

## 1. Spis treści

Temat	Strona
1. Spis treści	1
2. Standardowe konwencje SAYC	1
3. Uproszczony przegląd wszystkich otwarć	2
4. Otwarcia bezatutowe	2
5. Licytacja po otwarciu 1BA	2
6. Licytacja po otwarciu 2BA i 3BA	4
7. Otwarcia 1 w kolor	4
8. Odpowiedzi na otwarcie 1♣ lub 1♦	5
9. Odpowiedzi na otwarcie 1♥ lub 1♠	6
10. Rebidy otwierającego	6
11. Rewersy	6
12. Licytacja odpowiadającego w drugim okrażeniu	7
13. Czwarty kolor	8
14. Otwarcia zaporowe	8
15. Silne otwarcie 2♣	9
16. Wejścia kolorem	9
17. Kolor na kolor Michaela, dwukolorowe 2BA	9
18. Wejścia po otwarciu przeciwnika 1BA	10
19. Kontry i rekontry	11
20. Kontra negatywna	12
21. Kontra wznowiająca otwierającego	12
22. Wznawianie po otwarciu przeciwnika	12
23. Licytacja szlemowa	13
24. Naturalne wisty i zrzutki	14

## 2. Standardowe konwencje SAYC

Wszystkie wymienione poniżej konwencje należą do standardu **SAYC full** (wersja pełna). Gracze początkujący mogą po uprzednim uzgodnieniu pominąć konwencje oznaczone gwiazdką (\*), ich wykluczenie z systemu musi być jednak uzgodnione z partnerem. Odzywki oznaczone wykrzyknikiem (!) muszą być alertowane.

Standardowe konwencje SAYC	
Nazwa polska	Nazwa angielska
Stayman	Stayman
Transfery Jacobiego na kolory starsze	Jacoby Transfers to Majors (!)
Transfery Jacobiego na kolory młodsze	Jacoby Transfer to Minors (!) (*)
2BA Jacobiego	Jacoby 2NT (!) (*)
Silne otwarcie 2♣	Strong 2♣ Opener
Czwarty kolor	4 <sup>th</sup> Suit Forcing (!) (*)
Blackwood	Blackwood
Ilościowe 4BA	Quantitative 4NT
DOPI (kontra gdy 0 asów, pas gdy 1 as)	DOPI (*) (double with 0, pass with 1)
Cue bidy	Control Showing Cuebids
Gerber	Gerber (*)
Konwencja szlemowa	Grand Slam Force (!) (*)
Otwarcia zaporowe na wysokości 2/3	Weak 2/3 Bids
2BA odpowiedź na otwarcie zaporowe	2NT (!) Response to Opening Weak 2
RONF – tylko licytacja, bez forsingu	Raise only Non-Forcing (R-O-N-F)
Dziwne 2BA	Unusual 2NT (!) (*)
Kontry Michaela	Michael's Doubles (!)
Kontry negatywne	Negative Doubles (!)
Rekontry SOS	SOS Redoubles

### 3. Uproszczony przegląd wszystkich otwarć

Uwaga: przy równej długości 5-5 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;
- 1 BA 15-17 PC, ręka zrównoważona, może zawierać dowolną piątkę;
- 2♣ +22 PC lub 9 lew (forsuje na jedno okrążenie);
- 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;
- 2 BA 20-21 PC, ręka zrównoważona;
- 3♣/3♦/3♥/3♠ otwarcia blokujące, dobry kolor 7+;
- 3 BA 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;

### 4. Otwarcia bezatutowe

Otwarcia bezatutowe oznaczają rękę zrównoważoną, która może zawierać dowolny kolor 5-kartowy.

- Z siłą poniżej 15 PC bez starszej piątki otwieramy w kolor młodszy, a w następnym okrążeniu licytujemy 1BA;
- 1BA = 15-17 PC;
- Z siłą 18-19 PC bez starszej piątki otwieramy w kolor młodszy, planując skok na 2BA w drugim okrążeniu;
- 2BA = 20-21 PC;
- Z siłą 22-24 PC w równym układzie otwieramy 2♣, a następnie licytujemy 2BA;
- 3BA = 25-27 PC;
- Z siłą 28-29 PC w równym układzie otwieramy 2♣, a następnie licytujemy 3BA;
- Z siłą 30-31 PC w równym układzie otwieramy 2♣, a następnie licytujemy 4BA;

### 5. Licytacja po otwarciu 1BA

#### Ocena ręki

Za każdą kartę powyżej czterech w danym kolorze dodajemy 1 pkt.

---

1BA	2♣	<p><i>Stayman</i> - pytanie o starsze czwórki, 8+ PC i co najmniej jedna starsza czwórka. Możliwa jest także mniejsza siła, jeśli odpowiadający zamierza spasować na każdą odpowiedź otwierającego np. ze składem 4-4-4-1 z singlem trefl. Staymana daje się też zawsze w układzie 5-4 w kolorach starszych.;</p> <p>2♦ bez starszej czwórki;</p> <p>2♥/2♠ starsza piątka, siła inwitu;</p> <p>2BA siła inwitu 7-9 PC;</p> <p>3♥/3♠ starsza piątka, siła forsingu do dogranej;</p> <p>3BA 10-12 PC;</p> <p>2♥ czwórka kierowa, nie wyklucza czwórki pikowej;</p> <p>2♠ 5+ pików, 4 kiery;</p> <p>2 BA 7-9 PC, brak czwórki kierowej, czwórka pikowa;</p> <p>3♣/3♦ piątka w młodszy kolorze, brak 4 kierów, zainteresowanie szlemikiem;</p> <p>3 BA 10-12 PC, brak czwórki kierowej;</p> <p>2♠ czwórka pikowa, wyklucza czwórkę kierową;</p> <p>2 BA 7-9 PC, brak czwórki pikowej, czwórka kierowa;</p> <p>3♣/3♦ piątka w młodszy kolorze, brak 4 pików, zainteresowanie szlemikiem;</p> <p>3♥ 5+ kierów i 4 piki;</p> <p>3 BA 10-12 PC, brak czwórki pikowej;</p> <p><b>Uwaga:</b> zgłoszenie przez zadającego pytanie Staymana innego koloru starszego niż zgłosił podał w odpowiedzi otwierający oznacza zawsze układ 4-5 lub 5-4 na starszych.</p>
-----	----	---

