

# SAYC Licitrendszer

## Kezdő bridzsezőknek

Összeállította:  
**Miskolci Bridzs Egyesület**  
Bárczy Tamás



Miskolc, 2004. január 15.



## INDULÁSOK

- 1 treff:** 12-21 FP, legalább 3-as treff } *A hosszabb szint licitáljuk. 3-3-nál 1 treffel, 4-4*  
**1 káró:** 12-21 FP, legalább 3-as káró. } *és még hosszabbaknál 1 káróval indulunk!*  
**1 kőr:** 11-21 FP, legalább 5-ös kőr } *A hosszabb szint licitáljuk. Ha ugyanannyi van*  
**1 pikk.** 11-21 FP, legalább 5-ös pikk } *mindkettőből, akkor pikkkel indulunk.*  
**1 NT:** 15-17 FP, egyenletes elosztás (nincs benne sikén, szingli, 5-ös major, 6-os minor)  
**2 treff:** legalább 22 FP, vagy max. 3 vesztőütés  
**2 káró/2 kőr/2 pikk:** 7-11 FP, legalább 6-os szín, a pontok min. 30%-ának ebben a színben kell lennie  
**2 NT:** 20-21 FP, egyenletes elosztás  
**3 NT:** 25-27 FP, egyenletes elosztás  
**magasabb színindulások:** kizáróak, 7-11 FP, minél magasabb a licit, annál hosszabb a szín



## 1 TREFF ÉS 1 KÁRÓ INDULÁS

### Válaszok

**passz:** max. 5 FP, nincs 6-os szín

**1 káró:** min. 6 FP, min. 4-es káró, nincs 4-es nemes

**1 kőr:** min. 6 FP, min. 4-es kőr

**1 pikk:** min. 6 FP, min. 4-es pikk

**1 NT:** 6-10 FP, egyenletes elosztás, NINCS 4-es nemes

**2 treff/2 káró emelés:** min. 11 FP, min. 4-es szín, NINCS 4-es nemes

**2 káró/2 kőr/2 pikk ugrások:** 3-6 FP, min. 6-os szín, figurák többsége ebben a színben legyen

**2 NT:** 13-15 FP, egyenletes eloszlás, NINCS 4-es nemes, gémig kényszerít!!!!

**3 treff/3 káró ugró emelés:** min. 5-ös szín, gyenge, kizáró

**3 NT:** 16-18 FP, egyenletes eloszlás, NINCS 4-es nemes

Megjegyzés: - 11-12 FP, egyenletes lappal először bemondjuk a 4-es színünket, majd 2 NT invitet adunk a partner válaszára  
- ha több 4-es színünk is van, mindig a nemest licitáljuk először!!!  
- ha mindkét nemesünk legalább 4-es, akkor a hosszabbat mondjuk először, illetve 4-4-nél 1 kőrt, 5-5-nél 1 pikkot mondunk

### Induló viszonyválaszai

**12-16 EFP:** - partner színének emelése pl: 1♣ – 1♥ – 2♥ (feltétel: 4-es adutámogatás)  
- új szín licitje az 1-es magasságon pl: 1♦ - 1♥ - 1♠ VIGYÁZAT: ez a licit még nem határolja be laperőnket, kényszerít!!! (feltétel: az új szín legalább 4-es)  
- NT licit a legalacsonyabb szinten (feltétel: a 2 nem licitált színben van valami értékünk, pl: figura, min. 3-as szín)  
- új szín licitje a 2-es magasságon, ami még nem riverz (feltétel: az új szín hossza min. 4-es) pl: 1♦ - 1♠ - 2♣  
- saját színünk ismétlése pl: 1♣ - 1♥ - 2♣ (feltétel: legalább 6(5)-os hosszúság)

**17-21 EFP:** - partner színének ugró emelése pl: 1♣ – 1♥ – 3♥(4♥, ha 19-21), (feltétel: 4-es adutámogatás)  
- ugró NT licit pl: 1♦ - 1♠ - 2NT(3NT, ha 20-21 FP)  
- új szín sima licitje, ami riverz pl: 1♣ - 1♠ - 2♥ (feltétel: az új szín legalább 4-es)  
- új szín ugró licitje pl: 1♦ - 1♥ - 3♣ (feltétel: az új szín legalább 4-es)  
- saját színünk ugró ismétlése pl: 1♦ - 1♥ - 3♦

