

## Standard American Yellow Card

### Wersja pełna standardowa

#### 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.

<b>Wersja pełna obejmuje:</b>	<b>Full SAYC would include:</b>
Stayman	<i>Stayman</i>
Teksas na kolor starszy (!)	<i>Jacobi Transfers (!)</i>
Jacoby 2NT (!)(*)	<i>Jacoby 2NT (!)(*)</i>
Czwarty kolor (!)(*)	<i>4th Suit Forcing (4sf) (!)(*)</i>
Silne otwarcie 2♣	<i>Strong artificial 2♣ opening</i>
Blackwood	<i>Blackwood</i>
Inwitujące 4NT	<i>Invitational 4NT</i>
DOPI (*) (kontra = 0 asów, pas = 1 as)	<i>DOPI (*) (Double with 0 Aces, pas with 1)</i>
Cuebidy	<i>Cue Bids</i>
Gerber (*)	<i>Gerber (*)</i>
Forsing do szlema (!)(*)	<i>GSF (Grand Slam Force) (!)(*)</i>
Otwarcia blokujące	<i>Weak Bids</i>
Tylko podniesienie (R-O-N-F)	<i>RONF (Raise Only Non-Force)</i>
Dziwne 2NT (!)(*)	<i>Jacoby (Unusual) 2NT (!)(*)</i>
Michaels Cuebid (!)(*)	<i>Michaels Cue Bid (!)(*)</i>
Cappeletti(!)(*)	<i>Cappeletti(!)(*)</i>
Kontry negatywne (!)	<i>Negative Doubles (!)(*)</i>
Rekontry SOS	<i>SOS Redoubles</i>
<b>Wersja uproszczona SAYC nie obejmuje:</b>	<b>Simple SAYC would NOT include:</b>
Teksas na kolor starszy (!)	<i>Jacobi Transfers (!)</i>
Jacoby 2NT (!)	<i>Jacobi 2NT (!)</i>
Kontry negatywne (!)	<i>Negative Doubles (!)</i>
Michael's Cuebid (!)	<i>Michaels Cue Bid (!)</i>
Dziwne 2NT (!)	<i>Unusual 2NT (!)</i>

## 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;

1NT: 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;

2NT: 20÷21 PC, ręka zrównoważona;

3♣/3♦/3♥/3♠: otwarcia blokujące, dobry kolor 7+;

3NT: 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:

---

### Otwarcie 1♣

---

1♣ 1♦: 6+ PC, 4+ kara, nie wyklucza czwórki starszej oraz fitu trefl;

1♥: 6+ PC, 4+ kiery, wyklucza czwórkę karo, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefl;

1♠: 6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę karo i kier, nie wyklucza fitu trefl;

1NT: 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;

2NT: 13+ PC, forsing do końcówki;

3NT: 15÷17 PC;

### Otwarcie 1♦

---

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;

1NT: 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;

2NT: 13+ PC, forsing do końcówki;

3NT: 15÷17 PC;

## Otwarcie 1♥

---

- 1♥
- 1♠: 6+ PC, 4+ piki;
  - 1NT: 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;
  - 2NT(!): (Jacoby 2NT) 13+ PC, pytanie o krótkość. Forsing do końcówki, możliwy szlemik;
    - 3♣/3♦/3♠: singleton lub renons
    - 3♥: ręka bardzo silna, 18+ PC, bez krótkości;
    - 3NT: 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 1NT, pomimo fitu kier;
- 3NT: 15÷17 PC, skład zrównoważony, przynajmniej 2 kiery;
  - 4♥: max. 10 PC, fit 4-kartowy w kierach, dobry układ;

## Otwarcie 1♠

---

- 1♠
- 1NT: 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;
  - 2NT(!): (Jacoby 2NT) 13+ PC, pytanie o krótkość. Forsing do końcówki, możliwy szlemik;
    - 3♣/3♦/3♥: singleton lub renons
    - 3♠: ręka bardzo silna, 18+ PC, bez krótkości;
    - 3NT: 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 1NT, pomimo fitu pik;
- 3NT: 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):

- NT 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 NT 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, 1NT, 2 w głoszonym kolorze swoim lub pierwszym partnera;

