

SAYCo jajco

1 Założenia

- Otwarcia kolorem młodszym Walsh Style: otwieramy dłuższy młodszy, z 3-3 w młodych - 1♣, a z 4-4 i 5-5 - 1♦. Rebid otwierającego w kolor na poziomie 1 pokazuje rękę nie zrównoważoną, zazwyczaj 5m-4M.
- Preferencja kolorów starszych w słabych rękach - pomijamy 1♦, jeśli mamy starszą czwórkę i rękę maksymalnie INV.
- Zachowana jest strefowa struktura podniesień 1♥♠ - nie gramy Jacoby 2NT
- Bezrewersowe 2/1 z niepoważnym 3NT
- Podniesienia z trójki w licytacji jednostronnej i dwustronnej

2 Otwarcie 1♣♦

2.1 1♣ — ?

- 1♦ - ręka **GF** z 5♦ lub ręka maksymalnie **INV** z 5♦ **bez starszych czwórek**.
- 1NT - 6-11 PC bez starszych czwórek.
- 2♣ - 4+♣, 10+PC, bez starszych czwórek, **forsuje do 3♣** (Inverted Minors) Otwierający licytuje trzymania ekonomicznie, gracz, który przekroczy swoją odzywką 3♣ forsuje do końcówki.
- 2♦ - ??? może ♦+♥♠?
- 2♥ - 5♠, 4+♥, 4-8 PC
- 2♠ - transfer na NT, ręka co najmniej **INV**. Jest to jedyna droga do zainwitowania 3NTz ręką zrównoważoną. Przyjęcie z bilansu.
- 2NT - 13-15 lub 18+ **GF**, ręka zrównoważona, może zawierać starsze czwórki
 - 3♣ - Stayman
 - 3♦ - Rebid w kolor otwarcia (6+♣♦)
 - 3♥♠ - splinter, co najmniej 5/4 w ♣♦
- 3♣ - **Mixed raise** z 5+♣
- 3NT - 15-17, ręka zrównoważona

2.2 1♦ — ?

- 1NT - 6-11 PC bez starszych czwórek.
- 2♣ - **GF** na **ściśle** 5+♣
- 2♦ - 4+♦, 10+PC, **forsuje do 3♦** (Inverted Minors)
- 2♥ - 5♠, 4+♥, 4-8 PC
- 2♠ - transfer na NT, ręka co najmniej **INV**.
- 2NT - **GF** BAL (jak wyżej)
- 3♣ - **INV** z 6+♣, taki bardzo treflowy

3 Otwarcie 1♥♠

3.1 Na 1 i 2 ręce

- 1NT: nieforsujące, może zawierać 3-6 z fitem
- Bergeny:
 - 3♣ - silny: ♠Axx ♥Jxxx ♦Kx ♣Qxxx
 - 3♦ - mixed: ♠Axx ♥xxxx ♦Kx ♣Jxxx
 - 3M - blok: ♠Qxx ♥xxxx ♦x ♣Jxxxx
- Inwit z krótkością (2M+1): ♠Kxx ♥xxxx ♦x ♣KJTxx
+1 pytanie, odp. niska – średnia – wysoka
- Inwit siłowy (1♥ — 2NT, 1♠ — 3♥): ♠Axx ♥Kxx ♦Kx ♣Jxxxx
- Bilansowe podniesienie - między silnym Bergenem a **GF** (4M-1):
♠KQ ♥xxxx ♦KJx ♣Qxxx

3.2 Na 3 i 4 ręce

- 1NT: nieforsujące, może zawierać 3-6 z fitem
- 2♣ - Drury. Używamy agresywnie w sile Mixed Raise+
♠KTxx ♥x ♦KTxxx ♣xxx to takie minimum
 - 2♦ - inwit (jakieś 13-16), również 1♠ - 2♥ = NAT
 - 2♥♠ - poniżej otwarcia (8-12)
 - Wszystko powyżej = 17+ i ustawia **GF**.
- 2♥♠ - 4-7(8), śmieciowe
- 2M+1 - MAX z dokładnie singlem, +1 pytanie, odp. niski – średni – wysoki
- Splintery jak na pierwszej, tyle, że 10-11 z **renonsu**
- 3♣, 3♦, 1♠ - 3♥ - Kolor+fit

