Otwarcie 1 BA

15-17 HCP; bez wliczania punktów za układ. Ręka zrównoważona, może zawierać (każdy !) kolor 5-kartowy.

♠ D 10 7 6 5 ♥ A D ♦ K W 3 ♣ A 10 3

Typowa ręka nadająca się na otwarcie 1BA: skład zrównoważony, 16 HCP. Posiadanie starszego 5-kartu jest dopuszczalne.

♠ A 2 ♥ 5 4 ♦ A K D 5 4 3 ♣ K 8 3

Z powyższą ręką NIE należy otwierać 1BA, pomimo posiadania 16 HCP, skład nie jest zrównoważony (kolor 6-kartowy, należy otworzyć 1♦).

♠ A 4 2 ♥ K 5 4 ♦ A K D 5 3 ♣ 3 2

Oto regularne otwarcie 1BA - nie ma potrzeby posiadania figur w każdym z kolorów.

Co robić z rękami zrównoważonymi w innej sile ?

- 13-15, otwieramy 1 w kolor (♣ lub ♦), planujemy rebid 1BA,
- 18-19, otwieramy 1 w kolor (♣ lub ♦), planujemy rebid 2BA,
- 20-21, otwieramy 2BA,
- 22-24, otwieramy 2♣, planujemy rebid 2BA,
- 25-27, otwieramy 3BA,
- 28-29, otwieramy 2♣, planujemy rebid 3BA,
- 30-31, otwieramy 2♣, planujemy rebid 4BA.

♠ A D 3 ♥ D 10 9 ♦ 10 5 4 3 ♣ A W 4

Oto zrównoważona ręka w sile 13 HCP: otwieramy 1♦ z zamiarem zgłoszenia rebidu 1BA.

♠ A W 3 2 ♥ A K D 3 ♦ 9 5 ♣ A D W

Typowe otwarcie 2BA: (znów) nie ma konieczności posiadania stopera w każdym z kolorów.

♠ A W 2 ♥ A D ♦ A 10 9 ♣ A K W 10 3

Zrównoważona ręka z 23 HCP: otwieramy 2♣ i planujemy potem rebid 2BA.

Odpowiedzi po 1BA

Jak odpowiadający powinien liczyć siłę ręki ?

Oprócz punktów za figury (HCP), doliczaj 1 pkt za każdą dodatkową kartę w longerze: 1 pkt za kolor 5-kartowy, 2 pkt. za kolor 6-kartowy, itd.

- 0 - 7 HCP: minimum, ręka bezwartościowa, *sign off*.
- 8 - 9 HCP: ręka inwitująca.
- 10 - 15 HCP: ręka wystarczająca na dograną.
- 16 - 17 HCP pozwala na inwit do szlemika.
- 18+ HCP wystarcza na samodzielne zgłoszenie szlemika.

Ręce zrównoważone bez starszej 4-ki.

- Z minimum (0 - 7) - pasuj.

- Z ręką inwitującą (8 - 9) licytuj 2BA: ♠ K 5 4 ♥ W 4 3 ♦ K 5 4 3 ♣ D 10 4 (9 HCP)

- Z siłą wystarczającą na dograną (10 -15) licytuj 3BA: ♠ 10 9 ♥ K 4 2 ♦ 7 4 3 ♣ K D W 5 4 (10 pkt.)

- Z siłą na inwit szlemikowy (16 -17) licytuj 4BA.

Stayman (2♣).

Pytanie o starszą 4-kę (po otwarciu w bez atu), zwane *Staymanem*, należy stosować:

- z ręką inwitującą lub lepszą, jeśli ma się starszą 4-kę (nawet w składzie 5⁺/4 w kolorach starszych),
- z ręką słabą (i krótkością - singletonem lub renonsem - w treflach), z intencją zagrania kontraktu lepszego niż 1BA (poprzez spasowanie na każdą odzywkę partnera),

- Partner: 1BA, -Ty: 2♣ z ręką: ♠ K 5 4 3 ♥ 4 2 ♦ D W 9 ♣ A 7 6 4. Masz zamiar wybrać pomiędzy 3BA i 4♠.

Rebidy otwierającego; odp. na Staymana: - $2\spadesuit$ -brak st. 4-ki, - $2\heartsuit$ -4+♥, możliwa 4-ka♠, - $2\clubsuit$ -4+♠, brak 4♥.

Rebidy odpowiadającego po Staymanie.

- Jeśli otwierający zgłosił 4-kę, którą odpowiadający posiada - licytuje on: **a)** pas (0-7) lub **b)** (z 8-9) inwituje (licytując 3 w uzgodniony kolor) lub **c)** (z 10-15) zgłasza (w uzgodniony kolor starszy) dograną.
- W przeciwnym razie (gdy otwierający zgłosił $2\spadesuit$ informując o braku starszej 4-ki) odpowiadający: **a)** pasuje (0-7), **b)** inwituje - licytując 2BA (8-9) lub, **c)** mając starszą 5-tkę, inwituje (licytuje 2 w kolor starszy, z 6-9) albo **d)** forsuje do dogranej licytując 3 w kolor starszy lub **e)** zgłasza 3BA.
- Jeśli otwierający powiedział $2\heartsuit$, a miał obie starsze 4-ki, powinien przynosić każde dalsze 2BA (lub 3BA) na kontrakt pikowy (3- lub 4-♠).
- Odpowiadający, po sekwencji 1BA - $2\clubsuit$ - $2\spadesuit$, nawet mając obie starsze 4-ki, ale krótkość treflową i longer karowy (np. z ręką ♠ 10 5 4 3 ♥ W 5 4 3 ♦ D 8 5 4 3 ♣ -) - pasuje.

Oto kilka przykładowych licytacji:

Partner	Ty:	♠ K W 3 2
1BA	$2\clubsuit$	♥ A 4 3 2
$2\spadesuit$	$3\spadesuit$	♦ 5 2
		♣ 8 7 3

Partner	Ty:	♠ K W 3 2
1BA	$2\clubsuit$	♥ A 4 3 2
$2\spadesuit$	3BA	♦ 5 2
		♣ 8 7 3

Partner	Ty:	♠ A D 5 4 3
1BA	$2\clubsuit$	♥ K 8 3 2
$2\spadesuit$	$4\spadesuit$	♦ 5 4
		♣ D 2

Partner	Ty:	♠ A 5 4 3
1BA	$2\clubsuit$	♥ K 8 2
$2\heartsuit$	2BA	♦ 5 4
		♣ W 7 5 2

Kontynuacje po Staymanie w sile inwitu.

Otwierający	Odpowiadający
1BA	$2\clubsuit$
$2\spadesuit$	$2\heartsuit$ lub $2\spadesuit$
?	

Otwierający: a) pasuje z 3 kartami i minimum, **b)** licytuje 2BA z minimum i dublem, **c)** licytuje 3BA z maksimum i dublem, **d)** licytuje 4 w kolor starszy z maksimum i fitem.

Otwierający	Odpowiadający
1BA	$2\clubsuit$
$2\heartsuit$	2BA
?	

Otwierający: a) pasuje z minimum i mniej niż 4-ma pikami, **b)** licytuje $3\spadesuit$ z minimum i 4-ma pikami, **c)** licytuje 3BA z maksimum i mniej niż 4-ma pikami, **d)** $4\spadesuit$ z maksimum i 4-ma pikami.

Partner	Ty:	♠ A W 5 4
	1BA	♥ K D 5 4
$2\clubsuit$	$2\heartsuit$	♦ K W 2
2BA	$4\spadesuit$	♣ K 2

Z maksimum i 4-ką pików.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A W 5 4
	1BA	♥ K 8 2
2♣	2♥	♦ K 3 2
3BA	4♠	♣ K 2

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A 5 4
	1BA	♥ K D 5 4
2♣	2♥	♦ K 3 2
2BA	pas	♣ K 8 2

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A 5 4
	1BA	♥ K D 5 4
2♣	2♥	♦ K 3 2
3BA	pas	♣ K 8 2

Transfery Jacoby'ego.

W odpowiedzi na otwarcie 1BA - 2♦ to transfer, czyli odzywka o 1 szczebel niższa od faktycznie zamierzonej. Odpowiadający licytuje taki transfer 2♦ jeśli ma 5⁺ kierów, a otwierający ma obowiązek poprawić na 2♥.

Podobnie - odpowiedź 2♥ oznacza 5⁺ pików, a otwierający jest zobowiązany zalicytować 2♠.

Transfer, z reguły, wyklucza posiadanie starszego koloru tylko 4-kartowego. Natomiast ze składem 5⁺/4 w kolorach starszych transfery są jednak stosowane.

Otwierający może nie zgłosić obligatoryjnego rebidu 2 w starszy tylko wtedy, gdy ma maksimum i fit przynajmniej 4-kartowy.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A K D 2
	1BA	♥ 5 4
2♦	2♥	♦ K 9 8 2
		♣ K 8 3

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A 5
	1BA	♥ K D 10 2
2♦	3♥	♦ A D 5 4
		♣ D 8 3

Rebidy odpowiadającego po transferze.

- Z ręką słabą - pas; kontrakt 2 w kolor bywa lepszy niż 1BA.
- Z ręką inwitującą i tylko pięciokartem - 2BA (otwierający powinien wybrać kontrakt finalny).
- Z ręką w sile forsingu do dogranej i (tylko) pięciokartem - 3BA (otwierający może poprawić na 4 w starszy).
- Z sześciokartem - inwit (3) lub 4 w kolor starszy.
- Z dwiema starszymi 5-tkami licytuje się drugi kolor starszy, przy czym odzywka 2♠ jest teraz tylko w sile inwitu.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K W 9 8 3 2
1BA	2♥	♥ 6 4
2♠	3♠	♦ D 7
		♣ J 8 3

Inwit. Wiesz, że partner ma przynajmniej dubla pik.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K W 6 5 4
1BA	2♥	♥ 10 8 7
2♠	2BA	♦ 9 7
		♣ A 8 7

Partner może spasować, poprawić na 3♠ albo zalicytować wybraną przez siebie końcówkę (4♠ lub 3B). Twoja rola na tym się kończy.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K 6 5 4 2
1BA	2♥	♥ A W 10 7 2
2♠	3♥	♦ A 4
		♣ 3

To jest sekwencja forsująca do dogranej.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ D W 10 9 2
1BA	2♥	♥ 2
2♠	pas	♦ D 6 4
		♣ 10 7 3 2

A to będzie lepsze niż 1BA.

Odpowiedzi na 1BA z longerem młodszym.

Z longerem w kolorze młodszym - odpowiadający może: wybrać grę w ów kolor, albo zainwitować 3BA uzależniając przyjęcie takiego inwitu przez otwierającego od posiadania przezeń przynajmniej 3-kartowego fitu we wskazanym kolorze (młodszym), w nadziei, iż kolor ten będzie źródłem lew.

Odpowiedź 2♠ pełni te wszystkie role. Po rebidzie otwierającego odpowiadający może spasować lub poprawić na 3♦. Bezpośrednia odpowiedź „3 w młodszym” wskazywałaby lepszy kolor 6⁺- kartowy i żądała zaliczowania 3BA, o ile otwierający miałby Asa lub Króla w tym kolorze.

Z kolorem 6⁺- kartowym i z Asem oraz Królem w nim, odpowiadający powinien natomiast samodzielnie skoczyć w 3BA.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 4
1BA	2♠	♥ 9 4 3
3♠	pas	♦ W 5
		♣ W 10 9 4 3 2

Partner z całą pewnością będzie bardziej zadowolony z tego kontraktu niż z 1BA.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 5
1BA	3♦	♥ 9 8 7
		♦ K D 9 6 5 4 2
		♣ 10 2

Jeśli partner ma A♦, powie 3BA i będzie miał spore szanse to wygrać.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 6 5
1BA	3BA	♥ 10 9 5
		♦ A K 10 8 7 5 3
		♣ 10

Nawet jeśli trafisz na dubla karo u partnera, 3BA będzie mogło iść (dajesz Partnerowi przecież 7 lew !).

