



## Standard American Yellow Card

### System licytacajny SAYC

#### Wersja pełna standardowa

Opracował Mirostlaw Cagara z Gdańska

Będę wdzięczny za wszelkie uwagi i propozycje poprawek ([cagara@domicil.pl](mailto:cagara@domicil.pl))

#### Stosowane konwencje:

Wszystkie poniżej podane konwencje należą do standardu SAYC (wersja pełna).

Konwencje oznaczone gwiazdką (\*) mogą być pominięte przez początkujących graczy, ich wykluczenie z systemu musi być jednak uzgodnione z partnerem.

Odzywki oznaczone wykrzyknikiem (!) muszą być zaalertowane, ich objaśnienie po angielsku będzie podane obok.

#### Wersja pełna obejmuje:

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stayman</li> <li>- Teksas na kolor starszy (!)</li> <li>- Jacoby 2BA (!)(*)</li> <li>- Czwarty kolor (!)(*)</li> <li>- Silne otwarcie 2♣</li> <li>- Blackwood</li> <li>- Inwitujące 4BA</li> <li>- DOPI (*)</li> <li>- Cuebidy</li> <li>- Gerber (*)</li> <li>- Forsing do szlema (!)(*)</li> <li>- Otwarcia blokujące</li> <li>- Tylko podniesienie (R-O-N-F)</li> <li>- Dziwne 2BA (!)(*)</li> <li>- Michaels Cuebid (!)(*)</li> <li>- Cappeletti(!)(*)</li> <li>- Kontry negatywne (!)</li> <li>- Rekontry SOS</li> </ul>	<p><i>Full SAYC would include:</i></p> <p><i>Stayman</i></p> <p><i>Jacobi Transfers (!)</i></p> <p><i>Jacoby 2NT (!)(*)</i></p> <p><i>4<sup>th</sup> Suit Forcing (4sf) (!)(*)</i></p> <p><i>Strong artificial 2♣ opening</i></p> <p><i>Blackwood</i></p> <p><i>Invitational 4NT</i></p> <p><i>DOPI (*) (Double with 0 Aces, pas with 1)</i></p> <p><i>Cue Bids</i></p> <p><i>Gerber (*)</i></p> <p><i>GSF (Grand Slam Force) (!)(*)</i></p> <p><i>Weak Bids</i></p> <p><i>RONF (Raise Only Non-Force)</i></p> <p><i>Jacoby (Unusual) 2NT (!)(*)</i></p> <p><i>Michaels Cue Bid (!)(*)</i></p> <p><i>Cappeletti(!)(*)</i></p> <p><i>Negative Doubles (!)(*)</i></p> <p><i>SOS Redoubles</i></p>
---	---

#### Wersja uproszczona SAYC nie obejmuje:

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teksas na kolor starszy (!)</li> <li>- Jacoby 2BA (!)</li> <li>- Kontry negatywne (!)</li> <li>- Michael's Cuebid (!)</li> <li>- Dziwne 2BA (!)</li> </ul>	<p><i>Simple SAYC would NOT include:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Jacobi Transfers (!)</i></li> <li>- <i>Jacoby 2NT (!)</i></li> <li>- <i>Negative Doubles (!)</i></li> <li>- <i>Michaels Cue Bid (!)</i></li> <li>- <i>Unusual 2NT (!)</i></li> </ul>
---	---

#### Otwarcia:

uwaga: przy równej długości 5-5 lub 6-6 otwieramy starszym longerem;

- 1♣ 13+ PC, gwarantuje 3 trefle;
- 1♦ 13+ PC, gwarantuje 4 kara (wyjątek skład 4-4-3-2);
- 1♥ 13+ PC, 5+ kierów;
- 1♠ 13+ PC, 5+ pików;
- 1 BA 15-17 PC, ręka zrównoważona, może zawierać dowolną piątkę;
- 2♣ 22+ PC lub 9 lew;
- 2♦ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę karową, wyklucza czwórkę starszą;
- 2♥ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę kierową, wyklucza czwórkę pikową;
- 2♠ 5-11 PC, gwarantuje dobrą szóstkę pikową, wyklucza czwórkę kierową;
- 2 BA 20-21 PC, ręka zrównoważona;
- 3♣/3♦/3♥/3♠ otwarcia blokujące, dobry kolor 7+;
- 3 BA 25-27 PC, ręka zrównoważona;
- 4♥/4♠ otwarcia blokujące, dobry kolor 8+, silniejsze od otwarć na wysokości trzech;
- 5♣/5♦ otwarcia blokujące, dobry kolor 8+, silniejsze od otwarć na wysokości trzech;

## Odpowiedzi i dalsza licytacja:

---

1♣	1♦	6+ PC, 4+ kara, nie wyklucza czwórki starszej oraz fitu trefli;
	1♥	6+ PC, 4+ kiery, wyklucza czwórkę karo, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefli;
	1♠	6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę karo i kier, nie wyklucza fitu trefli;
	1BA	6-10 PC, wyklucza 4 kara, 4 kiery, 4 piki i 5 trefli;
	2♣	6+ PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kara, 4 kiery, 4 piki;
	2BA	13+ PC, forsing do końcówki;
	3BA	15-17 PC;