4 Licytacja po rebidzie 1NT (12-14) otwierającego

- 2♣ - dowolny INV, SIGN-OFF na ♦, lub propozycja gry w 3NT z 5♥♠
2♣ - 2♦ — 3NT - 5332 w licytowanym ♥♠, propozycja kontraktu
- 2♦ - dowolny GF który nie jest zawarty w innej odzywce. Priorytet pokazywania:
 - 4 w drugim starym
 - 3 w licytowanym przez partnera starym
 - młodsza piątka
 - nic z powyższych
- 2NT - słaby transfer na 3♣
- 3♣♦ - 5♥♠, 5♣♦ GF
- 3♥ (w nasz kolor) - ustalenie koloru licytowanego, próba szlemikowa (nie INV z 6 - to przez 2♣ i skok na 3♥♠)
- 3♠ i wyżej - splintery
- 3NT - do gry

5 Otwarcie 1NT

5.1 1NT — ?

- 2♠ - transfer na ♣ lub inwit do 2NT
2NT - minimum bilansowe
3♣ - maksimum bilansowe
- 2NT - transfer na ♦ (może być jakieś 5/5 ♣♦)
3♣ - wolę trefle od kar
3♦ - wolę kara od trefli
- 3♣ - Puppet
- 3♦ - 22(5/4)
- 3♥, 3♠ - młode co najmniej 5/4, krótkość
- 4♣ - 5/5 ♥♠

5.2 Szczególne sekwencje

- 1NT - 2♣ — 2♦ - 2♠ = INV z 5♠, 4♥
- 1NT - 2♦ — 2♥ - 2♠ = INV z 5♥, 4♠
- 1NT - 2♣ — 2♥ - 2♠ = silne ustalenie kierów bez krótkości
- 1NT - 2♣ — 2♠ - 3♥ = silne ustalenie pików bez krótkości
- Po transferze nie ma ustalenia forsującego do szlemika - używamy dużego transferu i poziom 5!
- Mały transfer i skok na 4 = inwit do szlemika, **nie boimy się** go przyjmować na poziom 5.

6 Licytacja po rebidzie 2NT (18-19) otwierającego

6.1 Ogólna teoria

- 2NT nie forsuje!
- W dowolnej sekwencji 1X - 1Y — 2NT, odzywki 3♣, 3♦, 3♥, 3♠ są transferami na kolor wyżej. Transfery pokazują **tylko kart w kolorze, ile trzeba**. (xd)
- Transfery sign-off'owe to 3♣ (na ♦) i transfer na kolor odpowiadającego. Otwierający **musi** je przyjąć bezpośrednio, bo odpowiadający może chcieć uciec z NT na 3 w kolor (ale może mieć silniejszą rękę). Np:

1♦	1♠	1♣	1♠
2NT	3♣	2NT	3♥
3♦	(PASS?)	3♠	(PASS?)

- Transfery **GF** to wszystkie inne. Przyjmujemy je bezpośrednio tylko z fitem. Np:

1♦	1♠	1♣	1♠
2NT	3♦	2NT	3♦(4♥5♠)
3♥(fit ♥)	7♥	3♠(fit ♠)	7♠

1♣	1♥	1♦	1♥
2NT	3♥*	2NT	3♠
3NT	6NT	3NT**	PASS

* - pokazuje 4♥4♠, bo piątego kiera pokażemy przez 3♦.

