

SAYC – Standard American Biding System

Opisujemo SA-YC licitacijski sistem, barem najčešću verziju ovog sistema. SA-YC je normalni 5-karatni majorski sistem, ali igrači mogu po svom osobnom sudu otvoriti i dobar 4-karatni major na trećem mjestu. 'forsing', 'poziv', ili 'non-forsing' može se slobodno reći da imaju prirodna značenja u svim sekvencama.

Sve umjetni liciti (konvencije) koje će biti spomenute su standard u SA-YC-u. Početnik se može dogovoriti sa svojim partnerom da ne koristi neke standardne konvencije, ali partnerstvo se mora eksplicitno složiti koje će konvencije biti isključene.

Osnovne značajke sistema

1. normalno otvorite 5-karatni major na svim pozicijama
2. otvorite višu od boja iste dužine: 5-5 ili 6-6
3. normalno otvorite 1 karo uz 4-4 u minorima
4. normalno otvorite 1 tref uz 3-3 u minorima
5. bezadutski otvori pokazuju balansiranu ruku ali također mogu sadržavati jednu 5-karatnu majorsku ili minorsku boju
6. 1NT – 15-17 poena
7. 2NT – 20-21 poen
8. 3NT – 25-27 poena (moguće je igrati Gambling 3NT)
9. jaki umjetni otvor 2 tref = +22 poena
10. weak-two otvori u karou, hercu i piku pokazuju 6-karatnu boju i 5-11 poena

Odgovori i naknadno licitiranje nakon 1NT otvora

Odgovor 2 tref na 1NT otvor od partnera je Stayman. Pokazuje +8 poena i najmanje jedan 4-karatni major. Koristi se kao pitanje otvaraču ima li on 4-karatni major. Otvarač mora licitirati :

- **2 karo** – negiranje 4-karatnih majora
- **2 herc** – 4-karatni herc
- **2 pik** – 4-karatni pik

Ako partner otvarača zatim licitira 3 u minoru, pokazuje slem interes i najmanje 5-karatnu licitiranu boju.

Zapamtite : ako otvarač ima 4-4 u majorima, otvarač prvo licitira 2 herc, te ukoliko je partnerova boja pik, on će licitirati 2NT i otvarač može zatim licitirati svoju 4-karatni pik boju, ako osjeća da je kontrakt u boji bolji.

Zapamtite : Stayman također se može koristiti u slučajevima gdje partner ima manje od 8 poena i ima namjeru pasirati svaki odgovor. Ako partner otvarača ima 4-4-4-1 raspored (singl tref), svaki odgovor može biti pasiran, nadajući se da će se igrati povoljniji kontrakt.

Jacoby transferi za majore

2 karo (za boju herc) i 2 herc (za boju pik) su Jacoby transferi za majore i pokazuju najmanje 5-karatnu majorsku boju.

Otvarač MORA prihvatiti transfer, ali može skočiti na nivo 3 uz 17 poena i 4-karatnom podrškom u majoru

Zapamtite : Jacoby transferi se koriste također nakon otvora 2NT i 3NT

Zapamtite : Jacoby transferi nisu u upotrebi ako se na 1NT otvor intervenira od strane protivnika

Drugi odgovori na otvor 1NT

- **2NT** – 8 poena, te obično negira posjedovanje 4-karatnog majora, ali se može koristiti uz balansiranu ruku

- **3 tref, karo** – 6-karatni minor, poziv za 3NT ili 5 u minoru
- **3 herc, pik** - +6-karatna boja i slem interes
- **4 herc, pik, 5 tref, karo** – 6-karatna boja bez interesa za slem i uz limitirane ulaze za NT kontrakt
- **4 tref** – Gerber konvencija za Aseve
- **4 NT** – kvantitativno, nije Blackwood, otvarač licitira 6NT uz maksimum, inače pasira

Ometanje nakon otvora 1NT

Ako protivnici kontriraju, Stayman i Jacoby transferi se igraju.

Ako protivnici licitiraju na 1NT otvor, Stayman i Jacoby transferi se ne igraju. Licitiraju prirodni osim cuebid-a (licit protivničke boje), koji može biti korišten kao forsing do nivoa igre, snage potrebne za Stayman konvenciju.