Inne odpowiedzi i kontynuacje po otwarciu 1BA.

- 3♥ oraz 3♠ wskazują inwit szlemikowy na 6⁺- karcie.
- Rebid „3 w młodszym” po transferze 2♦ lub 2♥ jest forsujący do dogranej.
- Rebid „3 w młodszym” po *Staymanie* wskazuje 6⁺- kart w tym kolorze i jest inwitem do szlemika.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K D W 7 4 3
1BA	3♠	♥ A 2
		♦ W 8 5
		♣ K 7

Jeśli partner będzie miał odpowiednie karty, szlemik jest w zasięgu ręki.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K 7 2
1BA	2♣	♥ 7
2♦	3♦	♦ K D 9 4 3 2
		♣ A K 4

Ta sekwencja wyraża zainteresowanie szlemikiem karowym.

Opcjonalne: użyj *teksasu* po otwarciu 1BA.

Z 6⁺ - kartowym kolorem starszym i ręką ukierunkowaną co najmniej na końcówkę, możesz zastosować bezpośredni teksas 4♦ lub 4♥. Po otwarciu 1BA: 4♦ jest *teksasem* na 4♥, a 4♥ jest teksasem na 4♠.

Tym razem otwierający nie ma wyboru czy zaakceptować taki *transfer*. Jeśli chcesz grać taki kontrakt - spasuj, a jeśli chcesz grać szlemika - licytuj 4BA (jako pytanie o Asy). Jeśli jednak zgłosisz teksas 2♦ lub 2♥, a następnie skoczysz na 4♥ lub 4♠ - jest to słaby inwit do szlemika.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A K W 9 5 4
1BA	2♥	♥ K 5
2♠	4♠	♦ K 6 5 ♣ 5 2

Jeśli partner ma maksimum, szlemik jest możliwy.

Odpowiedzi na otwarciu 2BA.

Struktura tych odpowiedzi podobna jest do tej, która funkcjonuje po otwarciu 1BA:

- 3♣ oznacza *Staymana*,
- 3♦/3♥ są *transferami*,
- 4♦/4♥ zaś - są *teksasami*.

Aby określić, w jakim przedziale siły się znajdujesz i na jakiej wysokości chcesz grać - dodaj swoje punkty do spodziewanej siły otwierającego i: *a)* gdy masz zaledwie 0-4 HCP - na otwarciu 2BA pasuj lub zgłoś *transfer* i następnie pasuj, *b)* gdy masz 5-11 HCP - licytuj dograną.

- Użyj *Staymana* - jeśli masz starszą 4-kę.
- Użyj *transferu* - jeśli masz starszą 5-tkę i, w 2-gim kolorze starszym, nie masz 4-ki.
- Użyj *Staymana* gdy masz 5-4 w kolorach starszych.
- Jeśli masz 6⁺ - kartowy kolor starszy, użyj *teksasu*.
- Z 12-13 HCP - inwituj szlemika.

4BA jest inwitem i może być użyte bezpośrednio lub po uprzednim zastosowaniu *Staymana* albo *transferu*. Natomiast 4BA po *teksasie* jest pytaniem o Asy.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A J 5 4
2BA	3♣	♥ W 10 3 2 ♦ W 5 4 3 ♣ 10

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ W 10 9 7 6 5
1BA	2♥	♥ 4
2♠	4♠	♦ 5 4 3 ♣ 4 3 2

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A K 10 3 2
2BA	3♥	♥ K W 3
3♠	4BA	♦ 6 ♣ W 9 8 7

Inwit do szlemika w piki lub bez atu.

Odpowiedzi po otwarciu 3BA.

Przypomnijmy: otwarcie 3BA informuje o 25-27 HCP w składzie zrównoważonym.

- 4♣ to *Stayman*.
- 4♦ i 4♥ to *teksasy*.
- 4BA jest inwitem na zrównoważonej ręce.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 6 5 4
3BA	4♦	♥ K 10 9 5 4 3
4♥	pas	♦ 5 ♣ 5 4 3

W licytacji: 2♣ - 2♦ // 3BA - ostatnia odzywka oznacza 28-29 HCP.

Pytanie o Asy po BA (Gerber).

Bezpośrednie zaliczytowanie 4♣ po otwarciach: 1- lub 2- BA oznacza pytanie o Asy. Odpowiedzi otwierającego są następujące: **a)** 4♦ = 0 lub 4 Asy, **b)** 4♥ - 1, **c)** 4♠ - 2, **d)** 4BA - 3 Asy.

Gerber'a można stosować bezpośrednio po **transferze** lub **Staymanie**, np.:

Partner	Ty:
1BA	2♣
2♥	4♣

Bądź ostrożny w powyższej sekwencji, Partner może bowiem zrozumieć odzywkę 4♣ jako **Splintera** (który nie jest wprawdzie składową częścią **SAYC'a**, ale który jest jednak niemal powszechnie używany).

Interwencje po 1BA.

W współczesnej grze przeciwnicy często się wtrącają się do licytacji, również po otwarciu 1BA. Ważne - aby mieć ustalony zestaw uzgodnień, który będzie miał zastosowanie niezależnie od tego czy interwencja była naturalna czy sztuczna.

1BA jest skontrowane.

Czy kontra jest siłowa czy konwencyjna, nie wpływa to na strukturę odpowiedzi, system pozostaje bez zmian. Dodatkowo - ze słabą ręką na długim kolorze młodszym można dać rekонтę. Otwierający musi zaliczytować 2♣, po którym pasujesz lub poprawiasz na 2♦ (do gry).

Interwencja 2♣.

Najczęściej jest sztuczna; są **dwa** typowe sposoby licytacji po niej. 1-szy to taki, że kontra oznacza **Staymana**, a reszta ustaleń zostaje; druga, że wszystko jest naturalne.

Interwencja 2♦ lub wyższa.

Wszelkie poprzednie ustalenia tracą ważność, a każda odzywka jest naturalna.

Opcjonalnie można stosować **Lebensohl'a**, która to konwencja nie jest jednak częścią **SAYC'a**. Wtedy **2BA** jest transferem na 3♣, po którym można: **a)** spasować, **b)** zaliczytować kolor lub **c)** zgłosić kolor przeciwnika w charakterze **Staymana**. Ustal z partnerem szczegóły, bo jest wiele wariantów tej konwencji.

Prawy przeciwnik kontruje transfer.

Otwierający:

- Rekontruje, mając dobry kolor skontrowany i dubla w kolorze transferowanym.
- Pasuje z dublem w kolorze transferowanym (dalsza rekонтра odpowiadającego jest do gry).
- Zajmuje kolor transferowany z 3⁺ kartami w nim.
- Licytuje wyżej z maksimum i 4-ma kartami w transferowanym kolorze.

Prawy przeciwnik licytuje po transferze.

Otwierający:

- Najczęściej pasuje. Odpowiadający może: **a)** „retransferować” za pomocą powtórzenia miana transferu, **b)** skontrować z siłą, **c)** spasować lub **d)** zgłosić inną odzywkę.
- Karnie kontruje.
- Licytuje wyżej z maksimum i 4-ma kartami w transferowanym kolorze.

Prawy przeciwnik kontruje Staymana.

Otwierający:

- Licytuje zwykły rebid.
- Pasuje z 4-ma treflami bez starszej 4-ki.
- Rekontruje z 5-ma treflami.

Prawy przeciwnik licytuje po Staymanie.

Otwierający:

- Pasuje (dalsza kontra odpowiadającego jest karna).
- Karnie kontruje.
- Licytuje 2 w kolor starszy.

2. OTWARCIA 1 W KOLOR

Ocena siły ręki.

- Policz punkty za figury (A = 4, K = 3, D = 2, W = 1 HCP).
- Dodaj po jednym punkcie za każdą dodatkową kartę w kolorze dłuższym niż 4-kartowy.
- Otwieraj jeśli masz 13⁺ pkt.

Uzupelnienia.

- Odejmij 1 pkt - gdy masz singlowego Króla, singlową Damę, singlowego Waleta, dubla KD, dubla KW lub dubla DW.
- Dodaj 1 pkt - jeśli masz dwie dziesiątki w kolorach co najmniej 3-kartowych.
- Wartościuj (uznaj za dobre punkty) lepiej karty z Królami i Asami, a gorzej z Damami i Waletami.

Ręce graniczne.

- „**Zasada 20**”: dodaj ilość punktów za figury, które masz do ilości kart w twoich dwóch najdłuższych kolorach i jeśli wyjdzie Ci 20 lub więcej - otwórz (zasadę tą należy stosować na 1-szej i 2-giej ręce).

- Na 3-ciej ręce można otwierać ze słabszymi rękami, zwłaszcza gdy możesz spasować na każdą odpowiedź.

- Na 4 ręce używaj „**Reguły 15**”: dodaj ilość posiadanych przez ciebie pików do ilości punktów za posiadane figury i - jeśli wyjdzie ci 15 lub więcej - otwieraj.

Otwierać czy nie?

♠ A 5 4 3 2 ♥ K 5 4 3 ♦ A 10 ♣ 7 6

Tylko 12 pkt., ale 11 + 9 w twoich dłuższych kolorach daje 20, możesz więc otworzyć 1♠ na 1-szej (2-giej ?; tego nie precyzuje się w SAYC'u !) ręce.

♠ 7 6 3 ♥ A K D 5 ♦ 9 6 ♣ W 8 4 2

12 pkt., otwórz (ale - mając tylko taki układ !) 1♥ na 3-ciej ręce i pasuj na każdą odpowiedź partnera.

Decydowanie w który kolor otworzyć.

Generalne wskazówki.

- Otwarcie w kolor starszy oznacza 5⁺ kart w tym kolorze.
- Otwarcie w kolor młodszy oznacza 3⁺ karty w tym kolorze.
- Otwieraj w swój najdłuższy kolor, o ile masz w nim 5⁺ kart.
- Otwieraj w starszy z dwóch kolorów 5⁺- kartowych równej długości.

Wybór koloru otwarcia.

Z przynajmniej jednym kolorem 5⁺- kartowym:

- Otwieraj w najdłuższy kolor.
- Jeśli masz dwa takie kolory, otwieraj w starszy z nich.

Jeśli nie masz koloru 5-kartowego:

- Otwieraj w dłuższy kolor młodszy.
- Otwieraj 1♦ mając skład 4-4 w kolorach młodszych.
- Otwieraj 1♣ ze składem 3-3 w młodszych.
- 1♦ można otworzyć z 3-ką tylko w składzie 4♠4♥3♦2♣, ale NIE z siłą 15-17 HCP.

♠ W 10 5 4 3 ♥ A K D 9 8 ♦ 5 ♣ K 5

Otwórz 1♠, w kolor starszy z dwóch 5-kartowych.

♠ A K 6 5 ♥ K D W 4 ♦ D 5 ♣ K 7 5

Bez starszego 5-kartu - otwórz 1♣.

♠ K W 5 4 ♥ K D 4 3 ♦ 9 8 2 ♣ A 7

Otwórz 1♦ - ręka ta to wyjątek, z którym nie można otworzyć - ani jeden w kolor (np. 1♣ czy 1♥, za krótkie kolory), ani - IBA (zbyt mało HCP).

♠ A 8 6 ♥ K D 10 4 ♦ A 5 ♣ 9 7 5 4

Znowu, nie mając starszego 5-kartu - otwórz 1♣.