Uwagi:

Po kontrze na *Staymana* :

Pas - z 4+ treflami;

Rekontra - z 5+ treflami lub mocnymi czterema;

Inne odzywki naturalne;

Jeśli *Stayman* został przez przeciwnika przelicytowany:

Pas;

Kontra karna z dobrą czwórką w kolorze przeciwnika;

Licytacja starszej czwórki na wysokości 2;

2♦ (!) *Jacoby transfer to majors* – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów (nie wyklucza 5 pików);

2♥ normalne przyjęcie transferu;

2♠ 5-5 w starszych, inwit (z układem 5-4 w starszych należy stosować *Staymana*);

2BA 5 kierów, inwit;

3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;

3♥ 6 kierów, inwit;

3BA 10-12 PC, ręka zrównoważona, 5 kierów, otwierający może zalicytować 4♥;

3♥ 17 PC i 4 kiery;

2♥ (!) *Jacoby transfer to majors* – transfer na piki, obiecuje 5+ pików;

2♠ normalne przyjęcie transferu;

2BA 5 pików, inwit;

3♣/3♦ naturalne i forsujące do końcówki, możliwa próba szlemowa;

3♥ 5-5 w starszych, forsing do końcówki (z układem 5-4 w starszych należy stosować *Staymana*);

3♠ 6 pików, inwit;

3BA 10-12 PC, ręka zrównoważona, otwierający może zalicytować 4♠;

3♠ 17 PC i 4 piki;

2♠ (!) *Jacoby transfer to minors* – jeśli odpowiadający ma kolor młodszy 6+ i mniej niż 6 PC granie kontraktu BA może być nieopłacalne. Wtedy dąży on do grania w swój kolor młodszy na wysokości 3;

3♣ normalne przyjęcie transferu;

Pas jeśli kolorem młodszym są trefle;

3♦ jeśli kolorem młodszym są kara;

Uwagi:

Po kontrze na *Jacoby transfer* :

Pas odpowiadający może nadal licytować naturalnie, dać pas lub rekontrę, albo też zalicytować kolor starszy na wysokości 2 - *Signoff*;

Rekontra silne zatrzymanie w kontrowanym kolorze;

Kontynuacja transferu 3+ atuty;

Skok w kolorze atutowym na wysokość 3;

Jeśli *Jacoby transfer* został przelicytowany przez obrońcę:

Pas odpowiadający może nadal licytować naturalnie, dać kontrę pokazując siłę, albo też spasować, *Jacoby Transfers are off*;

Kontra karna;

Licytacja koloru starszego na wysokości 3 z dobrą ręką;

*Jacobi transfers* używamy także po otwarciach 2BA i 3BA (silne);

2BA 8-9 PC, zwykle bez starszej czwórki, inwit. Otwierający z nadwyżką licytuje 3BA;

3♣/3♦ kolor 6+ zawierający 2 z 3 najstarszych figur, 6-8 PC, inwit do 3BA lub 5♣/5♦;

3♥/3♠ kolor 6+, inwit do szlemika, forsing do końcówki. Otwierający z ładną ręką daje cue bid;

3BA *Signoff*;

4♣ *Gerber* – pytanie o asy;

4BA inwit do szlemika. Otwierający licytuje 6BA z maksimum siły, w przeciwnym razie pasuje;

4♥/4♠/5♣/5♦ *Signoff*; kolor 6+ bez aspiracji szlemikowych;

- Po *Stayman*ie lub transferze *Jacobi*ego zgłoszenie nowego koloru jest forsujące;
- Po kontrze przeciwnika na 1BA obowiązują wszystkie wymienione odpowiedzi, *system is on*;
- Po wejściu przeciwnika odzywką 2♣ kontra odpowiadającego = *Stayman*, *system is on*;
- Po wejściu przeciwnika 2♣/2♦ podniesienie koloru przeciwnika oznacza obie czwórki starsze. Otwierający licytuje 3BA lub 4 w kolor swojej czwórki starszej;
- Po wejściu przeciwnika 2♥/2♠ podniesienie koloru przeciwnika oznacza drugą czwórkę starszą. Otwierający licytuje 3BA lub 4 w kolor czwórki starszej partnera;

## 6. Licytacja po otwarciu 2BA i 3BA

### Ocena ręki

Za każdą kartę powyżej czterech w danym kolorze dodajemy 1 pkt.

---

2BA	3♣	<i>Stayman</i>
	3♦ (!)	<i>Jacoby transfer to majors</i> – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów (nie wyklucza 5 pików);
	3♥ (!)	<i>Jacoby transfer to majors</i> – transfer na piki, obiecuje 5+ pików;
	3♠ (!)	<i>Jacoby transfer to minors</i> – jeśli odpowiadający ma kolor młodszy 6+ i mniej niż 6 PC
	4♣	normalne przyjęcie transferu; Pas jeśli kolorem młodszy są trefle; 4♦ jeśli kolorem młodszy są kara;
	3BA	5-9 PC, zwykle bez starszej czwórki;
	4♣	<i>Gerber</i> – pytanie o asy;
	4BA	inwit do szlemika. Otwierający licytuje 6BA z maksimum siły, w przeciwnym razie pasuje;
	4♥/4♠/5♣/5♦	<i>Signoff</i> ; kolor 6+ bez aspiracji szlemikowych;
3BA	4♣	<i>Stayman</i>
	4♦ (!)	<i>Jacoby transfer to majors</i> – transfer na kiery, obiecuje 5+ kierów (nie wyklucza 5 pików);
	4♥ (!)	<i>Jacoby transfer to majors</i> – transfer na piki, obiecuje 5+ pików;
	4♠ (!)	<i>Jacoby transfer to minors</i> – jeśli odpowiadający ma kolor młodszy 6+ i mniej niż 3 PC
	5♣	normalne przyjęcie transferu; Pas jeśli kolorem młodszy są trefle; 5♦ jeśli kolorem młodszy są kara;
	4BA	<i>Blackwood</i> (odzywka nie może być inwitem, bo 4♣ jest zajęte przez Staymana);

---

## 7. Otwarcia 1 w kolor

### Na 1 i 2 ręce: REGUŁA 20

Jeśli ręka nie kwalifikuje się do otwarcia 1BA to:

- podliczamy punkty honorowe HCP;
- dodajemy do nich liczbę kart w dwóch najdłuższych kolorach;
- jeżeli tak obliczona suma wynosi 20 lub więcej to otwieramy 1 w kolor;

### Na 3 ręce: Podlimitowe otwarcia z 10-11 HCP są dopuszczalne, muszą być jednak spełnione warunki:

- licytowany kolor jest jednocześnie wskazaniem wist, musi być zatem odpowiednio mocny;
- gotowość do spasowania na każdy kolor zgłoszony przez partnera;

### Na 4 ręce: REGUŁA 15:

Ręka nadaje się do otwarcia, jeśli suma punktów honorowych i pików wynosi 15 lub więcej.

