

# 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♣ - 5+♣, 10+PC, bez starszych czwórek, **forsuje do 3♣** (Inverted Minors) Otwierający licytuje trzymania ekonomicznie, gracz, który przekroczy swoją odzywką 3♣ forsuje do końcówki.
- 2♦ - Słabe Multi 3-5 PC
- 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♣ - 5♥, 4+♦  
3♦ - 6+♥  
3♥ - 5♥ + 4♠, 4♣ ustala ♥  
3♠ - 5♥ + 4♣, 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** / **dobre**
  - 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+) łorewa
- 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 ♠

## 13 Licytacja po wejściu

### 13.1 Styl wejść

Kolor	Zielone	Czerwone
1♦♥♠	AQTxx	Bardziej od 9PC
2♣♦	6-kart i 12PC	6-kart i 12PC
2♥♠	5-kart i 12PC	5-kart i ładne 12PC

Tabela 1: Minima wejść

### 13.2 Po wejściu kolorem na poziomie 1

- 1♥♠ - **NF** z czwórki
- 1NT - 8-12, konstruktywne
- 2NT - 13-15
- 2♣ po naszym pasie i wejściu 1♥♠ - **Drury**
- Cue - ???
- Cue z przeskokiem - **Mixed raise**
- Nowy kolor z przeskokiem = **GF**, po pasie = K+F

### 13.3 Po wejściu kolorem na poziomie 2

- 2♥♠ - **F1** z piątki
- 2NT - 10-12

### 13.4 Drugi przeciwnik licytuje × negatywną na wejście

1♥♠

- ×× - Dokładnie dubel w kolorze wejścia i (9)10+
- 1X - NAT z czwórki

- Między 1NT a 2W - transfery:  
Transfer na cuebid = **INV** z fitem  
Transfer na nasz kolor = słabe z fitem  
2♥♠ = konstruktywne z fitem
- 2NT- co najmniej inwit z 4-kartowym fitem. To obowiązuje też po zalicytowaniu koloru przez drugiego przeciwnika



## 14 Licytacja po bloku przeciwnika

## 15 Licytacja po wejściu 1<sub>NT</sub>

## 16 Licytacja przeciwko 1<sub>NT</sub> przeciwnika

## 17 Sekwencje karne

### 17.1 Ustalane 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

(X)	Y	(×)	PASS
(Z)	PASS	(PASS)	×

To nie jest wznówka, bo z dublem pik damy ×× w pierwszym kółku.

### 17.2 Ustalane 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

### 17.3 Inne pecjalne kontry

- Na Splintera:
  - w **korzystnych** - propozycja opłacalnej obrony
  - w **równych** lub **niekorzystnych** - wskazuje wist w **starszy** z pozostałych kolorów
- Na NT lub szlemika, jeśli dziadek licytował kolor - prosi o wist w kolor dziadka

- Na NT lub szlemika, jeśli nie licytowano kolorów, a kontrakt wydaje się nadwyżkowy - ...