3. ODPOWIEDZI NA OTWARCIE 1 W KOLOR STARSZY

Ocena ręki.

Z fitem możesz dodać sobie dodatkowe punkty:

- Jeśli ów fit jest 3-kartowy: 3 - za renons, 2 - za singla i 1 - za dubla.
- Jeśli fit jest 4-kartowy: 5 - za renons, 3 - za singla i 1 - za dubla.
- Dodaj swoje punkty do 13 (spodziewanych u partnera).
- 26 pkt. jest koniecznych na końcówkę w kolorze starszym, a 33 na szlemika.

Co jeszcze brać pod uwagę przy ocenie karty?

- Ze składem 4 3 3 3 odejmij jeden punkt.
- 9-kartowy sfitowany kolor jest lepszy niż 8-kartowy.

♠ K 9 6 3 ♥ 4 ♦ A W 7 4 ♣ 9 6 5 4

Jeśli partner otworzy 1♠, masz 11 punktów: 8 za figury i 3 za singla.

♠ D 5 4 ♥ K 3 2 ♦ K 2 ♣ 10 8 7 5 2

Jeśli partner otworzy 1♠, masz 9 pkt.: 8 za figury i 1 za dubla.

Ręce minimalne (6-9)

- Mając mniej niż 6 pkt. bez fitu - pasuj (a z fitem - jeśli masz mniej niż 5 pkt.).
- Uzgadniaj kolor z 3⁺-kartowym fitem.
- Licytuj nowy kolor na poziomie 1 - jeśli nie masz fitu.
- W innych wypadkach licytuj 1BA, które nie forsuje.
- Skacz blokując na 4 w kolor starszy - jeśli masz 5⁺-kartowy fit i siłę poniżej 10 pkt.

Partner: 1♥ Ty: 1♠ = ♠ K W 5 4 ♥ 3 2 ♦ D 9 8 7 4 ♣ 7 4

Licytując 2♦ obiecałbyś 10⁺ pkt.

Ręce inwitujące (10-12)

- Skacz na 3 w kolor starszy z fitem 3⁺-kartowym.
- Bez fitu - licytuj nowy kolor (forsuje) bez przeskoku, na poziomie 1 lub 2.
- Licytuj najpierw kolor najdłuższy.
- Licytuj najpierw kolor starszy - jeśli masz dwa 5⁺-karty równej długości.
- Licytuj najniższy 4-kart - jeśli nie masz 5-kartu.
- Nowy kolor na poziomie 2 wskazuje 10⁺ pkt. i zazwyczaj 5⁺ kart.
- Partner: 1♠ - Ty: 3♠ ♠ K W 5 4 ♥ - ♦ K 9 5 4 ♣ 10 7 6 3 2
Policz sobie za renons 5 pkt.

- Partner: 1♠ - Ty: 2♥ ♠ 10 3 ♥ A K W 5 4 ♦ D W 3 2 ♣ 8 2

- Partner: 1♠ - Ty: 2♣ ♠ 5 ♥ A K 5 4 ♦ D 8 7 6 ♣ D 10 8 3

Masz za dużo na 1BA.

Ręce forsujące do dogranej (13⁺)

- Z fitem:

- **2BA (Jacoby)**: 4⁺-kartowy fit i 13+ pkt.
- Z fitem 3-kartowym licytuj najdłuższy kolor, a potem skacz w starszym.
- **Splinter** (opcjonalnie; konwencja ta nie jest częścią *SAYC'a*) - podwójny skok nowym kolorem (np. 1♥ - 3♠ lub 1♠ - 4♦) wskazuje fit 4-kartowy, 13-15 pkt. i singla lub renons w kolorze skoku.

- Bez fitu:

- Licytuj nowy kolor.
- Skacz najdłuższym kolorem mając 19+ pkt.
- Z ręką zrównoważoną w sile 13-15 pkt. skacz na 3BA.
- Partner: 1♥ - Ty: 2BA¹⁾ ♠ K D W 9 ♥ W 9 8 7 ♦ 4 3 ♣ A D 4
¹⁾Jacoby-2BA (zobacz - inne odpowiedzi)
- Partner: 1♥ - Ty: 4♥ ♠ 5 4 ♥ D 10 9 8 6 ♦ K 6 5 2 ♣ 3
Blokujące.

- Partner: 1♥ - Ty: 2♦ ♠4 ♥AD2 ♦KD W 10 8 ♣K 4 3 2

Skoczysz kierami w drugim okrażeniu.

- Partner: 1♥ - Ty: 3BA ♠K W 9 ♥K 2 ♦K W 5 4 ♣D W 10 2

- Partner: 1♠ - Ty: 2♦ ♠D W 10 9 ♥10 4 ♦A K 10 5 2 ♣D 5

Możesz też zacząć od **Jacoby-2BA**.

Jacoby-2BA.

Rebidy otwierającego po **Jacoby-2BA**:

- Licytuj dobry drugi kolor (najmniej) 5-kartowy na poziomie 4.
- Licytuj singla lub renons na poziomie 3.
- Z ręką zrównoważoną wskazuj siłę: **a)** 13-14 ze starszą 4-ką, **b)** 15-17 3BA (przypuszczalnie, ze składem 5 - 4 - 4 - 2), **c)** 18⁺ - ze starszą 3-ką.

- Partner: 1♠ - Ty: 2♦ ♠K W 5 4 ♥A D W 5 4 ♦3 ♣D 6 2

2BA 3♦ Pokazuje twojego singla.

- Partner: - Ty: 1♥ ♠8 3 ♥K D 9 8 6 ♦K D 10 9 8 ♣5

2BA 4♦ Pokaż drugi kolor - partner będzie wiedział, że masz także singla lub renons.

- Partner: - Ty: 1♥ ♠D 9 8 ♥K W 9 8 7 ♦D 4 3 ♣A W

2BA 4♥ Masz rękę zrównoważoną i minimum.

Rebidy odpowiadającego po **Jacoby-2BA**:

- Bez zainteresowania szlemikiem odpowiadający może:

- Spasować na końcówkę zgłoszoną przez otwierającego.
- Spróbować ją zgłosić samemu.

- Będąc zainteresowanym szlemikiem odpowiadający może:

- Zapytać o Asy.
- Zgłosić **cue bid** - aby rozpocząć poszukiwanie szlemika (*o licytacji w strefie szlemowej - później*).

4. ODPOWIEDZI NA OTWARCIE 1 W KOLOR MŁODSZY

Generalnie - należy preferować odpowiedź kolorem starszym niż uzgadnianie koloru młodszego. Z ręką zrównoważoną lepiej odpowiedzieć bez atu niż uzgadniać kolor młodszy, bo łatwiej wygrać 9 lew niż 11.

Ocena ręki.

- Nie dodawaj punktów za układ, bo finalny kontrakt może być bez atu.

Ręce minimalne.

- Licytuj nowy kolor 4⁺ na poziomie 1. Jeśli nie masz 5-kartu, a masz dwie 4-ki - licytuj niższą.
- Jeśli masz dwa 5-karty równej długości, licytuj starszy z nich.
- Mając fit - uzgadniaj kolor partnera.
- W innych wypadkach licytuj nie forsujące (6 -10) 1BA.

- Partner: 1♦ - Ty: 1♥ ♠K 6 5 4 ♥6 5 3 2 ♦4 ♣K 10 3 2

Licytuj niższy 4- kart.

- Partner: 1♦ - Ty: 1BA ♠K 5 2 ♥D 5 4 ♦9 4 ♣D 9 6 5 2

Jesteś za słaby na 2♣.

- Partner: 1♣ - Ty: 2♣ ♠K 5 2 ♥D 5 4 ♦9 4 ♣D 9 6 5 2

Z tą ręką możesz też odpowiedzieć 1BA, co jest sprawą upodobań i stylu.

Ręce inwitujące (10-12).

- Licytuj nowy kolor, raczej starszy.
- Podnoś kolor otwarcia na poziom 3 z fitem 5-kartowym, pamiętając, że najbardziej prawdopodobną końcówką jest wciąż 3BA.

- Partner: 1♣ - Ty: 1♠ ♠W 10 5 4 ♥A 2 ♦10 3 2 ♣A D 5 4

Pokaż kolor starszy - zanim zrobisz cokolwiek innego.

- Partner: 1♣ -Ty: 1♠ ♠ 8 7 ♥ A K ♦ 10 9 3 2 ♣ D W 7 6 4
 Inwit siłowy, pokazuje 5+ trefli i 10-12 pkt. oraz zazwyczaj rękę nie zrównoważoną.

Ręce **GF** (forsujące do dogranej).

- Licytuj nowy kolor (to forsuje) lub skacz z 19(+) pkt.
- Skacz na 2BA z siłą 13-15 bez starszej 4-ki.
- Skacz na 3BA ze składem zrównoważonym i siłą 16-17, bez starszej 4-ki.

Opcjonalnie możesz przedyskutować z partnerem inne przedziały, np.: **2BA / 11-12** i **3BA / 13-15**.

- Partner: 1♦ -Ty: 1♥ ♠ A K D 5 ♥ 10 9 8 3 ♦ A 10 5 4 ♣ 2

Pokaż swój kolor starszy zanim zrobisz cokolwiek innego.

- Partner: 1♦ -Ty: 3BA ♠ K W 5 ♥ A W 10 ♦ A K 10 2 ♣ W 5 4

Odzywka opisująca rękę, zignoruj możliwy fit (Partner może mieć tylko 3-kartowy kolor) karo.

5. REBIDY OTWIERAJĄCEGO

Tak jak odpowiadającego, rebidy otwierającego będą się różnić w zależności od siły i składu ręki. Jeśli uzgadnia on kolor odpowiedzi, może dodać punkty za układ.

Ręce minimalne (13-15).

Jeśli odpowiadający zgłosił swój kolor, otwierający jest sforsowany i musi coś zalicytować. Jednakże może on spasować na zlimitowaną odpowiedź taką jak 1BA lub poparcie koloru na poziomie 2 lub 3.

Możliwości otwierającego:

- Pas, jeśli jest to słuszne po odzywce zlimitowanej.
- Uzgodnienie koloru odpowiedzi. Normalnie z 4-ma kartami, czasem z 3-ma dopuszczalne jest poparcie koloru starszego.
- Rebid bez atu na najniższej wysokości.
- Zalicytowanie drugiego koloru.
- Powtórzenie koloru otwarcia.

Partner	Ty:	
	1♦	♠ K 5 4 2
1BA	pas	♥ K 5 3 2
		♦ A W 5
		♣ D 10

To wygląda w sam raz.

Partner	Ty:	
	1♦	♠ K 5 4 2
1♠	2♠	♥ K 5 3 2
		♦ A W 5
		♣ D 10

Lepsze niż bez atu, a partner wykluczył posiadanie 4 kierów.

Partner	Ty:	
	1♣	♠ D 2
1♠	1BA	♥ A W 5
		♦ K D 8
		♣ D 9 3 2

Partner	Ty:	
	1♣	♠ 2
1BA	2♣	♥ A D 3 2
		♦ 3 2
		♣ A D 6 4 3 2

Lepsze niż 1BA, partner wykluczył 4-kę kier.

Ręce średnie (16-18).

Są to ręce w strefie inwitu do dogranej. Jeśli partner ma trochę więcej niż minimum na swoją odpowiedź, możesz być zdolny wygrać końcówkę i powinieneś przekazać tę informację.

- Odezwiw się ponownie aby zainwitować dograną.
- Skocz starszym kolorem odpowiedzi mając w nim 4 karty.