Uwaga: przy równej długości 5-5 lub 6-6 otwieramy starszym longerem.

- 1♣ 13+ HCP, gwarantuje 3 trefle;
- 1♦ 13+ HCP, gwarantuje 4 kara (wyjątek skład 4-4-3-2 poza zakresem otwarcia BA);
- 1♥ 13+ HCP, 5+ kierów;
- 1♠ 13+ HCP, 5+ pików;

## 8. Odpowiedzi na otwarcie 1♣ lub 1♦

---

1♣	1♦	6+ PC, 4+ kara, nie wyklucza czwórki starszej oraz fitu trefli;
	1♥	6+ PC, 4+kiery, wyklucza czwórkę karo, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefli;
	1♠	6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę karo i kier, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu trefli;
	1BA	6-10 PC, wyklucza 4 kara, 4 kiery, 4 piki i 5 trefli;
	2♣	6-9 PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kara, 4 kiery i 4 piki;
	2♦/2♥/2♠	19+ PC, dobry kolor 5+;
	2BA	13-15 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej;
	3♣	10-12 PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kara, 4 kiery i 4 piki;
	3BA	16-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej;

---

1♦	1♥	6+ PC, 4+kiery, nie wyklucza czwórki pik oraz fitu karo;
	1♠	6+ PC, 4+ piki, wyklucza czwórkę kier, nie wyklucza fitu karo;
	1BA	6-10 PC, wyklucza 4 kiery, 4 piki i 5 trefli;
	2♣	11+ PC, 5+ trefli, wyklucza 4 kiery i 4 piki;
	2♦	6-9 PC, 4+ kara, wyklucza 4 kiery i 4 piki;
	2♥/2♠/3♣	19+ PC, dobry kolor 5+;
	2BA	13-15 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej;
	3♦	10-12 PC, 4+ kara, wyklucza 4 kiery i 4 piki;
	3BA	16-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez czwórki starszej;

---

## 9. Odpowiedzi na otwarcie 1♥ lub 1♠

Kartę odpowiadającego można zakwalifikować do jednego z poniższych przedziałów i stosownie do tego wybrać odpowiedź:

- 6-9/10 PC **Minimum**, brak zainteresowania dograną wyjąwszy silną rękę otwierającego;
- 10/11-12 PC **Strefa inwitu**, zainteresowanie dograną nawet przy niewielkiej nadwyżce otwierającego;
- 13-18 PC **Strefa forsingu do dogranej**;
- 19+ PC **Strefa szlemowa**;

Z chwilą, gdy ustalimy kolor atutowy i zorientujemy się, że posiadamy jego krótszy fragment, powinniśmy zrewidować wartość naszej ręki w następujący sposób:

Z co najmniej 4 atutami dodajemy:

- 5 pkt za renons
- 3 pkt za singletona
- 1 pkt za dubletona

Z 3 atutami dodajemy:

- 3 pkt za renons
- 2 pkt za singletona
- 1 pkt za dubletona

Wtedy musimy też odjąć punkty honorowe, które naliczyliśmy za ewentualne bezwartościowe figury w krótkich kolorach.

---

1♥	1♠	6+ PC, 4+ piki, nie wyklucza fitu kier przy 11+ PC;
	1BA	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, 3+ kartowy fit w kierach;
	2BA(!)	<i>(Jacoby 2NT)</i> 13+ PC z 4-kartowym fitem. Odzywka prosi otwierającego o doprecyzowanie karty;
	3♥	ręka bardzo silna, 18+ PC bez krótkości;
	3♣/3♦/3♠	(bez przeskoku) zaliczowanie renonsu lub singla;
	3BA	ręka średnia, 15-17 PC bez krótkości;
	4♥	ręka minimalna, 12-14 PC bez krótkości;
	4♣/4♦/4♠	(z przeskokiem) silny, 5+ boczny kolor;
	2♠/3♣/3♦	naturalne, 19+ PC, inwit do szlemika, kolor co najmniej 5-kartowy;
	3♥	10-12 PC, 3+ kartowy fit w kierach, inwit; Przy zrównoważonej karcie i 10 PC może być korzystniejsze 1BA pomimo fitu kierowego.
	3BA	15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez fitu w kierach;
	4♥	maksymalnie 10 PC, fit 4-kartowy w kierach, dobry układ;

---

1♠	1BA	6-10 PC, wyklucza 3 piki;
	2♣	11+ PC, 4+ trefli;
	2♦	11+ PC, 4+ kara, wyklucza 4 trefle;
	2♥	11+ PC, 5+ kierów, wyklucza 4 trefle i 4 kara;
	2♠	6-10 PC, 3+ kartowy fit w pikach;

- 2BA(!) *Jacoby 2NT* 13+ PC z 4-kartowym fitem. Odzywka prosi otwierającego o doprecyzowanie karty;
- 3♠ ręka bardzo silna, 18+ PC bez krótkości;
  - 3♣/3♦/3♥ (bez przeskoku) zaliczowanie renonsu lub singla;
  - 3BA ręka średnia, 15-17 PC bez krótkości;
  - 4♠ ręka minimalna, 12-14 PC bez krótkości;
  - 4♣/4♦/4♥ (z przeskokiem) silny, 5+ boczny kolor;
  - 3♣/3♦/3♥ naturalne, 19+ PC, inwit do szlemika, kolor co najmniej 5-kartowy;
  - 3♠ 10-12 PC, 3+ kartowy fit w pikach, inwit;  
Przy zrównoważonej karcie i 10 PC może być korzystniejsze 1BA pomimo fitu kierowego.
  - 3BA 15-17 PC, układ zrównoważony, raczej bez fitu w kierach;
  - 4♠ maksymalnie 10 PC, fit 4-kartowy w pikach, dobry układ;
- 