Na primjer :

- cuebid protivničkog minora pokazuje 4/4 u majorima, otvarač licitira svoj 4-karatni major ili 3NT ako nema 4-karatni major
- cuebid u protivničkom majoru pokazuje drugi 4-karatni major, otvarač licitira 4-karatni major ili 3NT ako ga nema

Ako je Jacoby transfer kontriran :

- **pass** – bez 3-karatne podrške, partner licitira :
 - prirodni govor
 - rekontru
 - pass (kazneni)
 - 2 u transferiranom majoru (sign-off)
- **rekontra** – uz jako držanje u kontriranoj boji, partner licitira :
 - prirodni govor
 - pass (kazneni)
 - 2 u transferiranom majoru (sign-off)
- **transferira u boju** - +3-karatna podrška
- **skok u transferiranu boju** – 4-karatna podrška uz 17 poena

Ako je Jacoby transfer interveniran u boji :

- **pass** – bez 3-karatne podrške, partner licitira :
 - prirodni govor
 - kontru za pokazivanje snage
 - pass
- **kontra (kaznena)**
- **3 u majoru** – uz ruku s dobrom podrškom

Ako je Stayman kontriran :

- **pass** – uz 4-karatni tref
- **rekontra** – uz 5-karatni tref ili uz jaki 4-karatni tref
- **ostalo** – bez trefa
 - partner licitira prirodno ili daje kaznenu kontru

Ako je Stayman interveniran u boji :

- **pass**
- **kontra (kaznena)** – uz 4-karatnu protivničku boju
- **major na nivou 2** – 4-karatni major
 - partner licitira prirodno ili daje kaznenu kontru

Odgovori na otvore 2NT i 3NT

Stayman i Jacoby transferi se igraju

- **3 tref** – Stayman
- **3 karo, herc** – Jacoby transferi
- **4 tref** – Gerber konvencija

- **4 NT** – kvantitativno, poziv za 6NT

Na 3NT :

- **4 tref** – Stayman
- **4 karo, herc** – Jacoby transferi
- **4NT** – kvantitativno

Odgovori i naknadno licitiranje nakon 1 u boji otvora

Odgovori na 1 u majoru (recimo 1 herc otvor)

- **1 pik** – minimalno 6 poena, te najmanje 4-karatni pik. List nije limitiran, ali nije sigurno da se nema podrška u hercu
- **1NT** – 6-10 poena, negira 4-karatni pik, te podršku u hercu (nije forsing)
- **2 tref, karo** – +11 poena i 4-karatni minor, forsing za jedan krug
- **2 herc** – pokazuje 6-10 poena i 3-karatnu podršku u majoru otvora, ovo je limitirani licit koji može biti pasiran (na otvor 1 pik, 2 herc pokazuje +11 poena i minimalno 5-karatnu boju herc, nelimitiran list, forsing za jedan krug)
- **2 pik, 3 tref, karo** – promjena boje sa skokom, +17 poena, forsing za igru
- **2NT** – pokazuje +13 poena i balansiranu ruku, te +3-karatnu podršku u hercu, forsing za igru (ovdje se može igrati Jacoby 2NT)
- **3 herc** – 10-12 poena i najmanje 3-karatnu podršku u hercu, poziv za igru
- **3NT** – 15-17 poena, balansiran list, najmanje 2-karatni herc
- **4 herc** – manje od 10 poena, te +4/5-karatnu podršku, uz dobre distributivne vrijednosti

Zapamtite : bilo koji licit nove boje na nivou 3 je 100% forsing, nove boje na nivou 1 i 2 su često forsing. Ovo također vrijedi nakon otvora 1 u minoru

Odgovori na 1 u minoru (recimo 1 tref otvor)

Otvor 1 karo sugestira najmanje 4-karatnu karo boju, dok otvor 1 tref se preferira gdje se mora otvoriti 3-karatna minorska boja. Izuzetak je list 4-4-3-2 gdje se otvara 1 karo uz 3-karatni karo. Odgovori i slijedeći govori slijede jednake principe kao i otvor u majoru. Licit na nivou 1 su 'up-the-line' u principu, licitirajte prvu 4-karatnu boju po redu ukoliko nemate 5-karatnih boja.