- Skocz własnym kolorem jeśli jest to co najmniej dobry 6-kart.
- Zgłoś swój drugi kolor rewersem (*o rewersach - patrz dalej*).

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K 7 5 4
	1♥	♥ A D 9 8 7
1♠	3♠	♦ A 10 3 2
		♣ -

Dodając 5 pkt. za renons jesteś w przedziale 16 - 18.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 4 2
	1♥	♥ A K D 9 8 7
1♠	3♥	♦ A 2
		♣ K 10 3

To brzmi silnie, ale jest zwykłym inwitem z dobrym 6-kartem.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ K W 4
	1♦	♥ A K 9 8
1BA	2BA	♦ A 6 5 2
		♣ K 10

Inwit - partner spasuje lub dołoży, jeśli nie będzie miał całkowitego minimum.

Ręce silne (19-21).

Masz zamiar grać co najmniej końcówkę. Zatem:

- Licytuj nowy kolor *rewersem* (patrz - dalej).
- Skocz nowym kolorem pokazując 19+ i forsując do dogranej.
- Skocz w bez atuu pokazując 18 - 19 HCP.
- Z 4-kartowym fitem skocz podwójnie w kolor odpowiedzi; rzadkie - z kolorem młodszym.
- Z bardzo silnym kolorem otwarcia (zwykle 7-kartowym lub dłuższym) skocz nim podwójnie.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A D 9 8
	1♥	♥ A K W 5 4
1♠	4♠	♦ A 4
		♣ 6 3

Pokazujesz potężną rękę z 4 kartami w kolorze odpowiedzi.

Partner może teraz z właściwą ręką szukać szlemika.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A D
	1♥	♥ A 10 8 5 3
1♠	2BA	♦ K W 3
		♣ A W 3

Obiecujesz 18-19 i skład zrównoważony. Partner będzie wiedział co zrobić.

Po zlimitowanym uzgodnieniu twojego koloru starszego.

Licytacją *1 w starszy - 3 w starszy* partner obiecał co najmniej 3 - kartowy fit i 10-12 pkt. Powinieneś licytować końcówkę - o ile nie masz skład 5-3-3-2 w minimalnej sile (13-14).

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 4
	1♥	♥ D W 9 8 7
3♥	4♥	♦ A D 5 4
		♣ K 3 2

Twoja ręka jest niezrównoważona, licytuj więc końcówkę.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A W 3
	1♥	♥ K 9 7 6 5
3♥	pas	♦ D 5 4
		♣ K 8

Masz zrównoważone minimum, a właściwie nawet mniej; może nawet byś nie otworzył.

6. REWERSY

Co to jest rewers?

- Jest to nie-skaczący rebid otwierającego, zazwyczaj na poziomie 2, w kolor starszy od koloru otwarcia.
- Pokazuje 17+ pkt. i skład co najmniej 5-4, przy czym kolor otwarcia jest zawsze dłuższy od koloru rebidu.
- Rewers forsuje na jedno okrażenie i odpowiadający nie może pasować.
- Rewersujący musi być silniejszy niż minimum otwierającego, bo zmusza odpowiadającego do ewentualnego wybrania koloru otwarcia na poziomie 3.

Przykłady rewersów:

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♣	1♣	
2♥	pas	
<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♦	1BA	
2♠		

Rewersować czy nie?

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 8
1♣	1♦	♥ A K D 5
	2♥	♦ A D 10 8 7 6
		♣ 9 8

Tak. To ważne - aby się trzymać zasad rewersowania.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 8
1♣	1♦	♥ A D 5 2
	2♥	♦ A D 10 8 7 6
		♣ 9 8

Tak, ta ręka spełnia warunki rewersowania. Możesz dodać punkty za długość do punktów za figury.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ A K D 5 4
	1♣	♥ A D W 9 8
		♦ 5 4
		♣ 8

Ta ręka jest słaba.

Jeśli partner ma dobrą rękę z kierami, zaliczujcie je, a może będziesz miał jeszcze inną szansę.

Ta ręka jest silna wystarczająco, ale ma „nieodpowiedni” kształt.

Gdybyś otworzył 1 kier i potem zgłosił piki rewersem - obiecywałbyś kiery dłuższe od pików.

Odpowiadanie z siłą poniżej 8 pkt.

Jakkolwiek zła by była twoja ręka - pamiętaj, że pas nie wchodzi w grę.

- Powtórz 5-kartowy kolor starszy na poziomie 2.
- Jeśli powiedziałeś 1BA - wybierz spośród kolorów oferowanych przez otwierającego (uzgodnij to z partnerem, niektórzy grają to jako *forsting* do dogranej).
- Zaliczuj 2BA (*Lebensohl*) aby wskazać słabość. Odzywka ta jest sztuczna.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ D 5 4
1♦	1BA	♥ W 5 4
2♦	2BA / 3♣	♦ D 3 2
		♣ W 10 7 6

Jeśli grasz tę sekwencję (1♦ - [X] - 2♦) jako forsującą, licytuj 2BA (*Lebensohl*) zamiast 3♣.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	♠ 7 6 3
1♣	1♥	♥ K W 9 5 4
2♦	2♥	♦ D 10 3
		♣ 5 4

Dobrego dnia partner będzie miał 3 kiery.

Odpowiedzi z siłą 8+.

- Wszystkie rebidy inne niż wyżej wymienione - wskazują 8+ pkt. i są forsujące do dogranej.
- Odzywki są naturalne, oprócz czwartego koloru.

Skok kolorem starszym wskazuje 6⁺ - kart.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♦	1♠
2♥	3♥

GF (forsujące do dogranej), bo nie zastosowałeś *Lebensohl'u*.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♣	1BA
2♦	2♥

Nie masz kierów, więc jest to wskazanie stopera.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♦	1BA
2♥	3BA

Do gry, ale otwierający może / ma prawo licytować dalej.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♦	1♠
2♥	3♠

6-kartowy kolor pikowy, *GF*.

Kontynuacje po powtórzeniu starszego koloru odpowiedzi.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♣	1♥
2♦	2♥
?	

Odzywki te mogą być spasowane przez odpowiadającego.

- 2BA jest naturalne ze stoperem w 4-tym kolorze.
- Powtórzenie koloru otwarcia odzywką „**3 w młodszy**” wskazuje 6+kart.
- Uzgodnienie koloru odpowiedzi odzywką „**3 w starszy**” oznacza 3-kartowy fit.

Odpowiadający musi zaliczyć po:

- Powtórzeniu koloru rewersu, które jest *GF* i wskazuje skład 6 - 5.

Z bardzo dobrą ręką otwierający po prostu licytuje końcówkę.

- 3BA.
- Uzgadnia kolor starszy itd.

Kontynuacje po 2BA (*Lebensohl'u*).

- Zwykle otwierający licytuje 3♣ (lub powtarza swój niższy kolor, jeśli gracie taką wersją), niezależnie od tego jakie są jego kolory.
- Z ręką, z którą ma zamiar grać końcówkę (nawet przy minimum partnera) licytuje coś innego jako *forsing do dogranej (GF)*.

Natomiast po 3♣ odpowiadający może:

- spasować,
- zgłosić 3♦ do gry,
- zgłosić 3♥ do gry (wcześniejsze 3♥ zamiast 2BA byłoby *GF*!),
- powtórzyć piki (licytując 3♠) - oznacza 5 kart, do gry.

Z kilkoma punktami więcej.

1. Rewersy stosuje się w licytacji dwustronnej.

<i>Otwierający</i>	<i>LHO</i>	<i>Odpowiadający</i>	<i>RHO</i>
1♦	pas	1♠	2♣
2♥			

To (tu: 2♥ po otwarciu 1♦) wciąż jest rewers.

- Jeśli odpowiadający zgłosił odpowiedź 2/1, odzywka otwierającego na poziomie 2 mianem starszym od miana otwarcia nadal jest rewersem i pokazuje *GF* (siłę 16+, *GF* nawet przy minimum odpowiedzi 2/1).
- Rewers odpowiadającego oznacza *GF*. Np.:

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♦	1♥
2♦	2♠

7. REBIDY ODPOWIADAJĄCEGO

W licytacji trzeba podjąć dwie decyzje o kontrakcie ostatecznym: w co grać i jak wysoko.

Po rebidzie otwierającego odpowiadający może już móc podjąć takie decyzje i: - *a*) albo zainwitować końcówkę, - *b*) albo zgłosić częściówkę jako *sign off*.

Aby zatrzymać się w częściówce:

- pasuj,
- licytuj 1BA,
- powtórz kolor odpowiedzi na poziomie 2.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♦	1♥	♠ 9 8 6
2♦	pas	♥ A 5 4 3
		♦ K 10 7
		♣ 8 7 6

To jest rozsądny kontrakt.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♦	1♥	♠ 6 5 2
1♠	1BA	♥ K W 6 5
		♦ 4 3
		♣ D 10 8 7

Masz minimum, skład zrównoważony i stopera trefl.

Aby zainwitować końcówkę:

- licytuj 2BA ze stoperami w kolorach nielicytowanych,
- uzgodnij jeden z kolorów otwierającego na poziomie 3,
- skacz swoim kolorem, o ile jest on 6-kartowy.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♥	1♠	♠ A K W 8 4 3
2♣	3♠	♥ 6 5
		♦ D 5 4
		♣ 4 3

Ten rebid skokiem jest inwitujący. Partner zapewne spasuje, doloży 4♠ lub 3BA.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♦	1♥	♠ K W 4
2♣	2BA	♥ W 10 6 5
		♦ A W 5
		♣ D 8 7

Naturalne i inwitujące.

Z ręką *GF* (forsującą do dogranej) lub lepszą:

- Licytuj końcówkę - jeśli wiesz którą chcesz grać i nie widzisz szans na szlemika.
- Każda odzywka nowym kolorem forsuje na jedno okrażenie; a rewers do końcówki.
- 4-ty kolor na poziomie 2 lub wyżej jest sztuczny i forsuje.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>	
1♣	1♥	♠ A K 5 4
2♣	2♠	♥ D W 10 9 8
		♦ A 2
		♣ 10 2

Rewers odpowiadającego jest *GF*.

Forsing 4-tym Kolorom. Ta konwencja jest całkowicie uniwersalna.

- Po tym jak 3 kolory zostały zgłoszone naturalnie, odzywka w kolor 4-ty jest forsująca na jedną rundę i może być sztuczna.
- Niektórzy grają 4-ty kolor jako forsing na jedno okążenie, a inni jako odzywkę **GF** (forsującą do dogranej). Trzeba to ustalić z partnerem.

Partner	Ty:	♠ A D 4 3
1♦	1♠	♥ 4 3
2♣	2♥	♦ K 5 4
		♣ K W 9 8

4-ty kolor pozwala podtrzymać licytację i dowiedzieć się więcej o ręce partnera przed podjęciem decyzji o kontrakcie ostatecznym.

Ostrzeżenie. Grając konwencją **Forsing 4-tym Kolorom** - pamiętaj, że nie możesz zalicytować swojego 4-go koloru w sposób naturalny z ręką słabą.

Rebidy otwierającego po 4-tym kolorze:

- licytuj 3-kartowy fit w starszym kolorze odpowiadającego,
- ze stoperem w 4-tym kolorze - licytuj bez atu,
- w innych wypadkach - zgłaszaj inną naturalną odzywkę, ale nie wyższą niż 3BA.

Partner	Ty:	♠ 9
1♠	1♦	♥ A D 3
2♥	2♣	♦ K W 5 4 3
	2BA	♣ K W 5 4

Bez fitu pikowego wskaż posiadanie stopera kier.

Partner	Ty:	♠ A 5 4
1♠	1♦	♥ 6
2♥	2♣	♦ A K 8 5 4
	2♠	♣ D W 10 9

Kontynuacje po odpowiedzi 2/1.