Megjegyzés: - ha az induló 12-16 FP kezlet mutat, passzolhatunk illetve a licitek természetesen és keresik gém lehetőségét  
- ha az induló 17-21 FP kezlet mutat, TILOS passzolnunk és szinte mindig gémig licitálunk!!!!  
- riverz licit: az induló a második körben olyan új színt mond ugrás nélkül, ami magasabb rangú az első licitjében szereplő színénél pl: 1♦ - 1♠ - 2♥



**A válaszoló viszonyításai**

**Leállás töredékben:** passz, 1 NT, 2 egy már korábban elhangzott színből

Pl:

1♦ - 1♠

2♣ - passz, 2♦, 2♠: 6-10 FP, minél alacsonyabban le akar állni

**Géminvit:** 2NT, 3 egy már korábban elhangzott színből

Pl:

1♦ - 1♠

2♣ - 2NT, 3♣, 3♦, 3♠: 11-12 FP, természetes géminvitek. A NT-ban van kör fogás, a 3♣/3♦-ban min. 4-es adutámogatás (NINCS körfogás!!!), a 3♠ legalább 6-os szín. Ezekre az induló passzolhat, igazíthat, gémet mondhat.

**Kényszerítő licitek:** új szín a hármas magasságon, riverz, 4. szín licitje (nem természetes)

Pl:

1♦ - 1♥

1NT – 3♣: gémig kényszerít, min. 4-es szín

3♦: gémig kényszerít, min 4-es szín

2♠: riverz, gémig kényszerít

1♦ - 1♥

1♠ - 2♣: 4.szín licitje!!! Legalább géminvit erejű, kényszerítő licit, ami nem tartalmaz információt a treffre nézve (bármennyi treffje lehet). Erre az induló bemutatja lapját:

- kört licitál, ha van 3-as körje

- NT-t licitál, ha van treff fogása

- egyéb licitek természetesek

- jeleznie kell laperejét: minél erősebb, annál magasabbra ugrik



## 1 KÖR ÉS 1 PIKK INDULÁS

### Válaszok

**passz:** max. 5 FP

**1 pikk:** min. 6 FP, min. 4-es pikk

**1 NT:** 6-10 FP, tagadja a 3-as adutámogatást, NEM kényszerítő

**2 treff/2 káró:** min. 11 FP, min. 4-es szín. (Kivétel: 1♠ - 2♥: min. 11 FP, min. 5-ös kőr)

**2 kőr/2 pikk emelés:** 6-10 EFP, min. 3-as kőr/pikk

**2 pikk/3 treff/3 káró:** 4-8 FP, min. 6-os szín, figurák többsége ebben a színben legyen

**2 NT:** 13-15 FP, tagadja a 3-as adutámogatást, gémgig kényszerítő!!!

**3 kőr/3 pikk ugró emelés:** 10-13 EFP, min. 3-as kőr/pikk

**3 NT:** 16-18 FP, tagadja a 3-as adutámogatást, passzolható!!!

**4 kőr/4 pikk:** gyenge, de elosztásos lap. Általában 5-ös kőr/pikk, külső színben szingli, max. 10 FP.

Megjegyzés: - 11-12 FP, egyenletes lappal először bemondjuk a 2-es magasságon a 4-es színünket, majd 2 NT invitet adunk a partner válaszára  
- ha gémforszunk van a partner színében (kőr/pikk), bemondjuk a jobbik nemesünket a 2-es magasságon (ami ugye kényszerít), majd ugorva licitáljuk a partner színét (kőrcsét/pikkjét). Ettől fogva gémforszban vagyunk.