- **1 karo** - +6 poena, +4-karatni karo, ne negira majore ili tref fit, nelimitiran list, forsing za jedan krug
- **1 herc** - +6 poena, 4-karatni herc, negira 4-karatni karo, ali ne negira 4-karatni pik ili tref podršku, nelimitirani list, forsing za jedan krug
- **1 pik** - +6 poena, negira 4-karatni karo i herc, ali ne negira podršku u trefu, nelimitirani list, forsing za jedan krug
- **1NT** – 6-10 poena, negira 4-karatni karo, herc i pik, te 5-karatni tref, limitiran list, nije forsing

Zapamtite : na otvor 1 tref, karo bez 4-karatne boje na nivou 1, partneru otvarača je potrebno 5 aduta za podršku otvora 1 tref, te 4 aduta za podršku otvora 1 karo (po jedan adut manje u kompetitivnim sekvencama)

Zapamtite : Odgovori 2NT i 3NT su standardni (2NT = 13-14 poena ili dobrih 12-14, poziv; 3NT = 15-17 poena)

Zapamtite : minorska podrška nije forsing

Otvaračevi slijedeći prirodni govori

Uz 13-16 poena :

- NT na najnižem mogućem nivou
- Ponovni licit svoje boje na najnižem mogućem nivou
- Podrška partnerove boje na najnižem mogućem nivou
- Licit nove boje na nivou 1, forsing za jedan krug, 13-18 poena

- Nereverzni licit nove boje, forsing za jedan krug, 13-18 poena

Uz 17-18 poena :

- Skok u svojoj boji (poziv, nije forsing)
- Licit više 4-karatne boje, forsing za jedan krug, 13-18 poena
- Skok u partnerovoj boji, poziv za igru
- Nereverzni licit nove boje, forsing za jedan krug, 13-18 poena

Uz 19-22 poena :

- Skok u NT, forsing
- Dvostruki skok u partnerovoj boji, forsing
- Dvostruki skok u svojoj boji, ukoliko se ne koristi Splinter, forsing
- Skok u novu boju, forsing

Zapamtite : nakon licita 1NT od otvarača, reverzni govor ili skok od partnera je forsing za igru (mogući interes za slem)

Jacoby 2NT

Ako partner otvarača skoči u 2NT nakon 1 herc, pik otvora, to je Jacoby 2NT pitanje otvaraču da pokaže singl ili šiken. Pokazuje +13 poena, podršku u majoru otvora i forsing za igru. Otvarač dalje licitira :

- **Nova boja na nivou 3** – pokazuje singl ili šiken u boji
- **3 u majoru otvora** – maksimum, +18 poena i jaka boja, negira se kratkoća
- **3NT** – srednja ruka, 15-17 poena, negira se kratkoća
- **nova boja na nivou 4** – jaka 5-karatna boja sa strane
- **4 u majoru otvora** – minimalna ruka bez kratkoća

4-ta boja forsing

Osim nakon 1NT licita otvarača ili 'up-the-line' sekvence, licitiranje 4-te boje u licitaciji je forsing i može biti umjetan govor. Licitiranjem 4-te boje, partner otvarača pokazuje dobar list bez atraktivnog drugog govora. Otvarač treba odgovoriti prirodno te bolje opisati svoj list. Na primjer : 1 karo – 1 herc – 1 pik – 2 tref, otvarač licitira :

- **2 herc** – podrška prve partnerove boje uz 3-karatnu podršku, skok uz ruku koja nije minimalna
- **2 pik** – ponovni licit svoje boje na najnižem mogućem nivou pokazuje slabu ruku
- **2 NT** – pokazuje stopera u 4-toj boji i dodatne vrijednosti (skok na nivo igre uz posebne vrijednosti)
- **3 tref** – podrška 4-te boje uz +4-karatnu boju
- **3 karo** – ponovni licit boje otvora pokazuje dodatnu snagu i dužinu (skok će pokazati dodatne vrijednosti)

Jaki 2 tref otvor

U osnovi 2 tref otvor pokazuje +22 poena, te forsing do 3 u majoru ili 4 u minoru. Ako otvarač licitira 2NT nakon 2 karo odgovora, pokazuje 23-24 poena i balansiranu ruku, jednaki odgovori slijede kao na 2NT otvor. Postoje neki izuzeci za potrebni broj poena za 2 tref otvor :

- 23 poena najmanje ako je ruka balansirana
- 17 poena najmanje ako imate jednobojan list uz jedan igrajući štih manje od nivoa igre (9 štihova za major i 10 štihova za minor)
- 21 poen najmanje ako list ima 8 igrajućih štihova