Odpowiedź 2/1 obiecuje drugą odzywkę, jeśli otwierający nie zalicytuje końcówki.

- Z minimum odpowiadający zgłasza rebid 2BA lub najniższą dostępną odzywkę w jakiś uprzednio zgłoszony kolor,
- Skok w drugim okążeniu uzgadniający starszy kolor otwarcia jest **GF** (forsing do dogranej).

Partner	Ty:	♠ 5 4
1♠	2♣	♥ K W 5 3
2♦	2BA	♦ 10 9
		♣ A D 10 5 4

2♥ byloby 4-tym koloem, a nie naturalną odzywką.

Partner	Ty:	♠ A 5 4
1♠	2♣	♥ D 9
2♥	3♠	♦ K W 5
		♣ A D 10 5 4

Forsuje; może da się zagrać szlemika.

8. BLOKI

Blok jest odzywką obronną, przeznaczoną do przeszkadzania przeciwnikom. Otwieraj na poziomie 2 lub wyżej z ręką słabą i długim koloem. Podejmując decyzję - czy blokować - weź pod uwagę długość koloru, jego jakość i ogólną wartość karty.

Słabe odzywki: 2♦, 2♥, 2♠

Na pierwszej lub drugiej ręce pokazują dobry 6-kart (bardzo rzadko - bardzo dobry 5-kart lub 7-kart). Ręka jest słabsza niż na otwarciu (5-10 HCP). Kolor powinien zawierać dwie figury z AKD, ale możesz to przedyskutować z partnerem. Nie powinieneś mieć innej starszej 4-ki, grozi to bowiem zgubieniem gry w kolor starszy rozłożony 4-4.

Możesz (ale - tylko trochę!) naginać te wskazania na 3-ciej ręce, bo partner jest po pasie.

Odpowiedzi na słabe 2♦/♥/♠.

- Jedyną nieforsującą odzywką odpowiadającego poniżej dogranej jest uzgodnienie koloru.
- Uzgodnienie skaczące jest z reguły blokujące.
- Nowy kolor oznacza 5⁺- kart i forsuje.
- 2BA jest konwencyjne i żąda opisu ręki.
- 3BA jest do gry.

Po odpowiedzi nowym kolorem.

- Uzgodnij kolor starszy z 3-kartowym fitem lub nawet z drugim honorem.
- Bez fitu powtórz kolor otwarcia ze słabością.
- Licytuj coś innego z maksimum.

Po odpowiedzi 2BA.

- Zgłoś dodatkową wartość: Asa lub chronionego Króla.
- Bez dodatkowej wartości zaś - powtórz kolor otwarcia.

Partner	Ty:	♠ K D 6 5 4 3
	2♠	♥ K 5 4
2BA	3♥	♦ 5 4
		♣ 8 6

Bloki na poziomie 3.

Przeważnie są one licytowane z 7-kartem i ręką słabą - po partii powinien być lepszy kolor lub ręka. **Niektórzy grają „zasadą 2 lub 3”**: po partii spodziewają się przegrać bez 2, przed bez 3.

♠ 5 ♥ K W 10 8 7 5 4 ♦ D 5 4 ♣ 4 3 - Otwórz 3♥ przed partią.

♠ - ♥ 10 2 ♦ W 10 4 2 ♣ K D W 9 7 3 2 - Otwórz 3♣ niezależnie od założeń.

Odpowiedzi na bloki na poziomie 3.

- Uzgodnienie jest blokujące i powinno być spasowane.
- Sekwencja: 3 w młodszy - 3 w starszy jest **GF** i oznacza 6-kart.
- Nowy kolor forsuje.
- 3BA jest do gry.

Bloki na poziomie 4.

- Zwykle oznaczają 8-kart.
- Reguła 2/3 ma „pełne” zastosowanie.

♠ 5 ♥ A D W 9 6 5 4 3 ♦ W 5 4 ♣ 5 - Jest to typowe otwarcie 4♥.

9. SILNE OTWARCIE 2♣

Jest to najsilniejsze otwarcie w **SAYC’u**. Zdecydowana większość licytacji zaczynających się od 2♣ forsuje do końcówki. Otwarcie to pokazuje 22+ HCP lub ich ekwiwalent układowy ewentualnie taką rękę, którą gracz uważa za zbyt silną aby ryzykować otwarcie na poziomie 1, bo boi się usłyszeć pasa.

♠ A K 2 ♥ K D W ♦ A D W 8 7 ♣ K 10 - Zgłośz rebid 2BA, po którym licytacja powinna przebiegać według takiego samego schematu jak po otwarciu 2BA.

♠ A D W 10 9 8 3 ♥ A K ♦ A W 10 7 ♣ - - Otwórz 2♣ i rebiduj piki.

♠ A D W 10 9 3 ♥ A K ♦ A W 10 7 2 ♣ - - Po otwarciu 2♣ planujesz ewentualnie zgłosić oba kolory.

Standardowe odpowiedzi na 2♣.

Poza 2♦ - każda inna odpowiedź na otwarcie 2♣ jest **GF** (*forsingiem do dogranej*).

- Odzywki: 2 w starszy / 3 w młodszy są naturalne; oznaczają 5⁺- kart z dwiema figurami z A K D.
- 2BA oznacza siłę 8+ HCP bez „zgłaszalnego” koloru.
- 2♦ oznacza mniej niż 8 HCP i brak koloru nadającego się do zgłoszenia.

Rebidy otwierającego po 2♦.

- Nowy kolor forsuje do wysokości: 3 w starszy lub 4 w młodszy.
- Skok pokazuje samodzielny kolor i jest **GF** (forsuje do dogranej).
- 2BA to 22-24 HCP w składzie zrównoważonym i nie forsuje. Dalsza licytacja - według schematu po otwarciu 2BA.

Wersja do wyboru po 2♣.

Choć nie jest oficjalnie częścią *SAYC'a*, poniższy schemat jest popularny:

- 2♦ to *GF* (forsuje do dogranej).
- 2♥ oznacza posiadanie mniej niż 4 HCP.
- Inne odzywki naturalne i forsują do dogranej (*GF*).
- 2BA oznacza „w zastępstwie” odzywkę 2♥.

Przykładowe licytacje po 2♣ :

♠ A D W 10 9 8 3	♠ 5 4
♥ A K	♥ D 5 4 3
♦ A J 10 7	♦ 6 4 3
♣ -	♣ D W 7 6
<hr/>	
<i>Otwierający</i>	<i>Odpowiadający</i>
2♣	2♦
3♣	4♣

Otwierający ma samowystarczalny kolor pikowy; odpowiadający nie jest zainteresowany szlemikiem.

♠ A K 2	♠ 9 8
♥ A W 10	♥ K D 9 8 5 3
♦ A K D J 9 8 7	♦ 4 3
♣ 4	♣ A 6 5
<hr/>	
<i>Otwierający</i>	<i>Odpowiadający</i>
2♣	2♥
4BA	5♠*
7♥	pas

Odpowiedź na pytanie o Asy (*patrz - dalej, na 5 wartości*) pozwala otwierającemu wyliczyć 16 lew!

♠ A K 2	♠ 5 4
♥ K D W	♥ 5 4 3 2
♦ A D J 8 7	♦ 6 4 3 2
♣ K 10	♣ W 7 6
<hr/>	
<i>Otwierający</i>	<i>Odpowiadający</i>
2♣	2♦
2BA	pas

10. WEJŚCIA

Jest wiele powodów dla których możesz chcieć wejść do licytacji: - *a*) może to być twoja dobra (ogólnie) ręka - *b*) i/lub masz dobry kolor, - *c*) możesz chcieć powiedzieć partnerowi w co ma wistować jeśli skończycie jako obrońcy, - *d*) możesz chcieć zmusić przeciwników do wyższej licytacji lub - *e*) zabrać im przestrzeń - aby utrudnić im wymianę informacji. Możesz także - *f*) chcieć znaleźć opłacalną obronę.

Wejścia na poziomie 1.

Typowo są w zakresie 8-16 HCP i oznaczają niezły 5⁺- kartowy kolor. Jeśli przeciwnik otwiera 1♦, wchodz z : ♠3 ♥AKD98 ♦9875 ♣W32 ale nie z : ♠97643 ♥AK ♦K432 ♣76.

Bezpośrednie wejście 1BA.

Pokazuje rękę podobną do otwarcia 1BA w zakresie 15-18 HCP z przynajmniej jednym stoperem w kolorze otwarcia. Najprostszą metodą dalszej licytacji jest stosowanie schematu po otwarciu 1BA (*ustal to z partnerem*).

Wejścia na poziomie 2.

Typowo - w zakresie 10-16 HCP (około otwarcia lub lepiej) oznaczają wspaniały kolor 5-kartowy lub dobry 6-kartowy.

Po otwarciu 1♠ wchodz z : ♠8 ♥AK9876 ♦A1075 ♣53 ale nie z : ♠K ♥532 ♦AW42 ♣AW432.

Odpowiedzi na wejścia.

Wiele z nich jest podobnych do tych po otwarciach.

- Nowy kolor forsuje z ręki nie będącej po pasie.
- 1BA nie forsuje.
- Uzgodnienie koloru (5-9 pkt.)
- Skok do końcówki jest do gry.

Ale niektóre, następujące, są szczególne:

- Skok jest blokujący.
- Kolor otwarcia bez skoku jest sztuczny i forsuje; oznacza co najmniej inwit (10+) z fitem.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♦	1♥	pas	?
♠ A D 10 5 4	♥ 10 5	♦ K D 4 3	♣ 9 3

Licytuj 1♠; naturalne, forsuje.

♠ A 2 ♥ K W 5 2 ♦ 8 2 ♣ A W 6 3 2

Licytuj 2♦ (cue-bid). Wskazesz fit kier i siłę na co najmniej inwit do końcówki.

♠ 5 ♥ K W 5 2 ♦ A 6 3 2 ♣ 8 4 3 2

Skacz w 3♥ (blok).

♠ A 7 5 ♥ W 5 ♦ K W 3 2 ♣ D 6 3 2

1BA właściwie opisze rękę.

Blokujące wejście skokiem.

- Wejście skokiem jest blokiem.
- Ma to samo znaczenie co otwarcie.

11. WEJŚCIA DWUKOLOROWE.

CUE-BID MICHAELSA

- Bezpośrednie wejście kolorem przeciwnika (nawet 1♣-2♣) pokazuje dwa inne kolory 5⁺ - kart.
- Kolor młodszy pokazuje od razu oba kolory starsze.
- Kolor starszy wskazuje na drugi starszy i jakiś młodszy.

Ten typ wejścia może: - *a*) przeszkadzać przeciwnikom w licytacji, - *b*) pozwolić znaleźć dobrą obronę lub - *c*) być konstruktywną odzywką oznaczającą rękę z własnym, sporym potencjałem.

Jak silny jest cue-bid Michaelsa?

- Bardziej ważny jest potencjał lew niż punkty. Zalecamy grać wariant „mini-maksi” czyli albo bardzo słaby (poniżej 10 pkt.) albo silny (16+); ale ustal to z partnerem.

- Bądź bardziej ostrożny ze słabym składem 5-5 po partii!

♠ 7 ♥ A K 9 8 ♦ A D W 7 6 ♣ W 2 . Licytuj 2♠ po 1♠, to „maxi-Michaels”.

♠ D W 10 9 8 7 ♥ K 10 9 6 5 ♦ 3 ♣ 2 . A to „mini-Michaels”; po 1♦ - licytuj 2♦.

Odpowiedzi na Michaelsa.