Odzywki inwitujące do końcówki (11÷12 PC): 2NT, 3 w którymkolwiek uprzednio licytowanym kolorze;

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

## Otwarcie 1NT

---

- 1NT 2♣: *Stayman* (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;  
2NT: 9 PC;  
3NT: 10÷12 PC;
- 2♥: czwórka kierowa, nie wyklucza czwórki pikowej;  
2NT: 9 PC, czwórka pikowa;  
3♣/3♦: piątka w młodszym kolorze, brak 4 kierów i zainteresowanie szlemikiem;  
3NT: 10÷12 PC, czwórka pikowa;
- 2♠: czwórka pikowa, wyklucza czwórkę kierów;  
2NT: 9 PC, czwórka kierowa;  
3♣/3♦: piątka w młodszym kolorze, brak 4 pików i zainteresowanie szlemikiem;  
3NT: 10÷12 PC, czwórka kierowa;
- 2♦(!): *Jacoby transfer* – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów;  
2♥: normalne przyjęcie transferu;  
2NT: inwit;  
3♣/3♦: naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
3♥: inwit;  
3NT (otwierający może zalicytować 4♥);  
3♥: 17 PC i 4 kiery;
- 2♥(!): *Jacoby transfer* – transfer na piki, obiecuje 5+ pików  
2♠: normalne przyjęcie transferu;  
2NT: inwit;  
3♣/3♦: naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
3♠: inwit;  
3NT (otwierający może zalicytować 4♠);  
3♠: 17 PC i 4 piki;
- 2NT: 8 PC, wyklucza starszą czwórkę;  
3♣/3♦: kolor 6+, inwit do 3NT lub 5♣/5♦;  
3♥/3♠: kolor 6+, inwit do szlemika;  
3NT: *signoff*;

- 4♣: Gerber, pytanie o asy;  
 4♦: 0 lub 4 asy;  
 4♥: 1 as;  
 4♠: 2 asy;  
 4NT: 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;  
 5NT: 3 króle;  
 4♥/4♠/5♣/5♦: signoff, kolor 6+, bez aspiracji szlemikowych;  
 4NT: inwit do szlemika, otwierający licytuje 6NT z maksimum siły, w innym wypadku pasuje;

Po interwencji przeciwnika:

West	North	East	South
1NT	ktr	?	

Możemy stosować *Staymana* i *transfery*;

West	North	East	South
1NT	2♣/2♦	3♣/3♦	

*East* posiada obie starsze czwórki, *West* licytuje 3NT lub 4 w kolor swojej starszej czwórki;

West	North	East	South
1NT	2♥/2♠	3♥/3♠	

*East* posiada czwórkę w nielicytowanym. kolorze starszym, *West* licytuje 3NT lub 4 w kolor czwórki partnera;

West	North	East	South
1NT	pas	2♦/2♥	ktr
?			

pas

rktr: silny kolor skontrowany;

2♥/2♠: przyjęcie teksasu oznacza fit 3+;

3♥/3♠: przyjęcie teksasu z przeskokiem – inwit do końcówki;

West	North	East	South
1NT	pas	2♦/2♥	kolor
?			

pas

ktr: kontra karna;

3♥/3♠: przyjęcie teksasu oznacza nadwyżki;

West	North	East	South
1NT	pas	2♣	ktr
?			

pas: czwórka trefli;

rktr: dobra czwórka lub piątka;

licytacja naturalna;

West	North	East	South
1NT	pas	2♣	kolor
?			

pas

ktr: 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*.