Odgovori na 2 tref otvor

- **2 karo** – negativno i umjetno (obično manje od 7 poena, ali može biti 'čekajući' uz dobru ruku bez boje dovoljne za pozitivan govor)

- **2 herc, pik, 3 tref, karo** - +8 poena (ili 1.5 honerskih štihova), te +5-karatnu boju s minimalno Q u boji ili bolje
- **2NT** - +8 poena uz balans list

Slem licitiranje

Blackwood konvencija

Koristi se za pitanje Aseva. Odgovor na 4NT pokazuje broj Aseva kod partnera. 5NT nakon toga je pitanje za Kraljeve i partneru govori da se imaju svi Asevi, to je pokušaj velikog slema. Odgovori na Aseve i Kraljeve su identični :

- **tref** – 0 ili 4 Asa (Kralja)
- **karo** – 1 As (Kralj)
- **herc** – 2 Asa (Kralja)
- **pik** – 3 Asa (Kralja)

Zapamtite : Ukoliko nakon pitanja 4NT želite stati u 5NT tada licitirajte bilo koju boju ispod 5NT, partner će zatvoriti licitaciju s 5NT

Kvantitativni 4NT

Direktni skok nakon 1NT/2NT u 4NT je Kvantitativno i poziva 6NT ako partner ima maksimum, ili pass ako je partner na minimumu. Isto vrijedi ako je partner intervenirao 1NT na protivnički otvor.

DOPI konvencija

Kontra bez Aseva, pass uz jednog Asa. Ova konvencija dozvoljava odgovore na Blackwood u slučaju protivničkog ometanja. Odgovori su :

- **kontra** – 0 Aseva
- **pass** – 1 As
- **prvi slobodan licit** – 2 Asa
- **drugi slobodan govor** – 3 Asa
- **treći slobodan govor** – 4 Asa

CueBid s pokazivanjem kontrola

Ova konvencija se može koristiti za pronalaženje prvih i drugih kontrola kad je pronađena adutska boja. To je licitiranje nelicitirane boje iznad trećeg nivoa (ako je dogovorena boja major) ili iznad četvrtog nivoa (ako je boja minor).

Pravila za licit pokazivanja kontrola :

- nikad ne pasiraj licit koji pokazuje kontrolu
- uz dvije kontrole, licitiraj onu koja licitaciju drži niže, dakle prvu slobodnu boju
- licitiraj prvo boju koju niste licitali prije. Prvo licitirajte Aseve, zatim šikene, pa zatim Kraljeve. Izbjegavajte licitirati singl ili šiken u boji koju je partner licitirao
- vratite se u adutsku boju ukoliko želite obeshrabriti partnera za pokušaj slema. Licit iznad adutske boje je jaki slem pokušaj
- ukoliko je kontriran cuebid (pokazivanje kontrole), rekontra pokazuje drugu kontrolu u toj boji, dok pass ohrabruje partnera, a vraćanje u adutsku boju obeshrabruje partnera u želji za slemom
- cuebid iznad 5 u adutskoj boji je pokušaj velikog slema
- ukoliko je jedan od partnera u mogućnosti procijeniti finalni kontrakt, treba ga licitirati što je prije moguće
- cuebid pokazivanje kontrola se igra tek nakon što je pronađena adutska boja

Gerber konvencija

Koristi se kao pitanje za Aseve i Kraljeve nakon otvora 1NT/2NT, licitom 4 tref, odgovori :

- **4 karo** – 0 ili 4 Asa
- **4 herc** – 1 As
- **4 pik** – 2 Asa
- **4NT** – 3 Asa

Nakon odgovora može se pitati analogno i za broj Kraljeva preko 5 tref, ili što je još bolje prvim slobodnim licitom, isto tako nakon tog odgovora se prvim slobodnim licitom može postaviti pitanje za broj Dama

Grand Slam forsing

Licit 5NT bez 4NT je Grand Slam forsing i pita partnera za licitiranje velikog slema u dogovorenoj boji ako ima 2 od 3 top-honera u boji, inače licitira mali slem

Defanzivno licitiranjeIntervencije na otvor 1 u boji

Na prvom nivou :

- uz 8-16 poena
- licitirajte dobru 5-karatnu boju, snaga boje ovisi o poenskoj snazi
- licitirajte vrlo jaku 4-karatnu boju ako ste na maksimumu poena