## 10. Rebidy otwierającego

### Z minimum otwarcia otwierający może:

- Zgłosić BA na najniższym możliwym poziomie;
- Podnieść kolor odpowiedzi o jeszcze jeden szczebel;
- Pokazać drugi kolor co najmniej 4-kartowy o randze niższej od koloru otwarcia;
- Powtórzyć kolor otwarcia na najniższym możliwym poziomie (w zasadzie 6+ kart w kolorze);

### Ze średnim otwarciem (ładne 16-18 PC) otwierający może:

- Skacząco podnieść kolor partnera lub skacząco powtórzyć własny kolor;
- Rewersowo zgłosić nowy kolor, wyższy rangą i krótszy od koloru otwarcia (zob. następny rozdział);
- Zgłosić nowy kolor bez rewersu (szeroki przedział 12-18 PC);

### Z maksimum otwarcia (19-21 PC) otwierający:

- Daje rewers (zob. następny rozdział);
- Skacząco licytuje BA, wskazując 18-19 PC;
- Uzgadnia kolor partnera z podwójnym przeskokiem;
- Powtarza swój kolor z podwójnym przeskokiem;
- Skacząco zgłasza nowy kolor co najmniej 4-kartowy;

## 11. Rewersy

### Rewers otwierającego:

Jest to nieskaczący rebid na wysokości dwóch nowym kolorem, starszym rangą od koloru otwarcia. Pokazuje on rękę w sile od 17 PC, z co najmniej piątką w kolorze otwarcia i co najmniej czwórką w drugim kolorze. Rewers bezwzględnie forsuje na jedno okrażenie, chyba że przeciwnicy wejdą do licytacji.

### Licytacja odpowiadającego po rewersie:

#### Z ręką minimalną:

Z siłą poniżej 8 PC i marnymi widokami na dograną odpowiadający ma niewiele możliwości, nie może jednak spasować.

Odpowiadający może:

- Jeśli rewers nastąpił po odpowiedzi 1BA – powrócić na kolor otwarcia;
- Powtórzyć swój pięciokartowy kolor starszy;
- W razie braku takowego zgłosić 2BA(!) – odzywkę całkowicie sztuczną. Jest to konwencja *Lebensohl po rewersie otwierającego*. 2BA ostrzega otwierającego o minimalnej ręce odpowiadającego i prosi o powtórzenie koloru otwarcia. Odpowiadający spasuje albo przeniesie na drugi kolor otwierającego, zamykając licytację.

## Z nadwyżką:

Wszystkie inne rebidy odpowiadającego wskazują 8+ PC, a co za tym idzie forsują do dogranej (przypomnijmy, że otwierający pokazał zasadniczo co najmniej 17 PC). Odzywki te są naturalne.

Przykładowo:

1♣	1BA	
2♦	2♥/2♠	Ostatnia odzywka odpowiadającego forsuje do dogranej i wskazuje na zatrzymanie w kolorze licytowanym;
1♦	1BA	
2♥	3BA	Do gry;
1♣	1♠	
2♦	3♠	Forsing do dogranej na 6+ pikach;
1♦	1♠	
2♥	4♦	Forsing do dogranej z ambicjami szlemikowymi, zdradzający jednocześnie niechęć do gry w BA. Jeśli gra się <i>2BA Ingbermana</i> , to już 3♦ uzgadnia kara i forsuje do końcówki;
1♣	1♠	
2♦	2♥	Forsujący do dogranej wywiad bezatutowy. Otwierający licytuje BA z zatrzymaniem kierowym;

## W licytacji dwustronej

Rewersy nie przestają obowiązywać po interwencji przeciwników.

Przykład:

1♦	pas	1♠	2♣	
2♥				2♥ jest oczywiście rewersem;

## Rewers odpowiadającego

Przykład:

1♣	1♥	
2♣	2♠	Rewers odpowiadającego na wysokości dwóch oznacza rękę w sile co najmniej forsingu do dogranej. Odpowiadający sforsował do końcówki z kierami dłuższymi od pików.

## 12. Licytacja odpowiadającego w drugim okrażeniu

### Po drugiej odzywce otwierającego odpowiadający musi zdecydować, czy:

- Zakończyć licytację na poziomie częściówki;
- Zaprosić do dogranej;
- Zamknąć licytację dograną;
- Sforsować do dogranej, by uzyskać więcej informacji od otwierającego;
- Zbadać perspektywy gry premiowej;

### Do zakończenia licytacji w strefie zapisu częściowego mogą posłużyć następujące zapowiedzi:

- Pas;
- 1BA;
- Zalicytowanie koloru swojego lub partnera na wysokości dwóch;

### Rebidy inwitujące:

- 2BA;
- Podniesienie koloru swojego lub partnera na wysokość trzech;

### Rebidy forsujące:

- Nowy kolor forsuje na jedno okrażenie, chyba że pierwszą odzywką odpowiadającego było 1BA;
- Skaczące uzgodnienie starszego koloru otwarcia w drugim okrażeniu zazwyczaj forsuje do dogranej;
- Rewers oraz skaczące zniesienie (skok nowym kolorem) forsują do dogranej;
- Czwarty kolor na poziomie dwóch lub wyższym forsuje na jedno okrażenie i może być sztuczny.

## Uwaga:

Inicjując sekwencję two-over-one, np.:

1♠ 2♣

odpowiadający gwarantuje drugą odzywkę, chyba że otwierający zapowie końcówkę.

Z dołem odpowiedzi odpowiadający może zalicytować BA na najniższym możliwym poziomie lub powtórzyć któryś ze zgłoszonych uprzednio – przez siebie lub partnera – kolorów.

## 13. Czwarty kolor – 4th Suit Forcing (4sf)

Zalicytowanie czwartego (jedyne nielicytowanego) koloru na poziomie dwóch lub wyższym forsuje na jedno okążenie i może być sztuczne.