## Otwarcie 2♣

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

## Otwarcia 2♦/2♥/2♠

---

- 2♦/2♥/2♠ 2NT: forsujące, pokazuje zainteresowanie końcówką także po interwencji przeciwnika;  
3♦/3♥/3♠ (kolor otwarcia): siła 5÷8 PC;  
inny kolor: as lub króla w tym kolorze i 9÷11 PC;  
3NT: 9÷11 PC, bez króla i asa w bocznym kolorze – odpowiadający wybiera kontrakt;  
4♣/4♦: 11 PC i młodsza czwórka lub piątka w kolorze bocznym przynajmniej z damą;  
3NT: 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;  
NT na najniższej wysokości z siłą 9÷11 PC;  
Poparcie koloru odpowiedzi: z fitem 3-kartowym lub drugim honorem;
- 

## Otwarcie 2NT

---

- 2NT 3♣: *Stayman*  
3♦(!): *Jacoby transfer* – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów;  
3♥: normalne przyjęcie transferu;  
3NT: otwierający może zalicytować 4♥;  
4♣/4♦: naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
4♥: *signoff*, naturalne, 6+ kierów;  
4NT: *Blackwood* na uzgodnionych kierach, kolor 6+;  
3♥(!): *Jacoby transfer* – transfer na piki, obiecuje 5+ pików  
3♠: normalne przyjęcie transferu;  
3NT: otwierający może zalicytować 4♠;  
4♣/4♦: naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;  
4♠: *signoff*, naturalne, 6+ pików;  
4NT: *Blackwood* na uzgodnionych pikach, kolor 6+;  
4♣: Gerber, pytanie o asy;  
4♦: 0 lub 4 asy;  
4♥: 1 as;  
4♠: 2 asy;  
4NT: 3 asy;  
5♣: pytanie o króle. Jeśli gracz, który poprzez 4♣ pytał o asy, zgłosi po odpowiedzi jakkolwiek inną odzywkę niż 5♣, nie jest to pytanie o króle;  
5♦: 0 lub 4 króle;  
5♥: 1 król;  
5♠: 2 króle;  
5NT: 3 króle;  
4♥/4♠/5♣/5♦: *signoff*, kolor 6+, bez aspiracji szlemikowych;  
4NT: inwit do szlemika, otwierający licytuje 6NT z maksimum siły, w innym wypadku pasuje;
-



## Otwarcie 3NT

---

3NT 4♣: Stayman;  
4♦/4♥(!): Jacoby transfer;  
4NT: Blackwood;

---

## Czwarty kolor (!) – 4th Suit Forcing (4sf)

---

Za wyjątkiem otwarcia 1NT, 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
NT na najniższej wysokości	dodatkowe wartości i zatrzymanie w czwartym kolorze
NT z przeskokiem	wyjatkowa siła i zatrzymanie w czwartym kolorze
Podniesienie czwartego koloru	4 karty w czwartym kolorze

Licytacja szlemowa:

---

4NT: Blackwood (pytanie o asy przy uzgodnionym kolorze atutowym);

West	North	East	South
4NT	pas	?	

5♣: 0 lub 4 asy;

5♦: 1 as;

5♥: 2 asy;

5♠: 3 asy;

5NT: jest pytaniem o króle:

6♣: 0 lub 4 króle;

6♦: 1 król;

6♥: 2 króle;

6♠: 3 króle;

West	North	East	South
4NT	kolor	?	

*DOPI – (double with 0 aces, pas with 1)*

ktr: 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 kolejno 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 5NT 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 skontrowany, 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 5NT 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)
1NT	15÷18PC z zatrzymaniem w kolorze otwarcia ( <i>Stayman</i> dozwolony lecz teksasy nie)
Kontra	wywoławcza, 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
2NT(!)	Dziwne 2NT –Unusual 2NT: 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+
1NT	9-12CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymania w nielicytowanych kolorach
2NT (bez skoku)	11-13CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymania w nielicytowanych kolorach
2NT (ze skokiem)	13-15CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymania w nielicytowanych kolorach
3NT	15-16CP, ręka zrównoważona. Zapewnia zatrzymanie w kolorze przeciwnika, powinna mieć również zatrzymania 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 2NT(!) – Unusual 2NT

---

1. Skok na 2NT 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.
2. Po silnym otwarciu przeciwnika 2♣, wejście 2NT może być użyte w tym samym znaczeniu, ale z siłą 16÷19 PC.
3. Skok w 2NT i późniejsze podniesienie koloru partnera oznacza silną rękę (16÷18PC) i zatrzymanie w kolorze przeciwnika.