---

1♦	1♥	6+ PC, 4+ kiery, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu karo;
	1♠	6+ PC, 4+ piki, wyklucza 4 kiery, nie wyklucza fitu karo;
	1BA	6-10 PC, wyklucza 4 kara, 4 kiery i 4 piki (nf);
	2♣	6+ PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kiery i 4 piki, nie wyklucza 4 kar;
	2♦	6+ PC, 4+ kara, wyklucza 4 kiery, 4 piki i 5 trefli;
	2BA	13+ PC, forsing do końcówki;
	3BA	15-17 PC;

---

1♥	1♠	6+ PC, 4+ piki;
	1BA	6-10 PC, wyklucza 4 piki;
	2♣	11+ PC, 4+ trefli, wyklucza 4 piki;
	2♦	11+ PC, 4+ kara, wyklucza 4 piki i 4 trefle;
	2♥	6-10 PC, fit 3-kartowy w kierach;
	2BA(!)	( <i>Jacoby 2NT</i> ) 13+ PC, pytanie o krótkość. Forsing do końcówki, możliwy szlemik;
	3♣/3♦/3♠	singleton lub renons
	3♥	ręka bardzo silna, 18+ PC, bez krótkości;
	3BA	ręka średnia, 15-17 PC, bez krótkości;
	4♣/4♦/4♠	silny, 5+ boczny kolor;
	4♥	ręka minimalna do 14 PC, bez krótkości;
	2♠/3♣/3♦	naturalne, 17+ PC, inwit do szlemika;
	3♥	10-12 PC, fit w kierach, inwit do końcówki; Przy 10 PC i zrównoważonej karcie może być korzystniejsze 1BA, pomimo fitu kier;
	3BA	15-17 PC, skład zrównoważony, przynajmniej 2 kiery;
	4♥	max. 10 PC, fit 4-kartowy w kierach, dobry układ;

---

1♠	1BA	6-10 PC, wyklucza 3 piki;
	2♣	11+ PC, 4+ trefli;
	2♦	11+ PC, 4+ kara;
	2♥	11+ PC, 4+ kiery;
	2♠	6-10 PC, fit 3-kartowy w pikach;
	2BA(!)	( <i>Jacoby 2NT</i> ) 13+ PC, pytanie o krótkość. Forsing do końcówki, możliwy szlemik;
	3♣/3♦/3♥	singleton lub renons
	3♠	ręka bardzo silna, 18+ PC, bez krótkości;
	3BA	ręka średnia, 15-17 PC, bez krótkości;
	4♣/4♦/4♥	silny, 5+ boczny kolor;
	4♠	ręka minimalna do 14 PC, bez krótkości;
	3♣/3♦/3♥	naturalne, 17+ PC, inwit do szlemika;
	3♠	10-12 PC, fit w pikach, inwit do końcówki; Przy 10 PC i zrównoważonej karcie może być korzystniejsze 1BA, pomimo fitu pik;
	3BA	15-17 PC, skład zrównoważony, przynajmniej 2 kiery;
	4♠	max. 10 PC, fit 4-kartowy w pikach, dobry układ;

---

### Druga odzywka otwierającego po otwarciu 1♥/1♠:

Ręka minimalna (13-16 PC):

BA na najniższej wysokości;

Powtórzenie koloru odpowiedzi na najniższej wysokości (z fitem 4-kartowym lub dobrą trójką);

Zgłoszenie nowego koloru bez rewersu (możliwy szeroki przedział 13-18 PC);

Powtórzenie swojego koloru na najniższej wysokości;

## Ręka średnia (17-18 PC)

Zgłoszenie nowego koloru z przeskokiem lub powtórzenie z przeskokiem swojego koloru;

Zgłoszenie nowego koloru z rewersem;

Zgłoszenie nowego koloru bez rewersu (możliwy szeroki przedział 13-18 PC);

## Ręka silna (19-21 PC)

Zgłoszenie BA z przeskokiem;

Powtórzenie swojego koloru lub partnera z podwójnym przeskokiem;

Zgłoszenie nowego koloru z podwójnym przeskokiem bez rewersu lub pojedynczym z rewersem;

**Druga odzywka odpowiadającego po otwarciu 1♥/1♠:**

Jeśli odpowiadający zgłaszał kolor na wysokości jednego, musi określić się, czy zamierza zatrzymać się w częściówce, inwituje do końcówki, zgłasza końcówkę lub forsuje do końcówki i potrzebuje więcej informacji o ręce otwierającego, by wybrać optymalny kontrakt.