Licytuj tak - jakby partner zaliczył słabą dwukolorówkę. Później się dowiesz czy tak było. Zazwyczaj wybierzesz jeden z kolorów partnera, a każdy skok jest blokujący. Nowy kolor nie forsuje, a kolor przeciwnika jest co najmniej inwitem do końcówki.

- Po *Michaelsie* pokazującym starszy/młodszy:

- 2BA pyta o kolor młodszy,
- 3BA jest do gry a
- 4♣ zastępuje 2BA - jeśli 2BA nie da się zgłosić.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♣	2♣	pas	?
♠ D 6 5	♥ W 9	♦ K D 5 4 3	♣ D 4 3

Wybierz 2♠.

♠ A K W 5 ♥ K W ♦ A 9 8 7 6 3 ♣ 4

Zgłoś 3♣. Może nawet zagracie szlemika.

Potem dasz drugą zapowiedź; nawet - jeśli partner będzie miał minimum.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♥	2♥	pas	?
♠ 6 5 ♥ D 2 ♦ K W 5 4 ♣ D 10 9 8 3			
Zgłoś 2BA - aby znaleźć kolor młodszy partnera.			
♠ K 10 9 8 7 ♥ 5 4 3 2 ♦ D 3 2 ♣ 4			

Rebidy wchodzącego.

- Z ręką maksymalną licytuje ponownie nawet po minimalnej odpowiedzi.
- Z ręką minimalną pasuje, chyba że partner sforsował przez 2BA pytające o kolor młodszy lub *cue-bid Michaelsa*.

Niezwykłe (dziwne) bez atu.

Starsza i podobna (do powyższej) konwencja nazywa się *Niezwykłe bez atu*. Zazwyczaj jest to wejście skokiem na 2BA. Pokazuje dwa - co najmniej 5-kartowe kolory najmłodsze (poza kolorem otwarcia) i znowu zalecamy wersję *mini-maxi* (uzgodnij to z partnerem!).

LHO	Partner	RHO	Ty:
		1♥	?
♠ K 2 ♥ 3 ♦ A D W 10 3 ♣ D W 10 9 3			
To jest ręka średnia - wejdź karami (licytuj 2♦).			
♠ A ♥ 3 ♦ A D W 10 8 7 ♣ A K 9 8 7			

A to dobre maksimum na 2BA (na młodszych) po otwarciu 1 w starszy.

Kiedy wejście 2BA nie jest „Dziwne/Niezwykłe”?

- Wznowienie jest naturalne, zrównoważone, w sile otwarcia 2BA (20-21 HCP).
- Wejście 2BA, po słabym 2, jest naturalne, zrównoważone; w sile 15-18, ze stoperem w kol. bloku.

Odpowiedzi na niezwykłe bez atu.

- Odpowiadaj podobnie jak na *cue-bid Michaelsa*.
- Załóż wersję *mini*.
- Wybierz kolor.
- Skacz nawet z ręką słabą ale dobrym fitem.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♠	2BA	pas	?
♠ K W 5 4 ♥ K W 10 3 ♦ D 3 2 ♣ 3 2			
Licytuj 3♦.			
Może chcesz spasować, ale partner ma skład co najmniej 5-5, więc lepiej się będzie grało w kara.			
♠ 4 ♥ W 3 2 ♦ K 10 7 2 ♣ D W 10 3 2			
Licytuj blokująco 4♠.			
♠ K W 5 4 ♥ K W 10 3 2 ♦ 3 2 ♣ 3 2			
Licytuj 3♣, czasem nie ma wyboru.			

12. WEJŚCIA PO OTWARCIU 1BA

Dlaczego i kiedy należy licytować po otwarciu 1BA przez przeciwnika?

Nawet po silnym bez atu jest wiele powodów do licytacji. Większość grających ma ustalony schemat wejść po 1BA, który pozwala im znaleźć często właściwy kontrakt; rób więc co się da, aby za nimi podążać. Ponadto nie jest niemożliwe - abyś jednak nie ty wygrał licytację, więc mając wartościowy układ, próbuj rywalizować.

Czego potrzebujesz, aby wejść?

Kluczowy jest wspomniany wyżej układ. Może to być albo dwukolorówka (większa szansa na znalezienie fitu) lub ręka z jednym, dobrym kolorem. Czasem trafi się też ręka silna, ale partner będzie miał mało.

Konwencyjne wejścia po 1BA.

Jest wiele opcji, z których można wybrać i nawet grając w internecie trzeba je ustalić. Większość konwencji używa *kontry* jako silnej, sugerującej karność. *Landy* pokazuje oba kolory starsze przez 2♣, a najszerzej stosowana konwencja *Cappelletti* (*Hamilton*, *Pottage*) przez 2♣ pokazuje jakiś jeden kolor 6⁺-kartowy.

- 2♦ pokazuje oba kolory starsze, ze składem co najmniej 5-5,
- 2♥ wskazuje na kiery i kolor młodszy (także ze składem co najmniej 5-5),

- 2♠ to piki i młodszy (ciągle ze składem co najmniej 5-5),
- 2BA to oba kolory młodsze (znowu ze składem co najmniej 5-5).
- Odzywki na poziomie 3 są naturalne.

Odzywka w kolor sugeruje siłę 16-17 HCP, bo wchodzący mógł skontrolować 1BA. **Agresywni gracze mogą grać tylko ze składem 5-4 lub nawet 4-4, w zależności od założeń.**

♠ D W 10 6 3 ♥ K D 10 8 7 ♦ W 10 2 ♣ -

Wchodzi 2♦. Pomimo braku wysokich kart masz dobry układ - jeśli znajdziesz fit.

♠ A K D 9 8 ♥ A K 7 ♦ D 10 6 ♣ 8 3

Kontra. Nie tak wiele wysokich kart, ale łatwy wist.

Możesz (zapewne) sam obłożyć 1BA, bez pomocy partnera; być może nawet bez wielu.

♠ 5 ♥ K D W 10 9 ♦ D W 10 4 3 2 ♣ 6

Wchodzi 2♥.

♠ A D W 9 8 7 ♥ 5 ♦ K 8 7 3 ♣ 3 2

Wchodzi 2♣ pokazując jakiś jeden kolor. Zgłosisz rebid 2♠.

Odpowiedzi na Cappelletti.

Po kontrze:

- pasuj z sensownymi wartościami,
- licytuj z ręką bardzo słabą lub układową (gdy spodziewasz się, że więcej możesz zyskać na grze własnej niż na kontrze).

Po 2♣:

- przeważnie licytuj sztuczne 2♦ dając partnerowi szansę pokazania jego koloru,
- z ręką słabą i bardzo dobrymi treflami pasuj (raczej - rzadkie),
- licytuj swój dobry 5⁺- kartowy kolor starszy;
- 2BA oznacza 11+ pkt. i rękę zrównoważoną,
- Gdy przeciwnik skontroluje 2♣, rekontruj; rekontra oznacza 7+ pkt. i inwityje do walki o częściówkę do poziomu 3.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♠	2♣	pas	?
♠ A W 4	♥ K 10 3	♦ K D 5 4	♣ 10 9 8

Licytuj 2BA - masz 11⁺ pkt. i fit w dowolnym (!) kolorze.

♠ D W 5 4 3 ♥ 8 7 6 ♦ 7 6 5 ♣ 3 2

Licytuj 2♦ dając partnerowi głos i zamierzając spasować cokolwiek on powie.

Licytuj po (1BA-) 2♦:

- wybierz (lepszy) kolor starszy;
- może zainwituj, zazwyczaj ze starszą 4-ką;
- 2BA pyta o lepszy młodszy;
- możesz zgłosić 3♣ z 6-ma dobrymi treflami;
- możesz spasować z 6-ma karami.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1BA	2♦	pas	?
♠ D 3 2	♥ W 2	♦ K 10 7 6 3	♣ 9 8 7

Licytuj 2♠, wybierając grę.

Licytuj po (1BA-) 2♥ lub 2♠:

- pasuj,
- podnoś z fitem i siłą 7-10 pkt.,
- nowy kolor jest naturalny i nie forsuje,
- 2BA pyta o kolor młodszy; dalsze uzgodnienie koloru starszego jest inwitem.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1BA	2♠	pas	?
♠ D 3 2	♥ W 2	♦ K 10 7 3	♣ 9 8 7 2

Pas; nie ma potrzeby grać 3 w młodszy.

13. KONTRY I REKONTRY

Kontra wywoławca.

Bezpośrednia kontra na otwarcie kolorowe nie jest karna i prosi partnera o wybór koloru;

- jest zwykle z krótkością w kolorze kontrowanym,
- zakłada zwykle możliwość gry w pozostałe kolory,
- oferuje siłę co najmniej na otwarcie,
- im silniejsza ręka, tym mniej można wymagać od jej składu,
- z ręką silną kontra może być jedno lub dwukolorowa, z bardzo silną - nawet z ręką zrównoważoną.

♠ A W 5 4 ♥ 5 ♦ K W 9 8 ♣ A 9 5 4

To jest przykład kontry na otwarcie 1♥. Ale z poniższą ręką kontra też jest akceptowalna.

♠ K W 5 4 ♥ 5 ♦ K W 9 ♣ A 9 5 4 2

♠ A K D 10 9 6 ♥ A 2 ♦ A D W 4 ♣ 4

Ta ręka jest za silna na wejście kolorem. Zacznij od kontry, potem licytuj piki.

♠ A K W ♥ K W 4 ♦ A D 6 5 ♣ D 5 4

Ta ręka jest za mocna na 1BA. Skontruj i daj rebid bez atu.

♠ A D W 5 4 ♥ A 4 2 ♦ D W 4 3 ♣ 2

Bez fitu trefl lepiej wejść pikami (1♠ - po otwarciu 1♥).

♠ K W 10 8 ♥ 4 ♦ D 9 8 6 ♣ D 6 5 4

Nawet po otwarciu 1♥ ręka ta jest zbyt słaba na kontrę.

Odpowiedzi na kontrę wywoławczą.

Jeśli drugi przeciwnik nie licytuje:

- praktycznie nie pasuj (chyba, że masz naprawdę potężny kolor otwarcia). Pas jest licytacją silną, bo zamierzasz ich obłoczyć na poziomie 1 w ich kolor (nie narażaj więc partnera na nerwy);
- licytuj najdłuższy kolor, ewentualnie nawet 3-kartowy, jeśli nie masz co powiedzieć;
- z dwoma kolorami 4-kartowymi - wybierz raczej kolor starszy niż młodszy;
- gdy jesteś słaby - licytuj nisko;
- z ręką zrównoważoną w sile 6 -10 HCP i stoperem w kolorze otwarcia - licytuj 1BA;
- z wartościami inwitującymi (10 -12) - skacz w swój kolor lub w bez atu;
- z ręką silną - zgłoś kolor przeciwnika.

W rozdaniach poniższych LHO (Lewy przeciwnik) otwiera 1♦, partner kontruje; pasuje też RHO (przeciwnik pRawy):

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♦	kontra	pas	?
♠ A D 5 4	♥ K W 10 8	♦ 4	♣ D 10 9 8

Masz zamiar grać końcówkę, zaczynij od 2♦.

♠ D W 10 4 ♥ W 4 2 ♦ 5 4 2 ♣ 7 6 3

Słaba ręka, licytuj więc po prostu 1♠.

♠ 9 2 ♥ A D 9 6 4 ♦ A 4 3 2 ♣ 4 3

Licytuj 2♥; w charakterze inwitu.

♠ D 3 2 ♥ 9 3 ♦ 9 8 7 6 2 ♣ 8 4 3

Nawet nie rozważaj pasa z taką ręką. Musisz coś powiedzieć, powiedz więc 1♠. W końcu jest to najniższa odzywka jaką możesz dać, a ewentualna odpowiedzialność spada na partnera (który cię do tego zmusił).