Na drugom nivou :

- uz 8-16 poena, ali uz jaku boju ili uz odličnu distribuciju

1NT :

- pokazuje 15-18 poena uz stopera u otvaračevoj boji (Jacoby transferi se ne igraju, Stayman se igra)

Kontra :

- list koji posjeduje otvor i podrške za sve tri preostale boje, uz moguću kratkoću u boji otvora

CueBid u minoru :

- +8 poena, Michael's CueBid, pokazuje oba 5-karatna majora

CueBid u majoru :

- +10 poena, Michaels CueBid pokazuje dvobojan list (drugi major + jedan zasad nepoznati minor)

Skok u boji :

- baražno, iste vrijednosti kao otvaračev baraž

2NT :

- Neobični 2NT pokazuje +8 poena i najmanje 5/5 u minorima (ili uz minor i neodređeni major na otvor u minoru)

Odgovori na intervenciju na nivou 1

- **podrška** – 6-11 poena uz minimalno +3-karatnu podršku
- **podrška sa skokom** – 10-12 poena uz +4-karatnu podršku
- **podrška na nivou igre** – pokazuje slabi ali distributivni list uz dobru adutsku podršku, ili jaku poensku ruku i adekvatnu adutsku podršku
- **nova boja** – 9-13 poena, obično se negira fit u partnerovoj boji (nije forsing)
- **boja sa skokom** – 12-14 poena uz dobru 6-karatnu boju
- **1 NT** – 9-12 poena, balansirana ruka, uključuje stopere u nelicitiranim bojama, garantira stopera u protivničkoj boji
- **2NT sa skokom** – 13-15 poena, balansirana ruka, uključuje stopere u nelicitiranim bojama, garantira stopera u protivničkoj boji

- **2 NT bez skoka** – 11-13 poena, balansirana ruka, uključuje stopere u nelicitiranim bojama, garantira stopera u protivničkoj boji
- **3NT** – 15-16 poena, balansirana ruka, uključuje stopere u nelicitiranim bojama, garantira stopera u protivničkoj boji
- **cuebid protivničke boje** – pitanje za snagu partnerove intervencije (forsing za jedan krug, pozivno), intervent licitira :
 - **licit ponovo svoje boje** – minimum
 - **bilo koji drugi licit** – pokazuje +11 poena

Zapamtite : odgovor na intervenciju na nivou 2 može biti sa slabijim listom jer intervencija na nivou 2 pokazuje jači list nego na nivou 1

Baražni liciti

Baražni liciti su slabi liciti na nivou 2 i 3 (osim 2 tref otvora koji je jak), koji pokazuju 6/7-karatnu boju razumne snage i 5-11 poena. Ako list također sadrži 4-karatni major, tada se nikako ne bi smjelo otvoriti baražno s takvim listom. Baražni otvori imaju tendenciju držanja protivnika van licitiranja, ne jednog partnera. Bolje je pričekati dok vaš partner pasira prije baraža.

Zapamtite : 4 herc, pik su baražni otvori, ali jači od otvora na 2 i 3 nivou, te bi se trebalo posjedovati dobre distributivne vrijednosti. Kontra na otvore 4 herc, pik je informativna ali može biti pasirana ako mislite da bi kazna bila profitabilnija. 5 tref, karo otvori su također baražni, ali kontra na takve otvore je kazneno orijentirana.

Odgovori na baražne otvore

Na otvor na nivou 3 partner bi morao pasirati ukoliko nema +15 poena

Na Weak-Two otvor :

- 2NT je forsing i pokazuje interes za igru (čak i slučaju protivničke intervencije), otvarač bi trebao pokazati boju u kojoj ima A ili K. Bez figura sa strane, trebao bi licitirati 3NT ili 3 u boji otvora Weak-Two.
- 3NT je za igrati
- podrška partnerove boje je poziv ali nije forsing
- nova boja je +5-karatna, forsing za jedan krug. Otvarač može licitirati 4-karatni minor (s minimalno Q) ili NT pokazujući 8-11 poena, podržati partnerovu boju (ako ima 3 karte ili dubl honera), te licitirati ponovo svoju boju (pokazujući minimum 5-8 poena)

Podrška je jedini non-forsing govor, jer su svi ostali govori forsing za jedan krug