Odzywki signoff w strefie częściówki (6-10 PC): Pas, 1BA, 2 w gloszonym kolorze swoim lub pierwszym partnera;  
Odzywki inwitujące do końcówki (11-12 PC): 2BA, 3 w którymkolwiek uprzednio licytowanym kolorze;

Uwaga: 1♥-1♠-1BA-2♣/2♦ nie forsuje  
1♥-1♠-1BA-3♣/3♦ forsuje do dogranej

1BA	2♣	<i>Stayman</i> (pytanie o starsze czwórki), 8+ PC i co najmniej jedna starsza czwórka. Możliwa jest mniejsza siła, jeśli odpowiadający zamierza spasować na każdą odpowiedź otwierającego np. ze składem 4-4-4-1 z singlem trefl;
	2♦	bez starszej czwórki; 2♥/2♠ starsza piątka; 2BA 9 PC; 3BA 10-12 PC;
	2♥	czwórka kierowa, nie wyklucza czwórki pikowej; 2BA 9 PC, czwórka pikowa; 3♣/3♦ piątka w młodszym kolorze, brak 4 kierów i zainteresowanie szlemikiem; 3BA 10-12 PC, czwórka pikowa;
	2♠	czwórka pikowa, wyklucza czwórkę kierową; 2BA 9 PC, czwórka kierowa; 3♣/3♦ piątka w młodszym kolorze, brak 4 pików i zainteresowanie szlemikiem; 3BA 10-12 PC, czwórka kierowa;
	2♦(!)	<i>Jacoby transfer</i> – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów; 2♥ normalne przyjęcie transferu; 2BA inwit; 3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa; 3♥ inwit; 3BA otwierający może zalicytować 4♥;
	3♥	17 PC i 4 kiery;
	2♥(!)	<i>Jacoby transfer</i> – transfer na piki, obiecuje 5+ pików 2♠ normalne przyjęcie transferu; 2BA inwit; 3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa; 3♠ inwit; 3BA otwierający może zalicytować 4♠;
	3♠	17 PC i 4 piki;
	2BA	8PC, wyklucza starszą czwórkę;
	3♣/3♦	kolor 6+, inwit do 3BA lub 5♣/5♦;
	3♥/3♠	kolor 6+, inwit do szlemika;
	3BA	<i>signoff</i> ;

- 4♣ *Gerber*, pytanie o asy;  
 4♦ 0 lub 4 asy;  
 4♥ 1 as;  
 4♠ 2 asy;  
 4BA 3 asy;  
 5♣ pytanie o króle. Jeśli gracz, który poprzez 4♣ pytał o asy, zgłosi po odpowiedzi jakąkolwiek inną odzywkę niż 5♣, nie jest to pytanie o króle;  
 5♦ 0 lub 4 króle;  
 5♥ 1 król;  
 5♠ 2 króle;  
 5BA 3 króle;  
 4♥/4♠/5♣/5♦ *signoff*, kolor 6+, bez aspiracji szlemikowych;  
 4BA inwit do szlemika, otwierający licytuje 6BA z maksimum siły, w innym wypadku pasuje;

**Po interwencji przeciwnika:**

N	O	S	W	
1BA	x	?		możemy stosować <i>Staymana i transfery</i> ;
1BA	2♣/2♦	3♣/3♦		S posiada obie starsze czwórki, N licytuje 3BA lub 4 w kolor swojej czwórki;
1BA	2♥/2♠	3♥/3♠		S posiada czwórkę w nielicytowanym kolorze starszym, N licytuje 3BA lub 4 w kolor czwórki partnera;
1BA	Pas	2♦/2♥	x	
?				Pas xx silny kolor skontrowany; 2♥/2♠ przyjęcie teksasu oznacza fit 3+; 3♥/3♠ przyjęcie teksasu z przeskokiem – inwit do końcówki;
1BA	Pas	2♦/2♥	licytacja w kolor	
?				Pas x kontra karna; 3♥/3♠ przyjęcie teksasu oznacza nadwyżki;
1BA	Pas	2♣	x	
?				Pas z czwórką trefli; xx z dobrą czwórką lub piątką; licytacja naturalna;
1BA	Pas	2♣	licytacja w kolor	
?				Pas x z czwórką w kolorze przeciwnika; 2♥/2♠ naturalne, czwórka;

Jeśli przeciwnik wejdzie kolorem, *Stayman i transfery* są wyłączone. Licytacja jest naturalna za wyjątkiem podniesienia koloru przeciwnika, co jest forsingiem do końcówki i zastępuje *Staymana*.

- 
- 2♣ 2♦ sztuczne - zwykle negat do 7 PC, ale może być też wyczekujące z dobrą kartą nie nadającą się do pozytywnej odpowiedzi;  
 2BA otwierającego pokazuje 22-24 PC, dalsza licytacja jak po otwarciu 2BA:  
 3♣ *Stayman*  
 3♦/3♥ *Jacoby transfers* (teksas na kiery/piki);  
 4♣ *Gerber*  
 4BA inwit do szlemika w BA;  
 2♥/2♠ kolor 5+, forsuje do wysokości 3♥/3♠;  
 3♣/3♦ kolor 5+, forsuje do wysokości 4♣/4♦;  
 2♥/2♠/3♣/3♦ naturalne, kolor 5+, 8+ PC, forsuje do dogranej;  
 2BA 8+ PC, układ zrównoważony;
-

