

# 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

## 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 1♥ — ?

- 1NT - semi-forsujące, może zawierać 3-6 z fitem lub zwykły inwit z fitem
- 2♥ - 7-10, konstruktywne
- 2NT - **Jacoby**, 4+♥, **GF**. Wyklucza range silnych splinterów.
- 3♣ - 10-11
- 3♦ - 7-9
- 3♥ - 0-6

### 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 1<sub>NT</sub>

### 5.1 1<sub>NT</sub> — ?

- 2♠ - transfer na ♣ lub inwit do 2<sub>NT</sub>  
2<sub>NT</sub> - minimum bilansowe  
3♣ - maksimum bilansowe
- 2<sub>NT</sub> - transfer na ♦  
3♣ - nie lubię kar i minimum  
3♦ - lubię kara lub maximum
- 3♣ - Puppet
- 3♦ - 22(5/4)
- 3♥, 3♠ - młode co najmniej 5/4, krótkość
- 4♣ - 5/5 ♥♠

## 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♠
2NT	3♣
3♦	(PASS?)

1♣	1♠
2NT	3♥
3♠	(PASS?)

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

1♦	1♠
2NT	3♦
3♥(fit ♥)	7♥

1♣	1♠
2NT	3♦(4♥5♠)
3♠(fit ♠)	7♠

1♣	1♥
2NT	3♥*
3NT	6NT

1♦	1♥
2NT	3♠
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♣

TODO

## 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 2♦ — 2NT ?

INV+, z fitem lub bez.

- 3♣ - minimum, słaby kolor
- 3♦ - maximum, słaby kolor
- 3♥ - minimum, dobry kolor
- 3♠ - maximum, dobry kolor


### 8.3 Definicje range'u i jakości

- Dobry kolor to co najmniej AQT na pierwszej i drugiej oraz co najmniej KJT na trzeciej
- Maksimum to 8+PC lub wyrobialny kolor + dojście bokiem, np  
♠Kxx ♥x ♦KJT9xx ♣xxx



## 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 HUI

## 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+ $\spadesuit$

## 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♣ — (2♣) — ?

- 2♦ - Naturalne, do pasa
- 2♥ - co najmniej **INV** na 5+♣
- 2♠ - **GF** na 5+♦

#### 12.1.2 1♥ — (2NT) — ?

- 3♣ - co najmniej **INV** z fitem ♥
- 3♦ - **GF** z 5+♠
- 3♥ - 3+♥, 6-10 PC
- 3♠ - 6+♠, słabe

Po otwarciu 1♠, 3♣ to **GF** na ♥, a 3♦ to **INV**+ na ♠. 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♥ — (2♥) — ?

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

### 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 ♠

## 12.3 Przeciwno multi i dwukoloruikom po otwarciu 1♣

TODO: Naprawić to

### 12.3.1 1♣ — (2♦ Multi) — ?

- 2♥, 2♠ - słabe naturalne
- 2NT coś jakby trefle
- 3♣ coś jakby dzwonki
- 3♦ - **INV**+ na ♥
- 3♥ - **INV**+ na ♠

...

## 13 Sekwencje karne

### 13.1 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♣.