** - Partnerze, mam w dupie twoje trefle.

6.2 Niemożliwe 4♦

Zalicytowanie 4♦, nie wykonując uprzednio transferu na ♦, jest odzywką niemożliwą, i ustala ten kolor, **którego ustalenie ma sens**. Stąd wniosek, że transfer na ♦ trzeba wykonywać zawsze, jeśli się go ma.

6.3 Dodatkowe ustalenia

- Skok przez odpowiadającego na 4♣ jest pytaniem o asy w kolorze otwarcia, a skok na 4♦ jest pytaniem o asy w kolorze odpowiedzi

7 Licytacja po otwarciu 2♣

7.1 Założenia

- Odpowiedzi kontrolami 0-1 — 2 — 3+, po 2♥♠ jest **GF**

7.2 2♣ - 2♦ — ?

- 2♥ - relay do 2♠, kiery lub 24-25 na równym
2NT - 24-25 na równym
3♣ - 6+♥
3♦ - 5♥ + (4)5♦
3♥ - 5♥ + (4)5♣
3♠ - 5♥ + 4♠, 4♣ ustala ♥, 4♦ ustala ♠.
3NT - 6♥332, dobra karta do 3NT
- 3♦ - 6+♦, bez starszych czwórek
- 3♥ = 5+♦, 4♥
- 3♠ = 5+♦, 4♠

7.3 Po wejściu przeciwnika

- 2♣ - (×): ×× = 0/1K, PASS = 2+K, 2♦♥♠ = 2+K, kolor 5+ z 3H
- 2♣ - (2♦): × = 0/1K, PASS = 2+K, 2♥♠ = 2+K, kolor 5+ z 3H
- 2♣ - (2♥+): × = słaba ręka, PASS = dobra ręka, 2♠ = 5+, 3H
- 2♣ - (2X) - PASS - (PASS): × = T/O
- 2♣ - (PASS) - 2♦ - (2X): × = T/O, PASS = może trap, ODP × jest T/O
- 2♣ - (PASS) - 2♥♠ - (2X): × = karna

8 Licytacja po blokach 2♦, 2♥, 2♠

8.1 Styl bloków


- Na poziomie 2
 - Na pierwszej i drugiej ręce **średnie** / **dobrze**
 - Na trzeciej ręce **bardzo agresywne** / **bardzo agresywne**
- 3♣
 - Na pierwszej i drugiej ręce **średnie** / **solidne**
 - Na trzeciej ręce **bardzo agresywne** / **bardzo agresywne**
- 3♦♥♠
 - Na pierwszej i drugiej ręce **agresywne** / **średnie**
 - Na trzeciej ręce **bardzo agresywne** / **bardzo agresywne**

8.2 Dodatkowe ustalenia

- 2NT = pytanie o wartość
- 2♦ - 3♥, 2♥ - 3♠, 2♠ - 4♣ = Keycard.
- 2♦♥♠ - 2NT — 3X - 4♣ = Keycard. Odpowiedzi 0/1/1Q/2/2Q.

9 Podniesienia z trójki

W licytacji 1X - 1M możemy podnieść kolor partnera z trójki, jeśli mamy fajną kartę. Streszczenie kontynuacji w 3 zdania:

1. 2NT i 3 w kolor otwarcia to zawsze **INV** z czwórki, bez lub z fitem 
2. Najniższa odzywka niewymieniona w kroku 1 to pytanie o krótkość z piątki, **INV**+
3. Najniższa odzywka z tego, co zostało po 1 i 2, to **GF** z czwórki

9.1 1♣ — 1♥ 2♥ — ?

- 2♠ - pytanie o krótkość, 5+♠, **INV**+:
 - 2NT - brak krótkości
 - 3♣ - krótkość niska
 - 3♦ - krótkość wysoka
- 2NT - **INV**, pytanie o fit ♠, bez fitu w kol. otwarcia. Dalej nat.
- 3♣ (kol. otwarcia) - **INV** z 4♠ i fitem 4+ w kolorze otwarcia (zauważmy, że tu jest gwarancja jednego z fitów - bo nie podnosimy z trójki z 4333)
- 3♦ - **GF** z 4♠ (z pięcioma i slam try - pyt. o krótkość!)