2♦/2♥/2♠

- 2BA forsujące, pokazuje zainteresowanie końcówką także po interwencji przeciwnika;  
 3♦/3♥/3♠ przy sile 5-8 PC;  
 zgłoszenie innego koloru przez otwierającego pokazuje asa lub króla w tym kolorze i 9-11 PC;  
 3BA 9-11 PC, bez króla i asa w bocznym kolorze – odpowiadający wybiera kontrakt;  
 3♣/3♦ 11 PC i młodsza czwórka lub piątka w kolorze bocznym przynajmniej z damą;  
 3BA propozycja kontraktu;  
 Każde podniesienie koloru otwarcia jest propozycją gry (*R-O-N-F*);  
 Zgłoszenie nowego koloru 5+ forsuje na jedno okrażenie;  
 Powtórzenie swojego koloru z siłą 5-8 PC;  
 Można zgłosić boczną młodszą czwórkę z co najmniej damą przy sile 9-11 PC;  
 BA na najniższej wysokości z siłą 9-11 PC;  
 Poparcie koloru odpowiedzi z fitem 3-kartowym lub drugim honorem;

2BA 3♣ *Stayman*3♦(!) *Jacoby transfer* – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów;

- 3♥ normalne przyjęcie transferu;  
 3BA otwierający może zalicytować 4♥;  
 4♣/4♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
 4♥ *signoff*, naturalne, 6+ kierów;  
 4BA *Blackwood* na uzgodnionych kierach, kolor 6+;

3♥(!) *Jacoby transfer* – transfer na piki, obiecuje 5+ pików

- 3♠ normalne przyjęcie transferu;  
 3BA otwierający może zalicytować 4♠;  
 4♣/4♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
 4♠ *signoff*, naturalne, 6+ pików;  
 4BA *Blackwood* na uzgodnionych pikach, kolor 6+;

4♣ *Gerber*, pytanie o asy;

- 4♦ 0 lub 4 asy;  
 4♥ 1 as;  
 4♠ 2 asy;  
 4BA 3 asy;

5♣ pytanie o króle. Jeśli gracz, który poprzez 4♣ pytał o asy, zgłosi po odpowiedzi jakąkolwiek inną odzywkę niż 5♣, nie jest to pytanie o króle;

- 5♦ 0 lub 4 króle;  
 5♥ 1 król;  
 5♠ 2 króle;  
 5BA 3 króle;

4♥/4♠/5♣/5♦ *signoff*, kolor 6+, bez aspiracji szlemikowych;

4BA inwit do szlemika, otwierający licytuje 6BA z maksimum siły, w innym wypadku pasuje;

3BA 4♣ *Stayman*4♦/4♥(!) *Jacoby transfer*;4BA *Blackwood*;

### Czwarty kolor (!) – 4<sup>th</sup> Suit Forcing (4sf)

Za wyjątkiem otwarcia 1BA, zalicytowanie czwartego koloru jest forsujące i może być sztuczne np. 1♦-1♥-1♠-2♣. Oznacza to dobrą rękę i brak atrakcyjnej odzywki. Otwierający licytuje naturalnie podając dodatkowe informacje o swojej ręce:

Podniesienie koloru odpowiadającego	fit 3-kartowy
Podniesienie koloru odpowiadającego ze skokiem	fit 3-kartowy, ręka silniejsza niż minimalna
Rebid w swój pierwszy kolor	słaba ręka, żadnych dodatkowych wartości
Rebid w swój drugi kolor	słaba ręka, dodatkowa długość
Rebid w jeden ze swoich kolorów ze skokiem	dodatkowa siła i długość
BA na najniższej wysokości	dodatkowe wartości i zatrzymanie w czwartym kolorze
BA z przeskokiem	wyjatkowa siła i zatrzymanie w czwartym kolorze
Podniesienie czwartego koloru	4 karty w czwartym kolorze

## Licytacja szlemowa:

---

4BA *Blackwood* (pytanie o asy przy uzgodnionym kolorze atutowym);

N	O	S	W	
4BA	Pas	?		5♣ 0 lub 4 asy;
				5♦ 1 as;
				5♥ 2 asy;
				5♠ 3 asy;
5BA jest pytaniem o króle:				6♣ 0 lub 4 króle;
				6♦ 1 król;
				6♥ 2 króle;
				6♠ 3 króle;
N	O	S	W	
4BA	5x	?		<i>DOPI</i> – (double with 0 aces, pas with 1)
				x 0 asów;
				pas 1 as;
				następny kolor 2 asy;
				następny kolor 3 asy;
				następny kolor 4 asy;

---

## Cuebidy

Cuebidy służą do przekazywania informacji o zatrzymaniach pierwszej i drugiej klasy bezpośrednio po uzgodnieniu koloru do gry. Cuebid jest zalicytowaniem nowego koloru bez przeskoku na wysokości co najmniej 3, jeśli uzgodniony został kolor starszy, lub na wysokości 4 przy uzgodnionym kolorze młodszym.