### **Odpowiedzi na Dziwne 2NT:**

1. Wybór koloru
2. Skaczący wybór koloru (najczęściej blok)
3. Kolor przeciwnika jako inwit do dogranej lub szlemika
4. Własny kolor (nieforsujące)
5. 3NT z zatrzymaniami w pozostałych kolorach
6. 4NT, które jest *Blackwoodem*

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

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

---

## Cappelletti

---

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

Kontra naturalna (16+ PC)

2♣(!): ręka jednokolorowa;  
2♦ relay;

2♦(!): obie piątki starsze;

2♥(!): piątka kierowa i młodsza;  
2NT pytanie o kolor młodszy

2♠(!): piątka pikowa i młodsza;  
2NT: pytanie o kolor młodszy;

2NT: 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 rękę dwukolorową 5+/5+:

West	North	Znaczenie
1♣	2♣(!)	8+ PC, obie piątki starsze (jeśli otwarcie 1♣ jest sztuczne to odzywka ta mówi o 5+♣, natomiast 2♦ jest <i>Cuebidem Michaelsa</i> mówiącym o obu piątkach starszych)
1♦	2♦	8+ PC, obie piątki starsze
1♥	2♥	10+ PC, piątka pikowa i młodsza
1♠	2♠	10+ PC, piątka kierowa i młodsza

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

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

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

**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 wejście kolorem. Piątka lub silna czwórka
1♥	pas	pas	1NT	10÷15 PC i zatrzymanie w kierach
1♥	pas	pas	2♠	13+ PC, dobra szóstka
1♥	pas	pas	ktr	12+ PC, fity w pozostałych kolorach
1♥	pas	pas	ktr	19+ PC z zatrzymaniem kier
pas	1♠	pasa	2NT	
1♥	pas	pas	2NT(!)	<i>Dziwne 2NT(!)</i>
1♥	pas	pas	2♥	Silna ręka dwukolorowa z renonsem kier (lub singlowy as)
1♥	pas	pas	3NT	Do gry
1♥	pas	pas	ktr	<i>Blackwood</i>
pas	1♠	pas	4NT	

**Uwaga:**

W	N	E	S	Znaczenie
1♥	pas	2♥	pas	<i>Jest to także pozycja wygasająca 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**

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

**Przykład B**

West	North	East	South
1♦	pas	1♠	2♣
2♠			

W z kartą: ♠Wxx ♥Axxx ♦ADWx ♣Wx bez interwencji przeciwnika zgłasza 1NT, lecz po 2♣ musi zalicytować 2♠.

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

Licytacja	Znaczenie
ktr	6+ PC, (patrz przykład A wyżej)
podniesienie	6÷10 PC + fit
podniesienie z przeskokiem	10÷12 PC + fit czterokartowy (inwit)
nowy kolor na poziomie 1	8+ PC i kolor 4+ (forsuje na 1 okrażenie)
1NT	8÷11 PC, skład zrównoważony z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika
2/1	9+ PC, kolor 5+ (forsuje na 1 okrażenie)
2NT	12÷15 PC 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 1NT

Licytacja	Znaczenie
ktr	9+ PC, (lekko karna)
podniesienie	5÷8 PC + fit
nowy kolor	5÷8 PC dobra piątka
pas	bez fitu i dobrego koloru

### Odpowiedzi po kontrze wywoławczej przeciwnika:

North	East	South	Znaczenie
1♦	ktr	1♥/♠	nielimitowane (forsuje na 1 okrążenie)
		1NT	6÷8 PC bez 4 kar, ręka zrównoważona (NF)
		2♣	6÷10 PC oraz sześciokart (b.dobra piątka) (NF)
		2NT	fit 4+, 10+ PC, limit (NF)
		rktr	obiecuje 10+ PC, wyklucza fit (NF)
		2♥/♠/3♣	kolor 6÷7 kartowy, blokujące (NF)
		3♦	do 10 PC z bardzo dobrym fitem, blokujące (NF)

### Licytacja po blokującym otwarciu przeciwnika

1. Kontra wywoławcza
2. Wejście kolorem lub NT jest naturalne i nieforsujące
3. Kolor przeciwnika (młodszy) jest Cuebidem *Michaelsa*
4. Kolor przeciwnika (starszy). Silna ręka z krótkości 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. 4NT po kontrze wywoławczej jest *Blackwoodem*