Jeśli drugi przeciwnik licytuje:

- ze słabą ręką - pasuj; teraz już pas nie jest karny,
- z wartościami i/lub układem raczej coś licytuj,
- ważny jest układ, nie tylko punkty.

Jeśli w poprzednich czterech przykładach drugi przeciwnik wszedłby odzywką 2♦ - licytować należałoby:

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♦	kontra	2♦	?
♠ A D 5 4	♥ K W 10 8	♦ 4	♣ D 10 9 8

3♦; wciąż chcesz grać końcówkę.

♠ K W 10 8 ♥ 4 ♦ D 9 8 6 ♣ D 6 5 4 - Pas.
 ♠ 9 2 ♥ A D 9 6 4 ♦ A 4 3 2 ♣ 4 3 - Licytuj 2♥.
 ♠ D 3 2 ♥ 9 3 ♦ 9 8 7 6 2 ♣ 8 4 3 - Pas (z radością).

Kontry karne.

- Czasem kontrujesz kontrakt co do którego spodziewasz się, że nie pójdzie i chcesz wziąć większy zapis.
- Rzadko która pierwsza kontra jest karna.
- Większość kontr karnych ma miejsce nie w pierwszym, a w dalszych okrążeniach licytacji.

Kontra na otwarcie 4♥ lub wyższe.

- kontra na otwarcie 4♥ (lub wyższe) wskazuje wartości (jest silna),
- nie przyrzeka żadnej ilości kart ani siły w kolorze kontrowanym,
- może być karnie spasowana,
- możesz ją przenieść w swój kontrakt - tylko wtedy, jeśli widzisz szanse jego realizacji.

Po otwarciu przeciwnika 4♥:

♠ A K 4 ♥ K 2 ♦ K 8 7 5 ♣ A 5 3 2 - Kontra.

4♥ prawie na pewno zostanie przegrane, a jeśli partner się odezwie, dołożysz mu sporo wartościowych kart.

Kontra na 1BA:

W konwencji *Cappelletti* (i wielu innych) - kontra pokazuje silną rękę. Odpowiadający powinien:

- licytować swój kolor z bardzo słabą ręką,
- pasować z siłą 5+ pkt.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1BA	kontra	pas	?
♠ D 10 9 5	♥ 8 7 5	♦ 10 4 3	♣ K 8

Pas - masz dobrą rękę na obronę.

♠ D 9 8 7 3 ♥ 5 ♦ 9 8 3 2 ♣ W 4 3 - Powiedz 2♠. Z wieloma rękami partnera możesz nie obłożyć 1BA, licytuj więc coś - co wygląda na najbardziej bezpieczną częściówkę.

Kontra na końcówkę.

Większość kontr na dograne jest karna, ponadto mogą nieść wskazówki wistowe. Zwykle kontra na 3BA prosi o wist w 1-szy kolor dziadka (jeśli wy z partnerem nic nie licytowaliście).

Kontra na odzywki sztuczne.

Kontry na odzywki sztuczne wskazują wist.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1BA	pas	2♥	kontra

2♥ jest transferem na piki, kontra wskazuje wist kierowy.

Licytacja po kontrze wywoławczej przeciwnika.

- w wielu wypadkach dajesz te same odzywki - jakby kontry nie było, ale *rekontra* oznacza siłę 10+ pkt. i jest raczej bez fitu,
- skaczące uzgodnienie jest blokujące z 4-kartowym fitem,
- skok nowym kolorem jest blokujący.

2BA Jordana.

Odzywka 2BA po kontrze jest konwencyjna; pokazuje co najmniej inwit do końcówki z fitem.

Z minimum otwierający wraca na kolor otwarcia, odpowiadający może jednak licytować dalej, o ile ma silniejszą rękę niż tylko inwit.

Z ręką wystarczającą na dograną otwierający może ją zgłosić lub nawet dać *cue-bid* aby spróbować szlemika. Jest to *inaczej niż w 2BA-Jacoby*, które forsuje do dogranej i jest zgłaszane bez kontry.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1♥	kontra	?
♠ A 2	♥ K W 10 2	♦ D 8 5 4 3	♣ 4 3

Świetna ręka na 2BA Jordana.

♠ 2 ♥ K D 9 5 ♦ 8 7 5 4 3 2 ♣ 3 2

Po 1♥ (partnera) i kontrze RHO (prawego przeciwnika) - głoś blokująco 3♥.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♥	kontra	rekontra
♠ A W 8 6 ♥ 2 ♦ K W 7 4 ♣ K 9 8 3			

Rekontra; a może uda ci się ich karnie skontrować za wiele punktów...

Inne znaczenia rekontr.

Rekontry mają także inne znaczenia; w zależności od licytacji:

- rekontra jest do gry na poziomie 4 lub wyżej,
- rekontra jest ratunkowa na niższych poziomach - jeśli nie macie uzgodnionego koloru (trzeba ustalić to z partnerem !),
- jeśli *cue-bid* jest skontrowany na wist, rekontra pokazuje Asa lub renons.

14. KONTRA NEGATYWNA

Czym jest kontra negatywna?

- Nie jest karna.
- Pokazuje chęć realizacji własnego kontraktu, ale brak siły lub koloru, który by można zgłosić.

Warunki do zastosowania kontry negatywnej.

- Otwierający licytuje kolor.
- Przeciwnik interweniuje kolorem, maksymalnie 2♠ (sprawdź z partnerem - niektórzy grają kontry negatywną także wyżej).

Kontra negatywna na poziomie 1.

- „Niskopoziomowe” kontry negatywne są szczególnie i zorientowane na kolory starsze.
- Oznaczają 6+ pkt.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♣	1♦	kontra
♠ K 8 6 5 ♥ W 8 4 3 ♦ A 6 5 ♣ 6 2			

Twoja kontra pokazuje skład 4⁺- 4⁺ w kolorach starszych.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♣	1♥	kontra
♠ A K D 10 ♥ K 2 ♦ 8 7 6 3 2 ♣ 8 7			

Kontra pokazuje dokładnie 4 piki. Z 5-ką powiesz 1♠.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♣	1♠	kontra

Kontra powyższa pokazuje 4+ kiery i rękę zazwyczaj zbyt słabą aby powiedzieć 2♥.

Kontry negatywne na wyższych poziomach.

- Pokazują 8⁺ pkt. na poziomie 2-gim i 10⁺ na poziomie 3-cim.
- Z wyjątkami - wskazują na możliwość gry w kolory nielicytowane albo w nielicytowany starszy i licytowany młodszy.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♦	2♣	kontra

Kontra negatywna obiecuje jeden 4-kart starszy, a niekiedy oba.

Odzywka 2 w kolor starszy wskazywałaby 5⁺- kart i 10⁺ pkt.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♦	2♥*	kontra
♠ K W 5 4 ♥ D 9 6 ♦ D W 8 7 4 ♣ 3			

Skontruj - aby poszukać fitu pik. Jeśli partner powie trefle, wrócisz na kara.

<i>LHO</i>	<i>Partner</i>	<i>RHO</i>	<i>Ty:</i>
-	1♥	2♣	kontra
♠ A D 9 8 5 ♥ 10 9 ♦ K W 6 4 ♣ 5 3			

Powiedz 2♠. Masz dobry 5-kart i wystarczającą ilość pkt.

Kontry negatywne mogą być stosowane z silnymi rękami ze starszą 4-ką i dłuższym bocznym kolorem. Po takiej kontrze można: - a) skoczyć, - b) zgłosić *cue-bid* lub bez atu, aby pokazać siłę.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1♠	2♦	kontra
♠ 10 2	♥ A D W 4	♦ A W 2	♣ W 10 7 6

Powiedz 2BA po 2♠ i skacz na 4♥ po 2♥.

Odpowiedzi na kontry negatywne.

Otwierający zgłasza naturalny rebid, odnosząc się do informacji przekazanej przez negatywną kontrę.

- Minimalna siła na rebid to 15⁺ pkt., rebid taki nie forsuje.
- Skaczący rebid (16 -18), także nie forsuje.
- *Cue-bid* lub odzywka w kolor przeciwnika informuje o 19⁺ pkt., forsuje!

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	-	-	1♠
2♦	kontra	pas	?
♠ A K D 8 7 2	♥ 4	♦ 7 2	♣ A D W 2

Mów 3♠; oznacza to samo co zawsze: 6-kart i 16-18 pkt.

♠ A K 9 7 6 ♥ 4 3 2 ♦ 2 ♣ K D 5 4

Po powyższej sekwencji mów 2♣; proste i opisowe.

♠ A K W 5 4 ♥ D 7 6 5 ♦ 3 ♣ K 10 5

I znów, po prezentowanej sekwencji, mów 2♥; kolor partnera.

♠ A K D 5 4 ♥ D 7 6 5 ♦ 3 ♣ A D 5

Mów (po tym samym, powyższym „wstępie”) 3♦; forsuje do końcówki.

Wciąż będziesz mógł zgłosić kiery w następnej rundzie i poszukać gry szlemowej.

♠ A K 9 7 6 ♥ 4 3 ♦ K D 5 4 ♣ 4 2

I jeszcze raz, po powyższej sekwencji - licytuj 2BA;

oznacza - minimum ze zrównoważoną ręką oraz stoper karo. Partner może mieć pozostałe dwa kolory.

15. WZNAWIANIE

Jest to odzywka lub kontra po dwóch pasach.

Kiedy dwa pasy następują po interwencji.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	-	-	1♦
1♥	pas	pas	?
♠ A W 3 2	♥ 5	♦ A K 8 7 6	♣ D 5 4

Masz mało kierów, prawy przeciwnik nie uzgodnił fitu, więc partner może mieć sporo kierów. Skontrować nie mógł, bo byłaby to kontra negatywna, więc może czeka na twoją kontrę z twojej strony - aby pasować.

- Próbuj wznowić - gdyż partner może mieć *traping-pasa*.
- Z długością w ich kolorze raczej pasuj z minimalną ręką, a licytuj tylko z dużą siłą lub składem - zgłaszaj naturalne rebidy. Nie bój się pasować jeśli myślisz, że nie są w najlepszym kontrakcie.

Możliwości odpowiadającego po kontrze:

- pasuj z wartościami i długością w kolorze przeciwnika,
- ze słabą ręką zastosuj minimalną zapowiedź.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1♠	2♣	pas
pas	kontra	pas	?
♠ 2	♥ W 5 3 2	♦ W 9 3 2	♣ D 9 7 4

Licytuj 2♦; nie masz na pasa.

♠ 10 2 ♥ A 5 3 ♦ 10 9 7 2 ♣ W 6 4 3

W sekwencji - jak wyżej: 2♠; partner nie będzie oczekiwał zbyt wiele, bo wcześniej pasowałeś.

♠ 10 8 ♥ A D 10 2 ♦ D 2 ♣ A D 10 9 7

Jeszcze raz - po powyższej sekwencji: pas.

Gdy dwa pasy następują po otwarciu.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♦	pas	pas	?

- Kontra i odzywka może być słabsza niż wejście „o Króla” (2-3 HCP). Odpowiadający musi, zgłaszając swoją odzywkę, o tym pamiętać.
- 1BA: 12-14 HCP, schemat dalszej licytacji - jak po otwarciu.
- Kontra i potem bez atu: 15 -18 HCP.
- Skok kolorem otwarcia: dobry kolor.
- Skok na 2BA: 19 - 21 HCP.
- Wznowienie kolorem przeciwnika - konwencja *cue-bid Michaelsa*.