Zasady licytowania cuebidów:

1. Licytuj najpierw nielicytowane przez ciebie kolory, asy przed renonsami.
  2. Planuj swoje cuebidy. Najtańszy cuebid nie musi być najlepszy, jeśli spowoduje on zgłoszenie następnego cuebidu na wyższej wysokości niż, jakby kolejność była odwrotna. Przykładowo kolejność 4♣-4♥-4♠ jest lepsza od 3♠-4♥-5♣.
  3. Zgłaszaj najpierw asy, potem króle. Wyjątkowo, jeśli pokazałeś już w licytacji, że jesteś mocny w jakimś kolorze, należy zgłosić kontrolę 2-go stopnia przed pokazaniem kontroli 1-go stopnia w twoim kolorze.
  4. Powyżej końcówki zgłaszaj cuebidy tylko wtedy, gdy jest możliwość grania szlemika – z minimum lepiej jest powrócić na kolor uzgodniony. Jeśli partner pokazuje dalsze cuebidy lub jego ostatni cuebid jest powyżej końcówki, musisz odpowiedzieć, jeśli tylko jest to możliwe.
  5. Zgłoszenie cuebidu powyżej 5BA jest próbą grania szlema.
  6. Jeśli którykolwiek z partnerów uważa, że ma już dość informacji do ustalenia końcowego kontraktu, powinien go niezwłocznie zalicytować.
  7. Jeśli cuebid został skontrolowany, rekontra pokazuje kontrolę 2-go stopnia w tym kolorze. Po kontrze można też spasować.
  8. Unikaj zgłaszania singletona lub renonsu w kolorze, który w sposób naturalny licytował twój partner.
- 

## Grand Slam Force (GSF)

Zalicytowanie 5BA z pominięciem Blackwooda jest *konwencją GSF*, która prosi partnera o zalicytowanie szlema w kolor uzgodniony, jeśli posiada on dwa z trzech starszych honorów atutowych (A,K,D).

1. Licytuj 6 jeśli posiadasz mniej niż 2 honory;
  2. Licytuj 7 jeśli masz 2 honory;
-

## Licytacja w obronie:

### Wejścia obronne po otwarciu jeden w kolor:

na poziomie 1	8-16 PC, dobra piątka (jakość koloru zależna od siły honorowej ręki) lub czwórka z górą wejścia
na poziomie 2	8-16 PC, solidny kolor lub dobry skład (np. 5/5)
1BA	15-18PC z zatrzymaniem w kolorze otwarcia (Stayman dozwolony lecz teksasy <u>nie</u> )
Kontra	Wywoławsza, siła otwarcia, możliwa krótkość w kolorze otwarcia
Cuebid(!)(młodszy)	8+PC. <i>Michaels cuebid</i> - wywołanie na starsze kolory (5+/5+)
Cuebid(!)(starszy)	10+PC. <i>Michaels cuebid</i> - dwukolorówka z młodszym i drugim starszym
Skok kolorem	Blokujące: tak jak otwarcia blokujące
2BA(!)	<i>Dziwne 2BA – Unusual 2NT</i> : 8+PC, 5+/5+ na dwóch najmłodszych, nielicytowanych kolorach

### Odpowiedzi na wejście na poziomie 1:

Podniesienie	6-11 PC i 3+ atuty
Podniesienie z przeskokiem	10-12 PC i 4+ atuty
Podniesienie do dogranej	Ręka słabsza, niezrównoważona z 5 dobrymi atutami, lub mocna z fitem w głoszonym kolorze
Nowy kolor	9-13 PC, zwykle wyklucza fit w kolorze partnera (non-forcing)
Skok nowym kolorem	12-14 PC z dobrym kolorem 6+
1BA	9-12CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymanie w nielicytowanych kolorach
2BA (bez skoku)	11-13CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymanie w nielicytowanych kolorach
2BA (ze skokiem)	13-15CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymanie w nielicytowanych kolorach
3BA	15-16CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymanie w nielicytowanych kolorach
Kolor przeciwnika	Pytanie do partnera o siłę (forsuje na jedno okrażenie). Odpowiedzi: z minimum powtórzenie swego koloru, każda inna odzywka oznacza 11+ PC

### Dziwne 2BA(!) – Unusual 2NT

- Skok na 2BA po otwarciu przeciwnika jeden w kolor oznacza skład 5+/5+ na dwóch najniższych, nielicytowanych kolorach. Ma on najczęściej charakter blokujący dawany z siłą 8-10 PC w długich kolorach.
- Po silnym otwarciu przeciwnika 2♣, wejście 2BA może być użyte w tym samym znaczeniu, ale z siłą 16-19 PC.
- Skok w 2BA i późniejsze podniesienie koloru partnera oznacza silną rękę (16-18PC) i zatrzymanie w kolorze przeciwnika.

### Odpowiedzi na Dziwne 2BA:

- Wybór koloru
- Skaczący wybór koloru (najczęściej blok)
- Kolor przeciwnika jako inwit do dogranej lub szlemika
- Własny kolor (nieforsujące)
- 3BA z zatrzymaniami w pozostałych kolorach
- 4BA, które jest *Blackwoodem*

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

**Uwaga 2:** 4BA po otwarciu przeciwnika na wysokości 1 jest także *Dziwnym BA*.

**Cuebid Michaelsa ( ! )**

Jest to konwencja używana bezpośrednio po otwarciu przeciwnika 1 BA z siłą 10+ PC.