Neobični NT

- intervencija sa skokom od 2NT na 1 u boji je Neobičnih 2NT i pokazuje najmanje 5/5 u dvije najniže boje. Normalno se koristi defanzivno uz slabu ruku (8-10 poena u dvije boje)
- nakon jakog 2 tref otvora, 2NT pokazuje isto jaki list od 16-19 poena

Odgovori na Neobičnih 2NT :

- preferenca za jednu od boja
- skok u preferencu (najčešće baražno)
- CueBid je forsing za igru s interesom za slem
- Licit nove boje nije forsing
- 3NT uz stopere u ostale dvije boje te dovoljno ulaza za duge boje
- 4NT što bi trebao biti Blackwood

Zapamtite : isključujući 3NT, svaki drugi licit NT nakon što su oba protivnika licitirala i partner pasirao, može biti Neobični NT

Zapamtite : 3NT na baražni otvor na nivou 3 i 4NT nakon što su protivnici licitirali 4 u boji također se može smatrati kao Neobični NT!

Michaels CueBid

Ovaj licit obećava dvobojan list :

- na minorski otvor, cuebid predstavlja +8 poena i oba 5-karatna majora
- na majorski otvor, cuebid predstavlja +10 poena te dvobojac drugi major + neodređeni minor

Zapamtite : 2NT odgovor nakon Michaels CueBida predstavlja pitanje za minor

Zapamtite : u kompetitivnoj situaciji, ako je 2NT nemoguće licitirati, partner interventa može licitirati 4 tref (nije forsing) ili 4NT (forsing) da bi locirao minor. 3NT je uvijek za igrati

Zapamtite : snaga ove intervencije je jednaka snazi potrebnoj za Neobični NT intervenciju. Ovo je više distributivno nego poenski jako

Zapamtite : Michaels CueBid tipično pokazuje najmanje 5/5 distribuciju, ali na otvor u minoru, može se eventualno licitirati i s 5/4 distribucijom ukoliko je 4-karatna boja jaka.

Zapamtite : početnici mogu odabrati koristiti ovu intervenciju samo za majore

Licitiranje na balans poziciji

Na balansirajućoj poziciji nakon dva passa možete kontrirati ili intervenirati u boji sa slabijom rukom od one koju morate imati za direktnu intervenciju. Partner će to prepoznati, te će svoje odgovore tome i prilagoditi.

Zapamtite : nakon 2 passa, na trećoj poziciji možete otvoriti 1 u boji uz slabiju ruku nego normalno – partner bi to trebao prepoznati te prilagoditi svoje odgovore – vaš slijedeći odgovor će mu pokazati snagu. Korisne su jednostavne konvencije poput Drury-a (ili Reverznog Drury-a) koje mogu pomoći za prepoznavanje otvaračevog otvora na trećoj poziciji kao puni otvor ili slabiji balansirajući minimum.

Balansirajući govori nakon dva passa

- 1 herc – pass – pass – 1 pik – može biti slabiji nego na drugoj poziciji uz 5-karatnu boju ili dobru 4-karatnu boju
- 1 herc – pass – pass – 1NT – 10-15 poena + stoper u hercu
- 1 herc – pass – pass – 2 pik – najmanje 13 poena i dobra 6-karatna boja
- 1 herc – pass – pass – kontra – +12 poena, podrška za sve nelicitirane boje
- 1 herc – pass – pass – kontra – pass – 1 pik – pass – 2NT – +19 poena uz stopera u hercu i balansiranom rukom
- 1 herc – pass – pass – 2NT – Neobični NT, ili, ako ne igrate Neobični NT, balansirana ruka, 15-18 poena + dobar stoper u hercu
- 1 herc – pass – pass – 2 herc – jaka ruka uz dvije dobre boje, uz šiken herca ili A herca singl
- 1 herc – pass – pass – 3NT – za igrati
- 1 herc – pass – pass – kontra – pass – 1 pik – pass – 4NT – Blackwood konvencija

Zapamtite : 1 herc – pass – 2 herc – pass – pass – ? – ovo je također balansirajuća pozicija, sve dok su protivnici limitirali svoj list. Imajte na umu poziciju ugroženosti, da ne bi stradali zbog balansiranja.