### Induló viszonyválaszai

**12-16 EFP:** - partner színének emelése pl: 1♠ - 2♣ - 3♣ (feltétel: 4-es adutámogatás)

passzolható

- NT licit a legalacsonyabb szinten (feltétel: a 2 nem licitált színben van valami értékünk, pl: figura, min. 3-as szín)

- új szín licitje a 2-es magasságon, ami még nem riverz (feltétel: az új szín hossza min. 4-es) pl: 1♠ - 2♦ - 2♥

- saját színünk ismétlése pl: 1♥ - 1♠ - 2♥ (feltétel: legalább 6-os hosszúság)

**17-18 EFP:** - partner színének ugró emelése pl: 1♥ - 2♦ - 4♦ (feltétel: 4-es adutámogatás)

- saját szín továbbemelése pl: 1♥ - 2♥ - 3♥

- ugró NT licit pl: 1♥ - 1♠ - 2NT

GI, ritkán  
passzolunk  
rá

- új szín sima licitje, ami nem riverz (feltétel: az új szín hossza min. 4-es) pl: 1♠ - 2♦ - 2♥

- új szín sima licitje, ami riverz pl: 1♥ - 2♣ - 2♠ (feltétel: az új szín legalább 4-es)

- saját színünk ugró ismétlése pl: 1♥ - 2♦ - 3♥

**19-22 EFP:** - ugrás szanban pl: 1♥ - 1NT - 3 NT

GF

- dupla ugrás a válaszoló vagy a saját színben pl: 1♥ - 1♠ - 4♠

- új szín ugró licitje pl: 1♠ - 2♣ - 3♦ (feltétel: az új szín legalább 4-es)

- új szín sima licitje, ami riverz pl: 1♥ - 2♣ - 2♠ (feltétel: az új szín legalább 4-es)

### A válaszoló viszonyválaszai

Ugyanaz az elv, mint az 1 treff/1 káró utáni struktúrában. Vannak riverzek, 4. szín licitje, passzt kérő licitek, invitek, kényszerítő licitek.



## 1 NT INDULÁS

- 2 treff:** Stayman konvenció. Kérdezi a partner 4-es majorjait. 2 féle lap lehet:  
a, 4-8 FP rövid treff, a másik három színben legalább 4 lap. 4-4-4-1 illetve 5-4-4-0.  
Ekkor az induló választ elpasszolja.  
b, min 8 FP, legalább egy 4-es nemes, lehet 5-4 nemese is. Ha csak invitje volt, gém alatt licitál egy természetes, ha gémforsza volt, gémet mond.
- 2 káró/2 kőr:** Jacoby transzfer kőrre ill. pikkre. Legalább 5-ös kőrt/pikket ígér. Bármennyi FP. Erre az induló 2 kőrt/2 pikket mond (kötelező!!!). Gyenge lappal passzolunk. Invites lappal 2 NT-t mondunk, vagy megemeljük a transzferált szint. Minden más licit természetes és gémforsz (kötelező legalább gémet mondani!!!)
- 2 pikk:** gyenge lap, min 6-os treffet vagy káró. 3 minort akar játszani. Erre az indulónak kötelező 3 treffet mondani, amire a partner passzol vagy 3 káróra igazít.
- 2 NT:** 8-9 FP, természetes géminvit. Ere az induló passzol, vagy 3 NT-t mond.
- 3 treff/3 káró:** invit 3 NT-ra, 6-os treffel/káróval
- 3 kőr/3 pikk:** szleminvit, min 6-os színnel, ez lesz az adu. Erre az induló rossz lappal 4 kőrt/pikket mond, jó lappal más természetes licitet ad.
- 3 NT:** to play, azaz ezt akarja játszani, passzt kér
- 4 treff:** Gerber ászkérdés. Erre az induló bemondja ászai számát:  
**4 káró:** 0 vagy 4 ász  
**4 kőr:** 1 ász  
**4 pikk:** 2 ász  
**4 NT:** 3 ász
- Ezekre a licitekre az ászt kérdező bemondja a végső felvételt, vagy 5 treffel megkérdezi a királyok számát is. Erre a válaszok:  
**5 káró:** 0 vagy 4 király  
**5 kőr:** 1 király  
**5 pikk:** 2 király  
**5 NT:** 3 király
- 4 NT:** szleminvit, passzolható. Ha az indulónak rossz lapja van, passzol, ha jó lapja van, akkor bemondja ászai számát:  
**5 treff:** 0 vagy 4 ász  
**5 káró:** 1 ász  
**5 kőr:** 2 ász  
**5 pikk:** 3 ász  
Ezek után minden licit passzt kér!!!