Kontra naturalna

- 2♣(!) ręka jednokolorowa;  
 2♦ relay;  
 2♦(!) obie piątki starsze;  
 2♥(!) piątka kierowa i młodsza;  
 2BA pytanie o kolor młodszy  
 2♠(!) piątka pikowa i młodsza;;  
 2BA pytanie o kolor młodszy;  
 2BA obie piątki młodsze;  
 3♣/3♦/3♥/3♠ ręka trójkolorowa z singlem lub renonsem w licytowanym kolorze;

**Cuebid Michaelsa ( ! )**

Jest to zalicytowanie koloru, w który otworzył przeciwnik na wysokości jednego. *Cuebid Michaelsa* oznacza ręce dwukolorową 5+/5+:

W	N	
1♣	2♣(!)	8+ PC, obie piątki starsze;
1♦	2♦(!)	8+ PC, obie piątki starsze;
1♥	2♥(!)	10+ PC, piątka pikowa i młodsza;
1♠	2♠(!)	10+ PC, piątka kierowa i młodsza;

Odpowiedź 2BA po 2♥/2♠ jest pytaniem o kolor młodszy;

**Uwaga 1:** W licytacji dwustronnej, jeśli zalicytowanie 2BA jest niemożliwe, odpowiadający może zalicytować 4♣ (nieforsujące) lub 4BA (forsujące) aby wywołać kolor młody. 3BA jest zawsze do gry.

**Uwaga 2:** Siła *Cuebidu Michaelsa* opiera się na takich samych zasadach jak w *Dziwnym 2BA*.

**Uwaga 3:** *Cuebid Michaelsa* w zasadzie przyrzeka skład 5/5, ale po otwarciu w kolor młodszy dopuszczalny jest skład 5/4 na starszych jeżeli czwórka jest silna.

**Licytacja na pozycji wygasającej**

Jesteś na pozycji wygasającej, jeżeli po ostatniej odzywce (zwykle po otwarciu) dobiegają do ciebie dwa pasy. W takiej pozycji można dać *kontrę wywoławczą* lub wejść kolorem z siłą mniejszą niż przy normalnym wejściu. Partner powinien wziąć to pod uwagę.

**Licytacja na pozycji wygasającej**

W	N	E	S	Znaczenie
1♥	pas	pas	1♠	Może być słabsze niż bezpośrednie wyjście kolorem. Piątka lub silna czwórka
1♥	pas	pas	1BA	10-15 PC + zatrzymanie w kierach
1♥	pas	pas	2♠	13+PC, dobra szóstka
1♥	pas	pas	X	12+PC, fity w pozostałych kolorach
1♥	pas	pas	X	19+PC z zatrzymaniem kier
Pas	1♠	pas	2BA	
1♥	pas	pas	2BA(!)	<i>Dziwne 2BA (!)</i>
1♥	pas	pas	2♥	Silna ręka dwókkolorowa z renonsem kier (lub singlowy A)
1♥	pas	pas	3BA	Do gry
1♥	pas	pas	X	
Pas	1♠	pas	4BA	<i>Blackwood</i>

Uwaga:

W	N	E	S	Znaczenie
1♥	pas	2♥	Pas	<i>Jest to także pozycja wygasające ponieważ przeciwnicy zlicytowali swoje ręce</i>
Pas	?	---	---	



## Licytacja po interwencji przeciwnika

Licytacja ma te same znaczenie jak bez interwencji przeciwnika. Jednakże otwierający jak i odpowiadający otrzymują:

### Przykład A

N	E	S	W	Znaczenie
1♠	2♣	3♣	pas	3♣ S forsuje do dogranej i zwykle obiecuje fit w kolorze partnera
1♠	2♣	X!	pas	<i>Negative double - Kontra negatywna (!)</i>

### Przykład B

N	E	S	W	
1♦	pas	1♠	2♣	N z kartą: ♠Wxx ♥Axxx ♦ADWx ♣Wx bez interwencji przeciwnika zgłasza 1BA, lecz po 2♣ musi zalicytować 2♠;
2♠				

### Odpowiedzi (przed pasem) na wejście przeciwnika kolorem na wysokości 1:

Licytacja	Znaczenie
X	9+ PC (patrz przykład A wyżej)
Podniesienie	6-10 PC + fit
Podniesienie z przeskokiem	13-16 PC + fit 4-kartowy (inwit)
Nowy kolor na poziomie 1	8+PC i kolor 4+ (forsuje na 1 okrążenie)
1BA	8-11PC skład zrównoważony z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika
2/1	9+PC, kolor 5+ (forsuje na 1 okrążenie)
3/1	9+PC, dobra szóstka (zwykle blokujące)
2BA	12-15PC skład zrównoważony z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika (inwitujące)
Skok kolorem	17-19 PC z fitem lub kolor 5+ (forsing do końcówki)
<i>Cuebid</i>	17+ PC, fit i zatrzymanie 1 lub 2 klasy w kolorze przeciwnika (inwit szlemikowy)