W zależności od uzgodnień, odzywka taka może też forsować do dogranej.

### W odpowiedzi na czwarty kolor otwierający:

- Z trzema kartami w kolorze pierwszej odzywki odpowiadającego – zgłasza ten kolor (z nadwyżką może to zrobić z przeskokiem);
- Powtarza swój drugi kolor ekonomicznie (ze słabą ręką) lub skacząco (z nadwyżką);
- Powtarza swój pierwszy kolor (kolor otwarcia) ekonomicznie (ze słabą ręką) lub skacząco (z nadwyżką);
- Z zatrzymaniem w czwartym kolorze – zajmuje BA;
- Z czterema kartami w czwartym kolorze – podnosi go;

## 14. Otwarcia zaporowe

### Otwarcia 2♦, 2♥, 2♠

#### Warunki:

- 5-10/11 HCP;
- Kolor zasadniczo sześciokartowy o przyzwoitej jakości;
- Brak renonsu. Z dużym prawdopodobieństwem partner ma wartości w kolorze renonsu otwierającego, a co gorsza, może nie docenić potencjału ofensywnego jego ręki;
- Brak bocznego czterokartowego koloru starszego – grozi zgubienie fitu 4-4;

Słabe dwa można także wyjątkowo zalicytować ze słabym kolorem siedmiokartowym lub ładną piątką (z reguły na trzeciej ręce).

Warto zwrócić uwagę, że wiele rąk 11-punktowych może być zbyt silnych na otwarcie zaporowe (reguła 20), zwłaszcza jeśli partner jeszcze nie pasował.

#### Odpowiedzi:

- Podniesienie koloru otwarcia – do gry, często przedłużenie bloku;
- Nowy kolor – pokazuje co najmniej pięć kart i forsuje na jedno okążenie (RONF). Otwierający powinien podnieść kolor starszy odpowiadającego z trzykartowym fitem lub drugą figurą. W przeciwnym razie powraca na kolor otwarcia z minimum, z górą otwarcia licytuje zaś BA lub nowy kolor;
- 2BA – jest to sztuczne pytanie i forsuje, nawet po interwencji prawego przeciwnika. Z dołem otwierający powtarza swój kolor, nie mieści mu się bowiem nic w kolorach bocznych. Z górą wskazuje wartość – bocznego asa lub chronionego króla bądź damę. Bez takowych podnosi do 3BA, pozostawiając partnerowi wybór kontraktu;
- 3BA – do gry;

### Wyższe bloki

Otwarcia zaporowe na poziomie trzech wymagają zasadniczo koloru siedmiokartowego i ręki zbyt słabej na otwarcie na wysokości jednego (reguła 20).

Nowy kolor odpowiadającego poniżej końcówki forsuje.

#### Odpowiedzi:

- Podniesienie koloru otwarcia – do gry, często przedłużenie bloku;
- 3BA – do gry;
- 4BA – Blackwood;
- 5BA – pytanie atutowe (*Josephine*);
- Po otwarciu kolorem młodszym trzy w kolor starszy forsuje do końcówki w starszy kolor lub w BA.

Otwarcia zaporowe na wysokości czterech spełniają zazwyczaj zbliżone kryteria do tych, na podstawie których otwiera się na poziomie trzech, przy czym wymagają w zasadzie koloru ośmiokartowego.

## 15. Silne otwarcie 2♣

Otwarcie 2♣ oznacza dowolną rękę o sile 22+ PC lub równowartości w potencjale ofensywnym.

### Odpowiedzi:

- 2♦ sztuczne – zwykle negat do 7 PC, ręka nie nadająca się do żadnej z wymienionych poniżej pozytywnych odpowiedzi;
- 2♥/2♠/3♣/3♦ 8+ PC, naturalne, kolor 5+ zasadniczo w dwoma spośród trzech najstarszych figur, forsuje do dogranej;
- 2BA 8+ PC, bez wartego pokazania koloru pięciokartowego;

### Rebidy otwierającego:

- Ekonomiczne zgłoszenie koloru jest naturalne i prawie zawsze wskazuje na co najmniej pięciokart. Odzywka taka forsuje do wysokości trzech w kolor starszy lub czterech w młodszy.
- Zgłoszenie koloru z przeskokiem jest samouzgodnieniem tego koloru i forsuje do dogranej.
- 2BA po odpowiedzi 2♦ oznacza 22-24 PC i nie forsuje. W dalszej licytacji obowiązują ustalenia takie, jak po otwarciu 2BA, czyli 3♣ Stayman, 3♦/3♥ transfery itd.

## 16. Wejścia kolorem

### Wejścia kolorem wskazują 8-16 PC:

- Na wysokości jednego dopuszczalne jest wejście kolorem starszym z wyjątkowo solidnej czwórki, ale zasadniczo wejścia powinny opierać się na kolorze co najmniej pięciokartowym;
- Nieskaczące wejście na poziomie dwóch obiecuje 10-16 PC i kolor przynajmniej pięciokartowy. Niedobory siły muszą być zrekompensowane niezwykłą jakością koloru bądź znakomitym układem;
- Wejście 1BA oznacza rękę w układzie zrównoważonym w sile 15-18 PC z co najmniej pojedynczym zatrzymaniem w kolorze otwarcia.
  - W mocy pozostaje *Stayman*, znikają zaś *transfery*.
- Wejście z przeskokiem ma charakter blokujący i musi spełniać identyczne warunki, jak otwarcie na tym samym poziomie;

### Schemat odpowiedzi na wejścia przypomina, z pewnymi różnicami, odpowiedzi na otwarcie. I tak:

- Pojedyncze podniesienie koloru wejścia oznacza 6-10/11 PC i co najmniej trzy atuty;
- Skaczące podniesienie wskazuje 6-10 PC i co najmniej cztery atuty;
- Podniesienie do końcówki jest do gry;
- Nowy kolor wyklucza fit w kolorze wejścia i, jeżeli drugi broniący wcześniej nie pasował, forsuje;
- Kolor przeciwnika oznacza co najmniej bilansowe podniesienie (inwit) koloru wejścia;

## 17. Kolor na kolor Michaela, dwukolorowe 2BA

Konwencje obowiązują, gdy przeciwnicy zalicytowali tylko jeden kolor i można je stosować także po otwarciach zaporowych i na pozycji wygasającej.