## 2 TREFF INDULÁS

### Válaszok

**2 káró:** mesterséges. Minden olyan lap, ami fér bele a későbbi licitekbe

**2 kőr/2 pikk/3 treff/3 káró:** min. 8 FP, min. 5-ös jó szín (min. 2 figura az AKD-ból), gémforsz

**2 NT:** legalább 8 FP, egyenletes elosztás, gémforsz

### Induló viszonyválaszai

Ha gémforszos a helyzet, akkor minden licit természetes. Az egyetlen érdekes kérdés, hogy 2♣ - 2♦ után mikor lehet leállni gém alatt?

2♣ - 2♦

2NT: 22-24 FP. Erre a 2♦-ös válaszai:

- 3 treff: Stayman
- 3 káró/3 kőr: transzfer körre/pikkre
- 3 NT: 2-7 FP, passzt kér
- 4 treff: Gerber ászkérdés

2♣ - 2♦

2♥/2♠/3♣/3♦: legalább 5-ös színek, egy menetre kényszerítenek!!! Erre elsősorban aduemelést mondunk, ha van min. 3 lapunk a partner színében. Ha nincs, természetesen licitálunk, bemondjuk a legjobb színünket (ez lehet akár 4-es is). Gém alatt CSAK akkor lehet leállni, ha az induló másodszor is ugyanazt a szintet licitálja, mint előtte. Az összes többi esetben kötelező gémig licitálni!!!

## 2 KÁRÓ, 2KŐR, 2 PIKK INDULÁSOK

Ezekben az indulásokban nem lehet a másik nemes színből 4 darab.

### Válaszok

**passz:** to play, passzt kér

**2 NT:** min. 14 FP, min. géminvit, kérdezi az induló szinglijét

**az induló színének bármilyen magasságú emelése:** to play, passzt kér, lehet kizárás is

**gém bemondása:** to play, passzt kér

**egyéb bemondások:** kényszerítenek, elsősorban emelést vár

### Induló viszonyválaszai 2 NT után

**új szín:** szinglije van az adott színből

**saját szín a hármas magasságon:** nincs szinglije, vagy nagyon rossz lapja van akár szinglivel



## SZLEMLICITEK

### Kulcslicitek

Ha már van összeemelt aduszín, ami után mindkét félnek világos, hogy melyik szín lesz az adu, szemre invitáló liciteket lehet adni. Az éppen sorra kerülő játékos hoz egy döntést:

- nem lát esélyt a szemre: bemondja a gémet
- lát esélyt a szemre: valami mást licitál gém alatt. Mivel nem mondta be a gémet, világos, hogy valamit még szeretne hallani a partnerétől. A gém alatti, aduszínen kívüli másik szín licitje a kulcslicit. Két dolgot fejez ki: szívesen játszana szemet, illetve a bemondott színben A vagy K vagy szingli vagy sikénje van. Ha a partner is szívesen játszana szemet, akkor Ő is kulcslicitet ad gém alatt. Ezek után még nem kötelező bemondani a szemet, bármelyik játékos kedve elmehet a szemtől, ekkor bemondja a gémet. Ha senkinek nem ment el a kedve a szemtől, akkor valamelyik játékos ászt kérdez, ami után még mindig nem kötelező szemet mondani.

Általános szabály, hogy a kulcslicitalás során a lehető legalacsonyabban bemondható szint licitáljuk, ezzel is licitteret spórolva. Ebből következik, hogy a kihagyott színben nincsen A vagy K vagy szingli vagy sikén.

### Blackwood ászkérdés

Bármilyen nagy lapunk van, ha szemet akarunk játszani, tudnunk kell, hogy hány ász van a vonalunkon. Erre szolgál a 4NT licit, ami ászkérdés, azaz NEM passzolható! 2 eset lehetséges:

- NINCSEN összeemelt aduszín. Ekkor a 4NT úgynevezett 4 ászos ászkérdés, vagyis kötelezi a partnert, hogy mutassa be ászainak a számát. Ezt a következőképpen teheti meg:

- **5 treff:** 0 vagy 4 ász. Általában el lehet dönteni, hogy melyik variáció az igaz.
- **5 káró:** 1 ász
- **5 kőr:** 2 ász
- **5 pikk:** 3 ász