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

Licytacja	Znaczenie
Kontra	9+PC (lekką karna)
Podniesienie	5-8 PC + fit
Nowy kolor	5-8 PC dobra piątka
pas	Bez fitu i dobrego koloru

### Odpowiedzi po kontrze wywoławczej przeciwnika:

N	E	S	Znaczenie
1♦	X	1♥/1♠	Nielimitowane (forsuje na 1 okrążenie)
		1BA	6-8PC wyklucza 4 kara, ręka zrównoważona (nie forsuje)
		2♣	6-10 PC + 6+ lub bardzo dobra piątka
		2BA	10+PC, limit, (nie forsuje)
		<u>XX</u>	10+PC z fitem (nie forsuje)
		2♥/2♠/3♣	kolor 6/7-kartowy, blokujące (nie forsuje)
		3♦	Do 10 PC z bardzo dobrym fitem, blokujące (nie forsuje)

### Licytacja po blokującym otwarciu przeciwnika:

1. *Kontra wywoławcza*
2. Wejście kolorem lub BA jest naturalne i nieforsujące
3. Kolor przeciwnika (młodszy) jest *Michaels Cuebidem*
4. *Kolor przeciwnika (starszy)*. Silna ręka z krótkością w kolorze przeciwnika - pyta partnera o jego najlepszy kolor (forsing do dogranej)

### Kontry wywoławcze

Kontra na otwarciu przeciwnika na wysokości 1 lub 2 lub na otwarciu blokujące jest *kontrą wywoławczą*. Minimalne wymagania zależne są od składu i wysokości, na której partner może odpowiedzieć.

1. Z ręką z co najmniej trzykartowymi fitami w pozostałych kolorach dajemy kontrę z siłą 13+PC
2. Z ręką z co najmniej czterokartowymi fitami w pozostałych kolorach dajemy kontrę z siłą 11+PC
3. Jeśli kontrujący wcześniej pasował, to kontra oznacza siłę 9-11 PC i czterokartowe fity w nielicytowanych kolorach.
4. Z siłą 17+PC dajemy kontrę z co najmniej jednym dobrym kolorem. Późniejsze zalicytowanie koloru własnego koloru oznacza silną rękę.
5. Skok po kontrze wywoławczej jest forsujący.
6. 4BA po kontrze wywoławczej jest *Blackwoodem*

### Odpowiedzi na kontrę wywoławczą po pasie RHO (prawego obrońcy)

<i>Odzywka</i>	<i>Znaczenie</i>
Minimalna licytacja	0-9 PC
1BA	6-10 PC, zrównoważona z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika
Skok w kolor (poniżej dogranej)	10-12 PC (inwit)
2BA	10-12PC, zatrzymanie w kolorze przeciwnika, brak starszej czwórki
<i>Cuebid</i>	13+PC lub 10-12 PC z obiema starszymi czwórkami (forsujące)
3BA	13-16PC
Podwójny przeskok pas	do 10 PC, sześciokart (blokujące)
	Co najmniej pięć kart w kolorze przeciwnika. Gwarantuje 3 lewy atutowe

### Rebidy kontrującego po odpowiedzi minimalnej (negatywnej)

<i>Odzywka</i>	<i>Znaczenie</i>
pas	do 15 PC
Podniesienie	16-18 PC + czterokartowy fit, 18-20 PC jeśli niewymuszone na wysokości 3
Podwójne podniesienie	18-20 PC + czterokartowy fit
Nowy kolor	18-20 PC, 5+. Słabszy jeśli posiada także drugą nielicytowaną starszą czwórką
Skok nowym kolorem	6+, samodzielny kolor, silna ręka (nieforsujące)
1BA	18-20PC
2BA	19-21 PC bez przeskoku lub 21-22 PC z przeskokiem
3BA	9 lew
<i>Cuebid</i> w kolor przeciwnika	21+PC, możliwa gra premiowa

## Kontry negatywne ( ! )

Kontra na wysokości 1 lub 2 po otwarciu partnera i wejściu RHO jest *Kontra Negatywną* oznaczającą rękę nadającą się do licytacji i pozostawiającą przestrzeń licytacyjną partnerowi.

**Uwaga:** Zalicytowanie koloru starszego na wysokości 2 lub wyższej pokazuje 11+PC i co najmniej pięciokartowy kolor.

### Przykłady użycia kontry negatywnej

N	E	S	Znaczenie
1♦	1♥	X!	6+PC i 4 piki (zalicytowanie 1♠ pokazuje 5 pików)
1♦	1♠	X!	6+PC i 4 kiery lub 5-10 PC i pięć kierów
1♣	1♦	X!	6+PC i 4+/4+ na starszych
1♥	1♠	X!	4+/4+ na młodszych

**Uwaga:** Bezpośrednia kontra na otwarciu przeciwnika 1BA ma zwykle charakter karny (zobacz poniżej *kontry karne*)

### Odpowiedzi na kontrę negatywną

Licytacja	Znaczenie
Minimum (przed dograną)	do 16 PC (nieforsujące)
Skok	16-18 PC (nieforsujące)
<i>Cuebid</i> w kolor przeciwnika	19+ PC (forsing do dogranej)
pas (rzadko)	Karny