Gdy przeciwnicy licytowali dwa kolory, zgłoszenie któregoś z nich jest naturalne.

*Michaels cuebid i Unusual 2NT* licytujemy z kartą słabą (8-12 PC) lub mocną (17+ PC). W tym drugim przypadku odzywamy się w drugim okrażeniu.

Z kartą średnią (13-16 PC) lepiej jest zacząć od prostego wejścia jednym z kolorów.

Po otwarciu przeciwnika w kolor młodszy:

- kolor przeciwnika *Michaels cuebid*, 8+ PC, wywołanie na kolory starsze 5-5 lub ładne 5-4;  
2BA *Unusual 2NT*, 8+ PC, wywołanie na najniższe nelicytowane kolory 5-5 lub ładne 5-4;

Po otwarciu przeciwnika w kolor starszy:

- kolor przeciwnika *Michaels cuebid*, 8+ PC, wywołanie na co najmniej 5-5 z nelicytowaną piątką starszą;  
2BA *Unusual 2NT*, 8+ PC, wywołanie na oba młodsze kolory 5-5 lub ładne 5-4;

### Odpowiedzi na cuebid Michaela:

- Do koloru;
- Skok w kolor partnera – z reguły blokujący;
- Kolor otwarcia – inwit do dogranej lub szlemika;
- Nowy kolor – nie forsuje;
- 2BA – po wejściu kolorem starszym pyta o kolor młodszy;
- 3BA – do gry;
- 4♣ - spełnia tę samą funkcję co 2BA, kiedy odzywka ta nie jest już dostępna. Gdy licytacja przekroczyła już także 4♣, za pytanie służy 4BA.

### Odpowiedzi na dziwne 2BA:

- Do koloru;
- Skok w kolor partnera – z reguły blokujący;
- Kolor otwarcia – inwit do dogranej lub szlemika;
- Nowy kolor – nie forsuje;
- 3BA – do gry;
- 4♣ - Blackwood;

## 18. Wejścia po otwarciu przeciwnika 1BA

Konwencja *Cappelletti* nie jest częścią składową SAYC, ale jest najpopularniejsza przy wkraczaniu do licytacji po otwarciu przeciwnika 1BA.

### Zestaw wejść i odpowiedzi po otwarciu 1BA:

Wszystkie otwarcia na wysokości dwóch są z siłą 13+ pkt (doliczamy za ew. renons lub singletona), jednak maksymalnie do 15 PC. Z siłą 15+ PC lepiej jest wejść kontra.

- ktr. 15-17 PC, ręka, z którą wchodzący sam otworzyłby 1 BA;  
Kontrę partnera na otwarciu 1BA można ukarcić z niezłą ręką, ze słabą należy natomiast zgłosić jakiś kolor;
- 2♣ ręka jednokolorowa (na dowolnym kolorze);  
pas możliwy z dobrą szóstką trefli;  
2♦ odzywka standardowa - pytanie o monokolor partnera;  
2♥/2♠ z solidnym pięciokartem;  
2BA 11+ PC z tolerancją gry we wszystkie kolory;
- 2♦ oba kolory starsze;  
pas z co najmniej szóstką dobrych kar;  
2♥/2♠ do koloru;  
2BA wezwanie do pokazania lepszego koloru młodsze;  
3♣ z co najmniej szóstką dobrych trefli;  
3♥/3♠ inwit do dogranej z co najmniej czterokartowym fitem;
- 2♥/2♠ kiery/piki i nieznany kolor młodszy;  
Pas - do gry;  
Podniesienie koloru wejścia - 7-10 pkt.  
Nowy kolor - naturalny, nie forsuje;  
2BA - pytanie o kolor młodszy. Jeśli po jego zgłoszeniu przez wchodzącego partner powraca na kolor wejścia (kolor starszy), zaprasza tym samym do dogranej z 10-12 punktami.
- 2BA oba kolory młodsze;  
Partner zgłasza swój lepszy kolor młodszy;
- Wejścia na poziomie trzech - naturalne, najczęściej na kolorze siedmiokartowym;

## 19. Kontry i rekontry

Kontra na otwarcie w strefie zapisu częściowego jest wywoławcza, w strefie od dogranej wzyż zaś karna.

### Zestaw odpowiedzi na kontrę wywoławczą:

- Dowolny kolor zgłoszony ekonomicznie (0-9 punktów);
- 1BA - 6-10 pkt. w układzie zrównoważonym z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika;
- Kolor z przeskokiem - 10-12 pkt., nie forsuje;
- 2BA - 10-12 pkt. w układzie zrównoważonym z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika;
- Odpowiedź kolorem przeciwnika - forsing z ręką w sile otwarcia i poparciem we wszystkich kolorach;
- 3BA - do gry (13-16 pkt.);
- Kolor z podwójnym przeskokiem - blokuje;
- Pas (rzadki w tej sekwencji) - co najmniej ładny pięciokart w kolorze przeciwnika i siła wystarczająca do tego, by próba obłożenia kontraktu na wysokości jednego przyniosła dobry zapis.

### Rebidy kontrującego po minimalnej odpowiedzi partnera:

- Pas - poniżej 17 pkt.
- Pojedyncze podniesienie - 17-18 pkt. z co najmniej czterokartowym fitem;
- Skaczące podniesienie - 19-21 pkt. z co najmniej czterokartowym fitem;
- Nowy kolor - 17-20, co najmniej na pięciokarcie;
- Nowy kolor z przeskokiem - samodzielny kolor minimum sześciokartowy, silna ręka;
- 1BA - 18-19 pkt.
- 2BA - 19-21 pkt. (bez przeskoku) lub 21-22 pkt. (z przeskokiem);
- 3BA - posiadanie 9 lew;
- Kolor przeciwnika - 21+ pkt., ambicje szlemikowe;

### Kontra na otwarcie 1BA w pozycji bezpośredniej

Ma charakter karny i świadczy o ręce równoważnej co do układu i siły otwarciu 1BA

Po pasie prawego przeciwnika partner kontrującego powinien:

- Z każdą przyzwoitą ręką spasować;
- Z ręką słabą, układową – znieść na dwa w kolor;
- Z dobrą, układową ręką w sile 8+ PC – odpowiedzieć z przeskokiem. Licytacja taka, nieczęsto się zdarzająca, inwituje dograną.