LHO	Partner	RHO	Ty:
1♥	pas	pas	?
♠ K W 5	♥ K W 9 3	♦ A 10 5	♣ D 7 6

Wznowienie 1BA: 12-14 ze stoperem kier.

♠ K D 10 8 7 6 ♥ A 2 ♦ 9 ♣ A W 5 4

A „tym razem” wznowienie - 2♠; karta za dobra na 1♠.

♠ K 8 7 6 ♥ 4 ♦ A 6 3 2 ♣ D 10 8 4

Znowu - na wznowieniu po otwarciu przeciwnika 1♥: Kontra; masz skład; a gdybyś miał jeszcze jakiegoś Króla - wszedłbyś bezpośrednio.

16. LICYTACJA W STREFIE SZLEMOWEJ

Szlemik bez atu wymaga siły 32⁺ HCP, a szlem 37. A jeśli masz kolor roboczy, limity te mogą być (czasem nawet znacznie) obniżone. Szlemik w kolor z dobrym fitem i układem może wymagać znacznie nawet mniej HCP. Oto przykład szlema na 26 HCP.

♠ A 8 5 4	♠ K D 10 9 6 2
♥ 4	♥ A 5 2
♦ K D 10 8 5	♦ A 2
♣ A 4 2	♣ 9 8

RKCB (Roman Keycard Blackwood)

Kiedy 4BA jest pytaniem o Asy (o 5 wartości) ?

- Gdy macie sfitowany kolor.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1♥	pas	1♠
pas	3♠	pas	4BA*

- Skok na 4BA w licytacji „kolorowej” uzgadnia ostatnie miano i pyta o Asy.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1♥	pas	1♠
pas	4BA*		

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1BA	pas	2♥*
pas	2♠	pas	4BA*

W licytacji „bezatutowej” 4BA jest inwitujące.

LHO	Partner	RHO	Ty:
-	1BA	pas	2♥
pas	2♠	pas	4BA*

RKCB, piki są ustalone.

Odpowiedzi na RKCB.

Odpowiedzi na RKCB dotyczą pięciu wartości: czterech Asów i Króla atu. Są dwa popularne schematy odpowiedzi, ustal więc z partnerem - którą gracie: 0314 czy 1430 ?

Schemat 0314:

5♣	0 lub 3 wartości
5♦	1 lub 4 wartości
5♥	2 wartości - bez Damy atu
5♠	2 wartości - z Damą atu

Schemat 1430:

5♣	1 lub 4 wartości
5♦	0 lub 3 wartości
5♥	2 wartości - bez Damy atu
5♠	2 wartości - z Damą atu

Szukanie innych wartości.

Po odpowiedzi 5 w młodszy - następną odzywka, poza konwencją atutową (5BA), pyta o atutową Damę. Bez atutowej Damy „wypytywany” wraca na kolor uzgodniony na najniższej możliwej wysokości.

Z Damą zaś licytuje:

- kolor bocznego Króla, ale nie ponad kontrakt 6 w kolor uzgodniony; w takim wypadku - 5BA;
- jeśli nie ma Króla, a ma Damę - mówi 6 w uzgodniony kolor.

<i>Partner</i>	<i>Ty:</i>
1♥	4BA*
5♣**	5♦***
6♣****	7♥

*4BA - pytanie o (5) wartości,
 **5♣: 0 lub 3 wartości
 ***5♦: pytanie o posiadanie atutowej Damy
 ****6♣: jest Dama atu; z ♣K, ale bez ♠K

Jeśli licytujący 4BA może doszukać się wszystkich kluczowych kart, może przez 5BA zapytać o Króle (odpowiedzi szczeblami).

Nie policz Króla atu powtórnie!

Gerber.

Skok na 4♣ - gdy partner najpierw głosił bez atu (albo - gdy to ustaliliście - że ostatnio głosił bez atu) jest pytaniem o Asy.

Odpowiedzi:

4♦	0 lub 4 Asy
4♥	1 As
4♣	2 Asy
4BA	3 Asy

Kolejna zapowiedź - 5♣ - pyta o Króle z tym samym schematem odpowiedzi.

Interwencja po Blackwoodzie.

- Gdy przeciwnik licytuje po 4BA, użyj **DOPI**: kontra = 0 Asów, pas = 1, z dwoma licytuj normalnie.
- Gdy przeciwnik licytuje wyżej niż na poziomie 5, możesz odpowiadać **DEPO**: kontra z parzystą ilością Asów, pas - z nieparzystą.
- Jeśli 4BA jest skontrolowane - zignoruj kontrę (lub - rekontra = 0 Asów, - pas = 1 As).

INWITOWANIE SZLEMIKÓW.

Każda odzywka ponad końcówkę jest inwitem.

<i>Otwierający</i>	<i>Odpowiadający</i>
1BA	4BA

4BA prosi partnera o zalicytowanie 6BA, ale - z maksimum.

<i>Otwierający</i>	<i>Odpowiadający</i>
1♥	5♥

Ten skok zaś inwituje szlemika w kolor (kiery).

- Odzywka 5 w kolor starszy pyta o siłę koloru, ale może być stosowana również w innych sytuacjach.
- Po uzgodnieniu koloru - skok na 5BA inwituje szlema. Jeśli masz dwie figury w atu i licytuj go.

CUE-BIDY.

Są to odzywki w nowy kolor po sfitowaniu koloru i forsingu do końcówki.

- W 1-szej kolejności pokazują Asa/renons albo Króla/singla w licytowanym kolorze i inwitują szlemika. Kolejne *cue-bidy* znaczą to samo.

- Partner może odpowiedzieć kolejnym *cue-bidem* albo użyć *Blackwooda*; albo nie będąc zainteresowanym szlemikiem, powrócić na ustalony kolor.
- *Cue-bidy* są najbardziej użyteczne - gdy problemem jest: które Asy ma partner, a nie - ile ich ma.

♠ A K 9 6 5 4 ♥ 7 6 ♦ K D W 10 ♣ A

Licytacja zaczęła się od inwitu 1♠-3♠. Jesteś zainteresowany szlemikiem, ale nic nie wiesz o kierach. Tym razem *Blackwood* nie rozwiąże problemu, bo przeciwnicy mogą ściągnąć dwa kierę górą. Zgłoś *cue-bid* 4♣. Zobaczysz co powie partner.

Partner - mając kontrolę w kierach, mając np. kartę: ♠ D 8 7 3 ♥ A K 5 4 ♦ 9 8 2 ♣ K 5 zgłosi 4♥, a ty zagrasz szlemika.

Jeśli - z kartą ♠ D 8 7 3 ♥ W 5 4 ♦ A 5 4 ♣ K D 5 powie 4♦, ty wskażesz brak zatrzymania kierowego wracając na 4♠. Teraz partner zorientuje się, że chodziło o kierę i nie mając w nich niczego - spasuje.

A z kartą ♠ D 8 7 3 ♥ K D ♦ A 5 4 ♣ 10 5 4 3 - mając kierowego Króla możecie dolicytować się szlemika; np. tak:

Partner	Ty:
-	1♠
3♣	4♣
4♦	4♣
6♣	

17. WISTY I ZRZUTKI

WISTOWANIE PRZECIWKO KONTRAKTOM BEZATUTOWYM.

Wybór pierwszego wistu.

- Słuchaj licytacji.
- Jeśli partner coś licytował, wistuj w jego kolor.
- Jeśli partner nie licytował, wistuj w swój najdłuższy i najlepszy kolor. Wyjątkiem może być sytuacja - gdy przeciwnik licytował twój kolor albo - gdy nie masz wysokich kart, gdy twój kolor jest słaby.
- Mając wybór pomiędzy kolorem starszym a młodszym, wybieraj młodszy.

Wisty z różnych konfiguracji.

- Wychodź najwyższą kartą z sekwensu honorów.
- Najwyższą z sekwensu wychodź również wtedy - gdy masz jakąś kartę starszą od sekwensu honorów.
- Czwartą od góry z długiego koloru.
- Najniższą z trzech kart - jeśli masz w nich honor.
- Najwyższą z trzech błotek.
- Opcjonalnie: po wiście Damą - odblokuj się Waletem.
- Opcjonalnie: na wist Asem - daj o markę (albo - ilościówkę).

Z poniżej prezentowanych konfiguracji - przeciwko bez atu wistuj:

D W 10 7 2	Damą, najstarsza z sekwensu
A W 10 9 3	Waletem, najstarszy z sekwensu wewnętrznego
A W 9 5 4	5-tką, czwarta najlepsza
A K W 10 5 4 2	Asem, prosząc o zrzucenie honoru jeśli partner go ma (albo - o danie ilościówki).

Wistowanie w kolor licytowany przez partnera.

- niską z trzech błotek jeśli nie licytowałeś poparcia, wysoką jeśli je licytowałeś (uzgodnij to z partnerem),
- wyższą z dubla,
- niską z trzech lub więcej kart - o ile jest w kolorze honor,
- wyższym honorem z sekwensu,
- czwartą najlepszą.

Partner licytował kierę, a ty nie poparłeś.

Masz:	Wistuj:
♥ D 2	Damą
♥ 9 8 4	4-ką

Partner licytował kiery, a ty poparłeś.

Masz:	Wistuj:
♥ 7 4 2	7-ką
♥ D 5 4 3	3-ką

WISTOWANIE PRZECIWKO KONTRAKTOM KOLOROWYM.

Wybór pierwszego wistu.

- słuchaj licytacji,
- jeśli spodziewasz się, że rozgrywający będzie potrzebował przebitek albo jeśli twoja para ma trochę porozzuczanych figur - rozważ wist w atu,
- w wielu przypadkach wist z AK jest dobry, bo pozwala odłożyć decyzję co robić dalej i obejrzeć dziadka,
- jeśli podejrzewasz, że rozgrywający ma silny kolor boczny - wyjdź atakująco, aby wyrobić szybko lewy twojej pary. Honorowe sekwensy są tu dobrym wistem, bo są agresywne, a równocześnie względnie bezpieczne.

Wisty z różnych konfiguracji.

- Asem z **A K x**, Królem z **A K sec!** (ustal to z partnerem),
- wyższą z sekwensu,
- wyższą z dubla,
- niską z trzech - jeśli jest w kolorze honor,
- **wysoką z trzech błotek (ale ustal to z partnerem, ludzie grywają różnie),**
- czwartą najlepszą,
- najstarszą z wewnętrznego sekwensu honorów,
- Asem z **A x**. Najczęściej nie jest dobrze wistować z **A x x x** przeciwko kontraktom kolorowym, ale - jeśli musisz - lepiej Asem;
- gdy wistujesz atutem - wistuj niskim, ale wyższym z sekwensu.

Wistujesz w piki przeciwko kontraktowi kierowemu:

Masz:	Wistuj:
♥ D 9 8 3 2	3-ką
♥ D W 9 4	Damą
♥ A K	Królem, potem Asem - wskazując dubla

Wistowanie w kolor partnera.

Wisty są te same, oprócz sytuacji: jeśli popierałeś; wistuj wysoką z trzech błotek.

ZRZUCANIE.

Marka.

Wysoka zachęca do kontynuacji koloru, *niska* wskazuje brak zainteresowania i sugeruje zmianę wistu.

Ilościówka.

Wysoka - niska oznacza parzystą ilość. *Niska - wysoka* nieparzystą.

Lavinthal.

USTALENIA
DO UZGODNIENIA W PARZE

Str.:	Gramy tak:
08	
..	
..	
09	
10	
12	
14	
..	
15	
17	
..	
18	
19	

19	
20	
21	
22	
25	
..	
27	
28	
..	
..	
29	
30	
..	

✓ *GRAMY AGRESYWNIE CZY „SOLIDNIE” ?*