**Uwaga 1:** Wszystkie rebidy poniżej dogranej są nieforsujące za wyjątkiem *cuebidu* w kolor przeciwnika.

**Uwaga 2:** Stosowanie kontr negatywnych wyklucza karne skontrowanie wejścia przeciwnika. Jednakże kiedy odzywka przeciwnika dobiega - po dwóch pasach - do otwierającego, ten powinien dać kontrę re-open jeżeli posiada mniej niż trzy karty w kolorze przeciwnika. Partner z opozycją może taką kontrę zamienić na karną.

## Kontry karne

Jeżeli gracie kontrą negatywną do wysokości 2♠ to kontra jest karna wtedy, gdy:

1. X na odzywkę na wysokości 3+ (za wyjątkiem otwarcia cztery w starszy)
2. Bezpośrednia kontra na otwarciu BA
3. Kontra na wejście przeciwnika 1BA
4. X po tym, jak partner dokładnie określił swój skład i siłę
5. X po wcześniejszej karnej rekontrze partnera
6. X po kontrze karnej partnera, lub przepasowaniu przez niego kontry wywoławczej.
7. X na sztuczną odzywkę (np. *Stayman*, *Cuebid*, *Blackwood*) lub odpowiedź. Jest to także kontra na wist.
8. X na otwarciu 5♣/5♦

**Uwaga 1:** Uważaj z kontrami karnymi dawanymi na siłę partnera.

**Uwaga 2:** Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każda odzywka lub kontra przeciwnika "wyłącza" konwencje przewidziane dla licytacji jednostronnej

**Uwaga 3:** Jeśli przeciwnik zalicytował sztucznie (np. *Cuebid Michaelsa* lub *Dziwne 2BA*), kontra oznacza siłę od 10PC, a kolor przeciwnika forsuje do dogranej.

**Uwaga 4: Forsujący pas** stosowany jest wtedy, gdy przeciwnik przelicytuje w obronie naszą zapowiedź, a ty nie jesteś pewien, czy pasować, czy licytować wyżej i przerzucasz decyzję na partnera.

## Rekontry

Rekontra może mieć cztery różne znaczenia:

Lp.	N	E	S	W	Znaczenie
1.	4♠ (lub wyżej)	X	XX	pas	Karna
2.	1BA	pas	2♦!	X	Karna - dobre kara
	XX	pas	pas	pas	
3.	1♠	X	XX	pas	10+PC - do gry
4.	1♦	pas	pas	X	SOS - odpowiadający nie może utrzymać kontry i posiada co najmniej dwa nielicytowane kolory
	pas	pas	XX	-?-	

## Wyjścia obronne i zrzutki

Wysoka zrzutka zachęca, niska zniechęca.

Wyjścia	Wysoka zrzutka zachęca, niska zniechęca
Na grę w kolor	<i>czwarta najlepsza</i> , <i>KDx</i> , <i>DWx</i> , <i>W10x</i> , <i>109x</i> , <i>KW10x</i> , <i>K109x</i> , <i>D109x</i> , <i>xxX</i> , <i>xxxX</i> , <i>xxxXx</i> , <i>AKx</i>
Na BA	<i>czwarta najlepsza</i> , <i>AKWx</i> , <i>ADWx</i> , <i>AW109</i> , <i>A1098</i> , <i>KDWx</i> , <i>KD109</i> , <i>KW109</i> , <i>K1098</i> , <i>DW10x</i> , <i>D1098</i> , <i>W109x</i> , <i>1098x</i> , <i>xxX</i> , <i>xxxX</i> , <i>xxxXx</i>

Poszczególne pary mogą zmienić pierwsze karty wyjścia przez zakreślenie swoich kółkiem. Jeżeli żadna karta nie jest zakreślona kółkiem to obowiązuje karta *wytluszczona i pochyła*.

Można rozważyć następujące zmiany:

1. Czy wistujemy z *AKx*
2. Czy wistujemy z *AK*. Czy odwrotne wyjście oznacza dubletona?
3. Czy wistujemy z *xxx*, *xxxx*, *xxxxx*
4. Czy wistuje się *3 i/lub 5 najlepszą*
5. Czy wistuje się *3 najlepszą* z konfiguracji *KW10x*, *K109x*, lub *D109x* (i z *AW10x* lub *A109x* przeciwko BA).

## Niektóre pojęcia po angielsku:

Trefl	<i>club (C)</i>
Karo	<i>diamond (D)</i>
Kier	<i>heart (H)</i>
Pik	<i>spade (S)</i>
BA	<i>NT</i>
Kolor młodszy	<i>minor suit</i>
Kolor starszy	<i>major suit</i>
Forsing do końcówki	<i>game forcing</i>
Wszystko co mam do pokazania	<i>signoff</i>
Tylko podniesienie	<i>R-O-N-F (Raise Only Non-Forcing)</i>