### Jeśli prawy przeciwnik po kontrze na otwarcie 1BA zgłasza zapowiedź inną niż pas, partner kontrującego może:

- Spasować;
- Skontrować (karnie);
- Zgłosić kolor przeciwnika (wywoławczo);
- Zalicytować naturalnie;

### Po otwarciu jedno w kolor partnera i kontrze wywoławczej prawego przeciwnika:

- Odpowiedź w kolor na wysokości jednego forsuje na jedno okążenie.
- Odpowiedzi w kolor na wysokości dwóch nie forsują. Z reguły wskazują one sześciokart i siłę poniżej 10 pkt.
- Skaczące podniesienie koloru otwarcia ma charakter blokujący.
- Odpowiedź 2BA(!) oznacza co najmniej bilansowe podniesienie koloru otwarcia (*Jordan*). Jeśli otwarcie nastąpiło w kolor młodszy, 2BA przyrzeka odpowiedni fit i wyklucza starsze czwórki, po otwarciu w kolor starszy zaś – poparcie przynajmniej trzykartowe.
- Rekontra oznacza siłę od 10 pkt. i zwykle wyklucza fit w kolorze otwarcia.
- Skaczące zniesienie jest blokujące.

### Kontra na odzywkę sztuczną wskazuje wist.

## Rekontry przybierają rozmaite znaczenie w różnych sekwencjach, zasadniczo jednak rekontra:

- Jest karna (do gry), jeśli znajdujemy się na poziomie czterech lub wyższym.
- Jest karna, gdy przeciwnicy kontrują naszą sztuczną odzywkę, np.:  
1BA pas 2♦ ktr.  
rctr.
- Wskazuje dobrą rękę, gdy kontra przeciwnika była wywoławcza, np.:  
1BA ktr. rctr.
- Jest ratunkowa (SOS), gdy zostajemy skontrowani na poziomie trzech lub niższym.

## 20. Kontra negatywna

Górną granicą stosowania kontry negatywnej w SAYC jest 2♠, choć niektórzy podnoszą ją do 3♠ lub wyżej. Zasadniczo konwencja ta wskazuje wartości w kolorach nielicytowanych – zwłaszcza starszych – i niewystarczającą siłę lub długość, by licytować naturalnie.

Przykłady:

- |    |    |      |  |
|----|----|------|--|
| 1♣ | 1♦ | ktr. | co najmniej 4-4 w kolorach starszych.                |
| 1♦ | 1♥ | ktr. | Dokładnie 4 piki. Odpowiedź 1♠ oznaczałaby 5+ pików. |
| 1♦ | 1♠ | ktr. | 4+ kiery.  |

## Licytacja otwierającego po kontrze negatywnej odpowiadającego:

- Rebidy ekonomiczne wskazują poniżej 16 punktów nie forsują.
- Rebidy skaczące wskazują ładne 16-18 punktów i nie forsują.
- Kolor przeciwnika wskazuje 19+ punktów i forsuje do dogranej.
- W nielicznych przypadkach kontrę można też ukarcić pasując.

## 21. Kontra wznawiająca otwierającego

Gdy gra się kontrą negatywną, odpowiadający nie może karnie skontrować wejścia prawego przeciwnika. Mając to na uwadze, otwierający, do którego dochodzi wejście z dwoma pasami, winien wznović licytację kontrą z niemal każdą ręką zawierającą singla lub doubła w kolorze wejścia.

## 22. Wznawianie po otwarciu przeciwnika

Większość zapowiedzi na pozycji wygasającej oznacza to samo, co na pozycji bezpośredniej, z tym zastrzeżeniem, że mogą być słabsze. I tak:

- 1BA - 12-14 PC;
- Skok kolorem - siła normalnego otwarcia;
- Kontra - wywoławcza;
- Kontra, a w następnym okrążeniu ekonomiczny rebid bezatutowy - 15-18 PC;
- Skok na 2BA - 19-21 PC;
- Kolor przeciwnika - *cue-bid Michaelsa*;

Odpowiadając na wznovienie partnera w kolor musimy pamiętać, że w swej uwzględnia on już częściowo nasze wartości.

- Pojedyncze podniesienie koloru wznovienia - 7-11 PC;
- Skaczące podniesienie - 12-14 PC;
- 1BA - 9-12 PC;
- 2BA - 12-14 PC;
- 3BA - 15+ PC;
- Po wznovieniu kontrą skacząca odpowiedź kolorem wskazuje 12-12 PC.
- Po wznovieniu 1BA oznaczającym 12-14 PC obowiązują wszystkie ustalenia stosowane po otwarciu 1BA.

## 23. Licytacja szlemowa

Ilość punktów potrzebna do gry:

6BA 32+ PC

7BA 37+ PC

Premiowa gra w kolor przy dobrym ficie wymaga znacznie mniej punktów.

### Rzymski Blackwood na pięć wartości

Skok na 4BA w licytacji kolorowej stanowi pytanie o wartości kluczowe, do których, poza czterema asami, wlicza się także króla aty. Oto zestaw odpowiedzi wg schematu 0314:

- 5♣ 0 lub 3 wartości;
- 5♦ 1 lub 4 wartości;
- 5♥ 2 wartości bez damy aty;
- 5♠ 2 wartości z damą aty;

Jeśli gracz, który zadał Blackwooda, doliczy się wszystkich wartości kluczowych, może zapytać o boczne króle odzywką 5BA. Odpowiedzi następują wg identycznego schematu:

- 6♣ 0 lub 3 króle;
- 6♦ 1 król;
- 6♥ 2 króle bez damy aty;
- 6♠ 2 króle z damą aty;

Po odpowiedzi na Blackwooda 5♣ lub 5♦ można jeszcze spytać partnera o damę aty za pomocą najbliższej odzywki w kolor inny niż atutowy.

Jeśli przeciwnicy wchodzą kolorem po naszym Blackwoodzie, stosuje się *DOPI* – kontra z 0, pas z 1 wartością.