9.2 1♣ — 1♠ 2♠ — ?

- 2NT - pytanie o fit, **INV**+
- 3♣ - **INV** z 4♠ i fitem w kolorze otwarcia
- 3♦ - pytanie o krótkość*, 5+♠
- 3♥ - **GF** z 4♠

* tutaj pokazanie krótkości wysokiej (♥) jest **GF** NO I HUU MORZE PUJDZIE

10 Gazilli

W sekwencjach $1\heartsuit - 1\spadesuit$, $1\heartsuit - 1NT$ oraz $1\spadesuit - 1NT$, rebid $2\clubsuit$ jest naturalny, lub z dowolną ręką 16+. Odpowiedź $2\diamondsuit$ na to $2\clubsuit$ jest sztuczna i pokazuje 8+ oraz ustawia **GF**.

10.1 $1\heartsuit\spadesuit - 1X - 2\clubsuit - ?$

- $2\diamondsuit$ - dowolne 8+
 - $2\heartsuit\spadesuit$ - "Moje trefle były naturalne i mam jednak 11-15"
 - Inne - 16+, naturalne
 - Bezpośredni splinter jest silniejszy niż przez Gazilli
 - Bezpośredni skok kolorem na 3x pokazuje 5/5, przez Gazilli 5/4
- $2\heartsuit\spadesuit$ - 5-7, negatywny powrót na kolor
- $2\spadesuit$ (po $1\heartsuit$) - 5/5 $\clubsuit\diamondsuit$ (bo jest niemożliwe), generalnie wszystko co przechodzi $2\heartsuit\spadesuit$ pokazuje max singla w nim
- 2NT - 5-7, ręka z singlem w kolorze otwarcia, która nie ma lepszej odzywki
- 3 w kolor - 5-7, naturalne z 6.
- Wyjątek - $1\heartsuit - 1\spadesuit / 2\clubsuit - 3\spadesuit = 10-11$ **INV** z 6+ \spadesuit

10.2 $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - ?$

- $2\spadesuit$ - 5+ \heartsuit , $3\spadesuit$, 16+
- $3\heartsuit$ - 6+ \heartsuit , bez 3 pików, 16+
- $3\spadesuit$ - silne ustalenie \spadesuit bez krótkości

10.3 Inne ustalenia

- $1\heartsuit\spadesuit - 1X - 2NT =$ silne 6 $\heartsuit\spadesuit$ + 5 $\clubsuit\diamondsuit$.
 $3\clubsuit$ pytanie, $3\diamondsuit = \clubsuit$, $3\heartsuit = \diamondsuit$, $3\spadesuit = 6\spadesuit 5\heartsuit$ (tylko po $1\spadesuit$)

11 Kontra bilansowa

Kontra fit jest narzędziem wsadzonym do większości systemów przez wujotowych *impostorów*. Wyrwijmy tę zarazę z korzeniami! Szczególnie, że potrzebujemy narzędzia do odlicytowania kart w średnim przedziale siły.

11.1 Rebid otwierającego

1X - 1Y, przeciwnik z prawej wchodzi do licytacji. Ogólna zasada:

- \times lub $\times\times$ - (14)15+PC, oraz albo fit **3-kartowy**, albo brak **trzymania**, albo potężna **układówka**. Innymi słowy karta, która chce sforsować, ale nie wie jeszcze, gdzie jej miejsce.
- **Podniesienie** koloru partnera - 12-14, z czwórki lub z trójki, jeśli z trójki to nie na syfie
- 2NT - **INV** z 6+ w kolorze otwarcia
- 3 w kolor otwarcia - 6+, słabe
- 3 w inny kolor - słabe, dwukolorowe
- **Kolor przeciwnika** - **GF** z **fitem** w kolorze partnera

Przykład:

1♦ (PASS) 1♠ (2♥)
?