Kompetitivna licitacija

Ovdje postoje beskrajne moguće situacije, stoga se davaju jednostavni naputci za spriječavanje nesporazuma u licitaciji. Licitati imaju isto značenje kao da nije bilo intervencije, te ne garantiraju dodatne vrijednosti. Postoje dvije dodatne opcije :

Naprimjer :

- 1 herc – 2 tref – 3 tref – predstavlja cuebid i forsing do nivoa igre
- 1 herc – 2 tref – kontra – negativna kontra

Odgovori na protivničku intervenciju od 1NT

- **kontra** - +9 poena i kazneno je orijentirana
- **podrška** – 5-8 poena uz +3-karatnu podršku
- **nova boja** – 5-8 poena uz dobru 5-karatnu boju
- **pass** – bez podrške i bez dobre boje

Odgovori na protivničku informativnu kontru

- **nova boja**– nelimitiran list, forsing za jedan krug
- **1NT** – 6-9 poena, balansirani list, bez podrške u boji otvora
- **rekontra** - +10 poena uz podršku u partnerovoj boji, nije forsing
- **podrška** – 6-9 poena, podrška u boji otvora
- **2NT** - +10 poena bez podrške
- **boja sa skokom** – 6/7 karatna boja, baražno (nije forsing)
- **podrška sa skokom** – manje od 10 poena uz dobru podršku u boji otvora, baražno, nije forsing

Liciti nakon protivničkog baražiranja

- **kontra** – informativna, moguć Lebensohl
- **boja ili NT** – prirodno, nije forsing
- **cuebid (minor)** – Michaels CueBid
- **cuebid (major)** – jako, uz singl ili šiken u protivničkoj boji, pitanje partneru za njegovu najbolju boju, forsing do nivoa igre

Informativna kontra

Kontra na otvor boje na nivou 1 ili 2 ili baraža je informativna kontra. Minimalni zahtjevi variraju, ovisno o distribuciji i nivou licitiranja na kom partner mora odgovoriti

- ruka s najmanje 3 karte u svim nelicitiranim bojama može dati kontru s +13 poena
- ruka s najmanje 4 karte u svim nelicitiranim bojama može dati kontru s +11 poena
- ako je kontrer prije toga pasirao, informativna kontra obećava 9-11 poena i 4 karte u nelicitiranim bojama. Slobodno licitiranje boje nakon informativne kontre pokazuje jaku ruku
- skok nakon informativne kontre je forsing
- 4NT nakon informativne kontre je Blackwood konvencija

Odgovori partnera nakon informativne kontre ako je desni protivnik pasirao

- **minimalni licit** – 0-9 poena
- **1 NT** – 6-10 poena balansiranih uz stopera u protivničkoj boji
- **skok (nivo ispod igre)** – 10-12 poena, poziv
- **2NT** – 10-12 poena uz stopera u protivničkoj boji i bez 4-karatnih majora
- **cuebid** - +13 poena ili 10-12 poena uz oba 4-karatna majora, forsing
- **3NT** – 13-16 poena
- **dvostuki skok** – manje od 10 poena uz 6-karatnu boju, baražno
- **pass** – najmanje 5-karatnu protivničku boju, garantira 3 adutska štih

Ponovni licit kontrera nakon minimalnog odgovora

- **pass** – 15 poena ili manje
- **podrška** – 16-18 poena i 4-karatna adutska podrška, ukoliko je podrška na nivou 3 a nije kompetitivna situacija potrebno je imati 18-20 poena
- **podrška sa skokom** – 18-20 poena i 4-karatnu podršku

- **nova boja** – 18-20 poena, +5-karatna boja, manje poena ako uz to imate 4-karatni major
- **nova boja sa skokom** – jaka ruka uz 6-karatni jednobojac, nije forsing
- **1 NT** – 18-20 poena
- **2 NT** – 19-21 poen ako nije skok, a 21-22 poena ako je skok
- **3NT** – 9 igrajućih štihova
- **cuebid protivničke boje** - +21 poen, slem interes

Negativna kontra

Kontra na nivou 1 ili 2 nakon partnerovog otvora i intervencije desnog protivnika, je Negativna kontra i koristi se za pokazivanje lista koji je za licitirati ali ostavlja licitacijski prostor partneru

Zapamtite : licitiranje majora na nivou 2 ili više zahtijeva +11 poena i minimalno +5-karatnu boju