### Gerber

Skok na 4♣ w sekwencji, w której partner otworzył w BA – lub zaliczył BA w ostatnim okrążeniu (wymaga to uzgodnienia) – stanowi pytanie o asy. Oto zestaw odpowiedzi:

- 4♦ 0 lub 4 asy;
- 4♥ 1 as;
- 4♠ 2 asy;
- 4BA 3 asy;

### Inne wskazówki

Podniesienie uzgodnionego koloru powyżej końcówki to inwit szlemikowy.

Zalicytowanie 4BA po otwarciu 1BA ma charakter bilansowy i prosi o zalicytowanie 6BA z górą otwarcia.

Zalicytowanie 5♥ po otwarciu 1♥ ma charakter bilansowy, uzależnia szlemika od figur atutowych i prosi o zalicytowanie 6♥ z dwoma spośród 3 najstarszych honorów AKD.

### Cue-bidy

Cue-bid to odzywka w nowy kolor po uzgodnieniu koloru atutowego i z reguły po przesądzeniu dogranej.

Cue-bid wskazuje zatrzymanie pierwszej klasy – asa lub renons. Dopiero po ich odlicytowaniu pokazuje się zatrzymanie drugiej klasy.

Partner może odpowiedzieć kolejnym cue-bidem, zadać Blackwooda lub też powrócić na kolor uzgodniony.

Cue-bidy najlepiej sprawdzają się w sytuacjach, w których kluczową informacją stanowi lokalizacja, a nie liczba asów partnera.

### Atutowa

Skok na 5BA po odzywce w kolor żąda od partnera zgłoszenia dużego szlema, jeśli posiada on dwie z trzech najstarszych figur atutowych.

## 24. Naturalne wisty i rzutki

### Przeciw kontraktom kolorowym

#### Wist w kolor partnera:

- Z dowolnego dubletona – starszą;
- Spod trzeciej lub dłuższej pustej figury – najmłodsza;
- Z sekwensu honorowego – najstarszą;
- Z trzech blotek najstarszą jeśli popieraliśmy partnera, w przeciwnym razie – najmłodsza;
- Z czterech lub więcej blotek – czwartą najlepszą;

#### Wist we własny kolor:

- Z sekwensu co najmniej trzykartowego – najstarszą;
- Z sekwensu niekompletnego – np. AKWxx – najstarszą z sekwensu;
- Z sekwensu wewnętrznego – np. AW10xx – najstarszą z sekwensu, choć w dobrze pojętym interesie leży znalezienie lepszego wistu;
- Mając Axxx najlepiej wyjść w inny kolor. Jeżeli zaś jesteśmy zmuszeni do wistu w ten kolor, lepiej zaatakować asem niż spod niego;
- Z dubletona – starszą;
- Spod pustej figury typu Dxxx – najmłodsza;
- Sposób wyjścia z trzech lub więcej blotek należy samodzielnie uzgodnić z partnerem;

#### Wistowanie z kolorów krótkich:

- Wist z pustego dubletona jest najczęściej tragiczny. Jeśli już taki wist oddamy, to starszą blotką;
- Nie wistujemy z krótkich kolorów, gdy:
  - mamy naturalne lewy atutowe;
  - mamy dużo atutów i wolimy skrócić rozgrywającego;
  - partner jest słaby i nie dojdzie, aby dać nam przebitkę;

#### Wist atutowy:

- Gdy przeciwnicy utrzymali się przy grze po naszym otwarciu 1BA. Wtedy możliwe jest wzięcie większej ilości lew w kolorach bocznych;
- Przeciwnicy utrzymali się po licytacji dwustronnej, a nasza strona dysponuje długim kolorem. Ma to szczególnie uzasadnienie w przypadku fitu 4-4 u przeciwników. Od razu widać, że rozgrywający będzie chciał przebić przegrywające w kolorze naszego longera;
- Gdy przeciwnicy zgłaszają dwa kolory, a następnie uzgadniają trzeci. Wtedy przeważnie będą chcieli grać na przebitki;
- Gdy każdy inny wist jest gorszy (np. widły);

Standardowy sposób wistowania w atu:

- Z blotek – najmłodsza;
- Z sekwensu – najstarszą;
- Z Axx lub Kxx – najmłodsza;
- Wist spod 3-ciej damy czy waleta jest generalnie zły;

### Przeciw kontraktom BA

#### Wist w kolor partnera:

- Z dowolnego dubletona – starszą;
- Spod trzeciej lub dłuższej pustej figury – najmłodsza;
- Z sekwensu honorowego – najstarszą;
- Z trzech blotek najstarszą, jeśli popieraliśmy kolor partnera, w przeciwnym razie – najmłodsza;
- Z czterech lub więcej blotek – czwartą najlepszą;

#### Wist we własny kolor:

- Z sekwensu co najmniej trzykartowego – najstarszą;
- Z sekwensu niekompletnego – np. AKWxx – najstarszą;
- Z sekwensu wewnętrznego – np. AW10xx – najstarszą z sekwensu;
- Z kilku blotek – najstarszą;
- Ze wszystkich innych konfiguracji – czwartą najlepszą;

**Wist z blotek:**

- Tylko, jeśli w pozostałych kolorach mamy widły. Wtedy jest to wist pasywny;

**Wist asem**

- Przeciwno BA wist asem ma specjalne znaczenie: prosi partnera o dołożenie figury, a jeśli nie ma żadnej – ilościówki. Zazwyczaj wychodzi się w ten sposób z niemal pełnego koloru w rodzaju AKW1043;

**SYGNALIZACJA**

Obrońcy mają do dyspozycji trzy rodzaje sygnałów:

- Jakościowe
- Ilościowe
- Wyjściowe

Wyliczenie to ma charakter hierarchiczny – od najważniejszego począwszy.

**Wytyczne w SAYC:**

- Sygnały jakościowe: wysoka karta = aprobata, niska zniechęca i sugeruje zmianę ataku.
- Sygnały ilościowe: duża-mała = parzysta, a mała-duża = nieparzysta ilość kart w kolorze.
- Sygnalizacja wyjściowa: mała karta prosi o wyjście w najmłodszy, a duża zaś w najstarszy z pozostałych kolorów nieatutowych. Środkowa mówi zaś: „Partnerze, możesz liczyć tylko na siebie”.