- \times - 14(15+), albo 3♠, albo równa karta bez trzymania, albo układ
- 2♠ - 3-4♠
- 2NT - 6+♦, **INV**
- 3♣ - 5♦, 5♣
- 3♦ - 6+♦, słabe
- 3♥ - **GF** z 4♠

11.2 Ustalenia związane z kontrą bilansową

- Jeśli kontra bilansowa sforsowała nas do 3NT, forsuje tylko do 4♣♦ ale **ustawia pas forsujący**.

12 Obrona przeciwko Michaelsowi

12.1 Michaelsy określone

Mamy dwa cuebidy i dwa określone grywalne kolory. Stosujemy zasadę **lower for lower**, czyli niższy cuebid odpowiada niższemu kolorowi. Kontra jest 10+ bez fitu i ustawia sytuację ukarniania.

12.1.1 $1\clubsuit - (2\clubsuit) - ?$

- $2\diamondsuit$ - Naturalne, do pasa
- $2\heartsuit$ - co najmniej **INV** na $5+\clubsuit$
- $2\spadesuit$ - **GF** na $5+\diamondsuit$

12.1.2 $1\heartsuit - (2NT) - ?$

- $3\clubsuit$ - co najmniej **INV** z fitem \heartsuit
- $3\diamondsuit$ - **GF** z $5+\spadesuit$
- $3\heartsuit$ - $3+\heartsuit$, 6-10 PC
- $3\spadesuit$ - $6+\spadesuit$, słabe

Po otwarciu $1\spadesuit$, $3\clubsuit$ to **GF** na \heartsuit , a $3\diamondsuit$ to **INV**+ na \spadesuit . Cuebid z przeskokiem to splinter.

12.2 Michaelsy nieokreślone

Mając tylko jeden cuebid i nie znając grywalnych kolorów, trzeba odpalić lepsze narzędzia. Kontra nadal karna i ustawia sytuację ukarniania. Cuebid z przeskokiem to splinter. Inne kolory z przeskokiem to kolor+fit.

12.2.1 $1\heartsuit - (2\heartsuit) - ?$

- $2\spadesuit$ - **INV**+ z fitem \heartsuit
- 2NT - transfer na $3\clubsuit$
- $3\clubsuit$ - transfer na $3\diamondsuit$
- $3\diamondsuit$ - transfer na nasz kolor - **Mixed raise**
- $3\heartsuit$ - 6-10 z fitem \heartsuit

12.2.2 1♠ — (2♠) — ?

- 2NT - transfer na 3♣
- 3♣ - transfer na 3♦
- 3♦ - transfer na nasz kolor przez cuebid - **Mixed raise**
- 3♥ - **INV**+ z fitem ♠
- 3♠ - 6-10 z fitem ♠

13 Licytacja po wejściu

14 Licytacja po bloku przeciwnika

15 Licytacja po wejściu 1_{NT}

16 Licytacja przeciwko 1_{NT} przeciwnika

17 Sekwencje karne

17.1 Ustalone sekwencje kontry karnej

1NT (PASS) 2♦/2♥ (3♣)
×

Kontra wywoławcza oznaczałaby brak fitu (bo czemu nie 3♠?), a co za tym idzie 3-4 trefle, partner nie może mieć kierów skoro nie dał 2♣.

2♣ (PASS) 2♥/2♠ (2X)
×

Trzeba przeciwnika trzymać za pysk żeby nie wchodził tak

17.2 Ustalone sekwencje pasa forsującego

- Jeśli mamy **GF** oraz fit, a przeciwnik wchodzi, PASS pokazuje krótkość lub wyłączenie w kolorze wejścia. Powrót na kolor jest odzywką podstawową.
- Jeśli pójdzie blok na trzeciej ręce, nasze wejście, oraz ten blok zostanie podniesiony powyżej naszej końcówki, PASS jest forsujący