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

Licytacja	Znaczenie
minimalna licytacja	0÷9 PC
1NT	6÷10 PC, zrównoważona z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika
skok w kolor (poniżej dogranej)	10÷12 PC (inwit)
2NT	10÷12PC, zatrzymanie w kolorze przeciwnika, brak starszej czwórki
Cuebid	13+PC lub 10÷12 PC z obiema starszymi czwórkami (forsujące)
3NT	13÷16 PC
podwójny przeskok	do 10 PC, sześciokart (blokujące)
pas	Co najmniej pięć kart w kolorze przeciwnika. Gwarantuje 3 lewy atutowe

### Rebidy kontrującego po odpowiedzi minimalnej (negatywnej)

Licytacja	Znaczenie
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 czwórkę
skok nowym kolorem	6+, samodzielny kolor, silna ręka (nieforsujące)
1NT	18÷20PC
2NT	19÷21 PC bez przeskoku lub 21÷22 PC z przeskokiem
3NT	9 lew
Cuebid w kolor przeciwnika	21+PC, możliwa gra premiowa

### Kontry negatywne ( ! )

Kontra na wysokości 1 lub 2 po otwarciu partnera i wejściu RHO jest Kontrą 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

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

**Uwaga: Bezpośrednia** kontra na otwarciu przeciwnika 1NT 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)
Cuebid 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 skontrolowanie wejścia przeciwnika.

Jednakże kiedy odzywka przeciwnika dobiega - po dwóch pasach - do otwierającego, ten powinien da 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 kontrę negatywną do wysokości 2♠ to kontra jest karna wtedy, gdy:

1. **kontra** na odzywkę na wysokości 3+ (za wyjątkiem otwarcia cztery w starszy)
2. Bezpośrednia kontra na otwarciu NT
3. Kontra na wejście przeciwnika 1NT
4. **kontra** po tym, jak partner dokładnie określił swój skład i siłę
5. **kontra** po wcześniejszej karnej rekontrze partnera
6. **kontra** po kontrze karnej partnera, lub przepasowaniu przez niego kontry wywoławczej.
7. **kontra** na sztuczną odzywkę (np. *Stayman*, *Cuebid*, *Blackwood*) lub odpowiedź. Jest to także kontra na wist.
8. **kontra** 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 2NT*), kontra oznacza siłę od 10 PC, a kolor przeciwnika forsuje do dogranej.

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

## Rekontry

Rekontra może mieć cztery różne znaczenia:

Lp.	North	East	South	West	Znaczenie
1.	4♠ (lub wyżej)	ktr	<b>rktr</b>	pas	karna do gry
2.	1NT <b>rktr</b>	pas	2♦ !	ktr	karna - dobre <b>kara</b>
3.	1♠	ktr	<b>rktr</b>	pas	10+ PC - do gry
4.	1♦ pas	pas pas	pas rktr	ktr	SOS - odpowiadający nie może utrzymać kontry i posiada co najmniej dwa nielicytowane kolory
5.	1♣ <b>rktr</b>	ktr pas	pas ?	pas	SOS - otwierający nie może grać 1♣ z kontrą i pyta partnera o jego najlepszy kolor

## Wyjścia obronne i zrzutki

zrzutki	wysoka zachęca, niska zniechęca
wyjście na grę w kolor	<i>czwarta najlepsza,</i> <b>KD<sub>x</sub>, DW<sub>x</sub>, W10<sub>x</sub>, 109<sub>x</sub>, KW10<sub>x</sub>, K109<sub>x</sub>, D109<sub>x</sub>, xxX, xxxX, xxxX<sub>x</sub>, AK<sub>x</sub></b>
wyjście na grę w bez atu	<i>czwarta najlepsza,</i> <b>AKW<sub>x</sub>, ADW<sub>x</sub>, AW109, A1098, KDW<sub>x</sub>, KD109, KW109, K1098, DW10<sub>x</sub>, D1098, W109<sub>x</sub>, 1098<sub>x</sub>, xxX, xxxX, xxxX<sub>x</sub></b>