Ha az ászt kérdező számára világossá válik, hogy mind a négy ász a vonalukon van, és még ereje van az esetleges nagyszemre, akkor 5NT-nal megkérdezheti a partner királyainak számát is. Erre a válaszok hasonlóak az előzőhöz:

- **6 treff:** 0 vagy 4 király
- **6 káró:** 1 király
- **6 kőr:** 2 király
- **6 pikk:** 3 király

Ha az ászt kérdező számára az válik világossá, hogy baj van (2 ász az ellenfélnél van), akkor 5NT-t szeretne játszani. De nem licitálhatja ezt, mert ez királykérdés. A megoldás az, hogy ad egy teljesen értelmetlen, fals licitet, ami a partnert kötelezi arra, hogy 5NT-t mondjon, amit el tud passzolni.

- VAN összeemelt aduszín. Ekkor a 4NT úgynevezett 5 ászos ászkérdés. Az ötödik ásznak kinevezük az adu királyt, mert ez is legalább olyan fontos, mint a külső ászok. Filozófiája az, hogy impasszos szemet NEM játszunk. Erre a válaszok:

- **5 treff:** 0 vagy 3 ász
- **5 káró:** 1 vagy 4 ász
- **5 kőr:** 2 ász adu dáma nélkül
- **5 pikk:** 2 ász adu dámával





Ezek után be lehet mondani a felvételt, vagy 5NT-nal királyt lehet kérdezni a nagyszlem reményében. Erre a válaszok:

- 6 **treff**: 0 király
- 6 **káró**: 1 király
- 6 **kőr**: 2 király
- 6 **pikk**: 3 király

Pl:

- 1♦ - 1♥
- 3♥ - 4♣
- 4♦ - 4NT
- 5♥ - 5NT
- 6♦ - 7♥

Magyarázat:

1♦: 12-21 FP, min. 3-as ♦

1♥: min. 6 FP, min. 4-es ♥ (kényszerít, mert nincsen a FP maximálva)

3♥: 17-19 EFP, min. 4-es ♥ (ezek után már biztos, hogy kőr lesz az adu)

4♣: kulcslicit. NEM mondott 4♥-t, tehát elképzelhetőnek tartja a szlemet. Treffből van vagy A vagy K vagy szingli vagy sikénje. KÉNYSZERÍTŐ, mert kőr lesz az adu!!! Pikkből nem tudott kulcslicitet adni, tehát nincsen nála a ♠A sem és a ♠K sem, és nicsen pikk rövidsége sem.

4♦: tetszett neki a partner ♣-ból adott kulcslicitje, Ő is el tudja képzelni a szlemet. Ígér káróból A-t vagy K-t (szingli vagy sikén nem lehet, mert 1♦-val indult!). Miután a partnere nem tudott pikk kulcslicitet adni, ezért ígér ♠A-t vagy ♠K-t vagy pikk rövidséget. Ha nem lenne ilyen jó pikkje, akkor 4♥-t kellett volna mondania bármilyen jó lappal, mert Ő tudja, hogy a szlemnek nincs esélye, hiszen az ellenfél le tudja húzni a ♠A-t és a ♠K-t.

4 NT: Blackwood ászkérdés kőr adu mellett

5♥: 2 ász az ötből (♣A, ♦A, ♥A, ♥K, ♠A), és nincs adu dáma (♥D)

5 NT: királykérdés. Nála van a maradék 3 ász és az adu dáma. Kísérletet tesz a nagyszlemre.

6♦: 1 király a háromból (♠K, ♦K, ♠K)

7♥: minden lényeges lap a vonalon van, megpróbálja a 13 ütést



## A VÉDEKEZŐVONAL LICITJEI

Ha az ellenfél már elindult valamilyen licittel (min.12FP), a gémesélyünk erősen lecsökken. Ezért, ha az ellenvonal már licitált, csak kivételes esetekben (nagyon elosztásos lapok) mondunk gémet. A mai bridgeben a közbeszólásnak két célja van:

- zavarás
- megtalálni egy esetleges részjátékot

### Licitek

- **színlicitek:** 10-15 FP, min. 5-ös szín. A közbeszólásnak mindenképpen tartalmaznia kell valamilyen érdemi információt, ezért ha gyengék vagyunk, akkor jó színnek kell lennie.
- **1NT:** 15-18 FP, és van fogás az ellenfél színéből
- **ugró színlicitek:** kizárások. Legalább 6-os szín, 6-11 FP.
- **kontra:** NEM BÜNTETŐ, ÉS KÉNYSZERÍTŐ!!! (kivétel az ellenfél NT indulása. Ekkor a büntetésre törekszünk, mert tudjuk, hogy nincsenek elosztási pontjai) 2 típusú lap lehet:
  - min. 16 FP, amivel nem tudott NT-t licitálni. Lehet benne hosszú szín is!!!
  - 12-16 FP, NINCS 5-ös szín. Minor kontrája ígéri mindkét nemest legalább 4-3-ban, major kontrája ígéri a másik nemest 4-es hosszúságban.

Küzdelmi helyzetekben az egyetlen kényszerítő licitünk a **felüllicit**. Ekkor olyan szint mondunk, amit az ellenfél már licitált. Ugye nem ezt akarjuk adunk, hiszen az egyik ellenfélnél ebből van már 5 darab. tehát a felüllicit általános jelentése: erős lap, NT-t szeretnék játszani, de nincs fogásom az ellenfél színéből, ezért arra kérem a partnert, hogy ha van fogása az ellenfél színéből, akkor mondjon NT-t.

Küzdelmi helyzetekben lehet **kontrázni**. Ha az összes elhangzott licitben csak két szint (illetve NT-T) mondtak, akkor a másik két, el nem hangzott szint ígéri. Természetesen nem minden magasságon. Megegyezés: 2 Sp alatt ritkán játszunk büntetőkontrát. Minél magasabb az ellenfél licitje, annál inkább büntető a kontra. Alacsony magasságon csak akkor lehet büntetőkontrát adni, ha már legalább 3 természetes színlicit elhangzott. Ekkor a kontránk már nem az egy kimaradó szint ígéri (hiszen akkor be is licitálhatnánk azt), hanem büntetést javasol. Ezzel együtt ritkán játszunk kontrázott felvételben ellenjátékot 2 Sp alatt, mert nem ismerjük az ellenfél elosztási pontjait.

Ha mi indultunk és az ellenfél közbeszólt, akkor **Negatív Freebidet** játszunk. Vagyis minden licitünk passzolható és természetes, nem kell erősnek lennie. Ha legalább géminvitünk van, akkor először kontrázunk, ami kényszeríti a partnert, majd licitáljuk a színünket. Kivétel, ha NT-nal indultunk és az ellenfél közbeszól. Ekkor a kontránk büntető.

Általános alapelv, hogy látni kell a pályán. Azaz az ellenfelek licitjeit is figyelembe vesszük, amikor a partner licitjét értékeljük. Például, ha a bal oldali ellenfél indul 1♦-val, a partnerünk kontrázik (min. 4-3 nemes 11-15 FPP vagy bármilyen elosztású erős lap), a jobb oldali ellenfél 1♥-t mond, akkor a mi vonalunk számára világossá kell válnia, hogy nem játszhatunk gémet (a két ellenfélnek min 12+6=18 FP-ja van). Ebben az esetben a licitek erőtől függetlenül válnak. Erős lapokkal sem kell ugrálni, gyengével is lehet licitálni, hosszú színnel ugorhatunk. A partnerünk nem fogja tudni, hogy nekünk melyik van, de nem is érdekli, mert gémet úgysem játszunk. Az ellenfél meg csak izzadjon!



## ELLENJÁTÉK

### **Indulások: COMBINED**

- sorozat teteje
- semmi teteje
- kis lap figurát ígér
- ha csak 1 figura van felülről 3. vagy 5.:
  - Kxx
  - Kxxx
  - Kxxxx
  - Kxxxxx
- 2 figurából felülről 4. vagy 6.
- 9-es és 10-es indulás: 0 vagy 2 lap van felette
- dublóból kicsivel
- dubló 10-es 9-esből a 10-sel

### **Dobások:**

- kis lap kéri a szint
- nagy lap nem kéri a szint
- kicsi-nagy páros
- nagy-kicsi páratlan
- dublót kicsi-naggyal dobjuk