- 1 tref – 1 herc – kontra – pokazuje +6 poena i 4-karatni pik, licit 1 pik obećava 5-karatni pik
- 1 tref – 1 pik – kontra – pokazuje +6 poena i 4-karatni herc ili 5-10 poena uz 5-karatni herc
- 1 tref – 1 karo – kontra - +6 poena i 4/4 u oba majora
- 1 herc – 1 pik – kontra – pokazuje 4/4 u oba minora

Zapamtite : direktna kontra na protivnički otvor 1NT je kazнено orijentirana kontra

Odgovori na negativnu kontru

- **minimalni govor (ispod nivoa igre)** – do 16 poena, nije forsing
- **skok** – 16-18 poena, nije forsing
- **cuebid protivničke boje** - +19 poena, forsing za igru
- **pass (rijetko)** – kazнено

Zapamtite : svi liciti negativnog kontrera ispod nivoa igre nisu forsing, isključujući cuebid protivničke boje

Zapamtite : koristeći negativnu kontru znači da partner nije u mogućnosti kazнено kontrirati. Stoga, kad je protivnička intervencija u boji dva puta pasirana prije vas, otvarač bi trebao oživiti licitaciju s kontrom, ako ima 2 karte ili manje u protivničkoj boji, jer partner može imati ruku s kaznenom orijentacijom.

Kaznene kontre

Ako je vaš dogovor da igrate Negativnu kontru do 2 pik tada bi kazнено orijentirana kontra bila :

- kontra na +3 nivou (isključujući otvor 4 u majoru)
- kontra na NT licit
- kontra na protivničku intervenciju 1NT
- kontra nakon što je partner točno opisao i svoju snagu i distribuciju
- kontra ako je bilo tko od vas prije dao rekontru
- kontra ako je bilo tko od vas prije dao kaznenu kontru ili pasirao informativnu kontru
- kontra na bilo koji umjetan govor (Stayman, CueBid, Blackwood) ili odgovor na konvenciju. To je također zahtjev za atak

Zapamtite : budite oprezni u kaznenom kontriranju na osnovi snage partnerove intervencije

Zapamtite : ako protivnici koriste konvencije (poput Michaels Cubid ili Neobični NT), možete kontrirati da bi pokazali +10 poena ili cuebid jedne od protivničkih boja kao forsing za igru

Zapamtite : fosing pass se koristi kad protivnici čisto kompetitivno licitiraju iz baražnih razloga i niste sigurni ako trebate kontrirati ili licitirati više (obično preko nivoa igre). Pass forsira partnera da kontrira ili licitira.

Rekontre

Rekontra može imati 5 različitih značenja :

- 4 pik – kontra – rekontra – pass – kazнено, za igrati
- 1NT – pass – 2 karo (Jacoby) – kontra – rekontra – pass all – kazнено, dobra karo boja
- 1 pik – kontra – rekontra – pass - +10 poena, za igrati
- 1 karo – pass – pass – kontra – pass – pass – rekontra - ? – SOS rekontra, partner ne može održati kontru, ali može licitirati boju na nivou 2
- 1 tref – kontra – pass – pass – rekontra – pass – SOS, otvarač ne želi igrati tref boju i traži od partnera da licitira svoju najbolju boju

Zapamtite : SOS rekontre su prepoznatljive ako zapamtite da nema potrebe rekontrirati jeftine kontrakte dok to ne forsira protivnike za ulazak u licitaciju

Defanzivno atakiranje i markiranje

Obrambeno signaliziranje kad slijedite boju ili odbacujete su visoka karta ohrabruje, a mala karte obeshrabruje. Atakira se najveći od povezanih honera, ili 4-ta karta zbog pravila 11. Partneri mogu odabrati da promijene ove opcije i markiraju kružno. Evo nekoliko primjera za razmišljanje :

- koja karta se atakira iz Akx
- koja karta se atakira iz AK. Indicira li reverzna sekvenca AK sek
- koja karta se atakira iz : xxx, xxxx, xxxxx
- je li se treća ili peta najbolja karta koristi kao atak
- u slučaju da igrate treću najbolju kartu kao atak što igrate iz slijedećih sekvenci : KJ10x, K109x, ili Q109x (ili iz AJ10x ili A109x protiv bezaduta)
- u kojim slučajevima se daje count signal

Zapamtite : normalno je da se ne atakira nepodržani honer u boji koju partner nije licitirao