

SAYC (STANDARD AMERICAN YELLOW CARD)

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

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

Wprowadzenie

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

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

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

Uwaga! Alertuje się odzywki oznaczone wykrzyknikiem (!).

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

Założenia ogólne

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

1-sze odpowiedzi i dalsza licytacja po otwarciu 1BA

Stayman

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

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

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

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

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

Transfery Jacoby’ego w kolory starsze (!)

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

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

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

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

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

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

Transfery Jacoby’ego na kolory młodsze (!) *

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

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

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

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

Inne odpowiedzi na otwarciu 1BA

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

Wejście obrońców po otwarciu 1BA

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

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

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

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

Przykład

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

Jeśli **Transfer Jacoby’ego** skontrowano -

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

Jeśli **Transfer Jacoby’ego** został **przelicytowany** -

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

Jeśli **Stayman** został **skontrowany** -

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

Jeśli **Stayman**'a przelicytowano -

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

Odpowiedzi na otwarcia 2 - oraz 3 - BA

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

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

Odpowiedzi i dalsza licytacja po otwarciu jeden w kolor

Odpowiedzi na otwarcia 1♥ lub 1♠

Przykład (odpowiedzi po otwarciu 1♥)

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

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

Odpowiedzi na otwarcia 1♣ / 1♦

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

Przykłady odpowiedzi po otwarciu 1♣

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

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

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

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

Naturalne rebidy Otwierającego

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

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

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

Jacoby 2BA (!) *

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

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

Forsing czwartym kolorem (!) *

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

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

Forsing czwartym kolorem NIE DOTYCZY następujących sytuacji:

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

Silne otwarcie 2♣

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

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

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

Odpowiedzi

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

Licytacja szlemowa

Konwencja Blackwooda

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

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

Inwitujące 4 BA

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

D O P I *

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

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

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

Cue-bid'y

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

Zasady licytowania cue-bid'ów :

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

Gerber *

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

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

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

Inwit wielkoszlemowy („Josephine”) *

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

Licytacja w obronie

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

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

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

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

Licytacje blokujące

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

Odpowiedzi na powyższe, blokujące otwarcia

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

Po otwarciu na wysokości dwa :

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

R-O-N-F (tylko podniesienie)

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

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

Podniesienie koloru jest inwitujące, ale nie forsujące.

Dziwne (2) BA (!) *

1. Skok na 2BA - po otwarciu przeciwnika „jeden w kolor” - to tzw. **Dziwne BA** oznaczające skład 5+ / 5+ na dwóch najniższych, nielicytowanych kolorach. Odzywka taka ma zazwyczaj charakter obronny, który daje się z siłą od 8 do 10 PC w tych dwóch kolorach.
2. Po silnym otwarciu 2♣, wejście 2BA może być dane w powyższym znaczeniu (skład 5+ / 5+ na dwóch nielicytowanych, najniższych kolorach), ale z dużą siłą (6 -19 PC).
3. Skok na 2BA i późniejsze podniesienie koloru partnera lub zgłoszenie koloru przeciwnika oznacza silną (16 - 18 PC) rękę i zatrzymanie w licytowanym (przeciwnika) kolorze.
4. Po otwarciu przeciwnika 1BA - **2BA** to także **Dziwne 2BA** ; oznacza posiadanie obu **młodszych** kolorów.

Odpowiedzi na Dziwne 2BA :

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

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

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

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

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

- Przykład -

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

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

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

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

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

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

- Przykład -

| W | N | Znaczenie |
|----|-----|--|
| 1♣ | 2♣! | 8+ PC i 5 / 5+ w kolorach starszych |
| 1♦ | 2♦! | 8+ PC i 5 / 5+ w kolorach starszych |

Licytacja na pozycji wygasającej (re - open)

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

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

Licytacja na pozycji wygasającej - przykłady

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

- UWAGA -

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

Licytacja dwustronna (po interwencji przeciwnika)

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

Przykład - A - (możliwość dla Odpowiadającego)

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

Przykład - B - (możliwość dla Otwierającego)

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

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

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

Odpowiedzi (przed pasem) po wejściu przeciwnika 1BA

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

Odpowiedzi po kontrze (wywoławczej) przeciwnika

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

Licytacja po blokującym otwarciu przeciwnika

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

4.

Kontry wywoławcze

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

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

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

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

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

Rebidy kontrującego (wywoławczo) po odpowiedzi minimalnej

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

Kontry negatywne (!)

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

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

Przykłady stosowania negatywnej kontry

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

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

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

Odpowiedzi na kontrę negatywną

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

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

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

Kontry karne

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

Stosuje się je w następujących sytuacjach :

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

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

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

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

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

Rekontry

Rekontra może mieć pięć różnych znaczeń :

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

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

Wyjścia i sygnały wistowe

Wyjścia z sekwensów - starszym z honorów !

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

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

Można rozważyć następujące zmiany:

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