

SYSTEM pary Joanna Dziekańska – Przemysław Ohrysko

1♣ otwarcie

1. 12–14 HCP, zrównoważony, bez starszej piątki, mogą być 4 kara lub 5 trefli.
2. 15+ HCP, 5+ trefli, układ niezrównoważony.
3. 18+ HCP, skład dowolny.

Uwagi ogólne, co do dalszej licytacji:

Gramy półpreferencją kolorów starszych, to znaczy w sile forsingu do końcówki licytujemy najpierw kolor młodszy, a z mniejszą siłą najpierw kolor starszy.

1♦ odpowiedź

1. negat: 0–6 HCP skład dowolny.
2. 7–11 niezrównoważony; oba młodsze (5-4) w sile 7-8 lub jeden słaby kolor młodszy (ręka nienadająca się do odpowiedzi 1NT, 3 w młodszy).

Uwaga:

Odpowiedź 1♦ nie zawiera silnych rąk bezatutowych (z takimi licytujemy 2♠ lub bez atu na odpowiedniej wysokości).

1♣ - 1♦

?

1♥/1♠ = 3+ karty możliwe (może być 18+ PC i 5+ starsza, wtedy niezbyt dobry kolor)

1NT = 18–20 HCP, zrównoważony.

2♣ = 15+ HCP, naturalne, w sile 15-17 bez starszej czwórki.

2♦ = Game Forcing, skład dowolny -> 2♥ - transfer na piki 5+ (bez układu dokładnie 5♠4♥),

2♠ - transfer na NT, 2NT = dzika dwukolorowa ręka, 3♣/♦ - 9-11 PC, słaba 6+ licytowana, 3♥/♠ - krótkość licytowana, 54 w młodszych.

Po 2NT z silnej ręki -> 3♣ = Stayman odwrotny =>

3♦ = co najmniej jedna starsza czwórka -> 3♥ = 4♠, 3♠ = 4♥, 3NT = brak starszej czwórki, 4♣ - obie starsze czwórki z aspiracjami,

4♦ - dwie starsze czwórki, ręka bezwartościowa.

3♥/3♠ = 5 kart,

3NT = bez starszej czwórki

3♦ = transfer na kiery, 3♥ - transfer na kara, 3♠ - transfer na trefle,

3NT = 5♠-4♥ NF.

2♥, 2♠, 3♣, 3♦ = 5+ w kolorze licytowanym, 18-21 HCP

2NT = 21–23 HCP, skład zrównoważony (dalsza licytacja podobnie jak w sekwencji

1♣ - 1♦ - 2♦ - 2♠ - 2NT, lecz 3♠ to ręka na kolorach młodszych)

3♥/3♠/4♣ = GF, dwukolorówka (5-5):

3♥ – z kierami, dalej 3♠ odpowiadającego pokazuje preferencję pików, 3NT- pytanie o kolor młodszy, 4♣, 4♦ cue-bidy na uzgodnionych kierach;

3♠ – piki i młodszy, dalej 3NT pyta o młodszy, 4♣, 4♦ cue-bidy na pikach;

4♣ – młodsze, dalej 4♦ uzgadnia kara, a pozostałe to cue-bidy przy uzgodnionych treflach.

Uwaga:

W sekwencji 1♣- 1♦-1NT licytujemy tak jak po otwarciu 1NT. W sekwencji 1♣- 1♦-2NT stosujemy Staymana odwrotnego oraz przyjmujemy transfer tylko z dublem (inaczej gramy bezwzględnie końcówkę, więc licytujemy co innego). Polecam zwrócić uwagę na dokładne ustalenia w sekwencji 1♣-1♦-2♦.

1♥/1♠ odpowiedzi

7+HCP, 4+ karty, może być dłuższy kolor młodszy w sile poniżej GF.

1♣ - 1♥/1♠

?

2♣ = 15+ HCP, 6+♣ lub 5+♣ and 4♦/♥ -> teraz 2♦ odpowiadającego = FG (dalej pokazujemy fit jak mamy). Licytujemy tak również w sile 15-17 PC z 6+♣ i czterokartowym fitem.

1♣ - 1♥

2♣ - 2♦ (GF 10+ PC sztuczne)

?

2♥ - trzy kiery,

2♠ - cztery piki, czyli siła 18+PC (w przedziale 15-17PC zaczynamy od 1♠)

2NT – naturalne, 18+PC, 6♣ lub 5♣4♦, skład zrównoważony, bez fitu,

3♣ - naturalne, bez fitu, 18+PC,

3♦ - naturalne, ale może być z wartości, dalej 3♠ odpowiadającego to czwarty kolor (raczej wskazuje półtrzymanie pik),

3♥ - skład 2416 lub 3406, 15-17 PC (krótkość karo)

3♠ - skład 1426 lub 0436, 15-17PC (krótkość licytowana)

3NT – do gry

4♣ - skład 1417, 15-17 PC

1♣ - 1♥

2♣ - 2♥ (7-9 PC 5+♥)

?

2♠ - cztery piki 18+PC, GF

2NT – nieforsujące, układ zbliżony do zrównoważonego (może być krótkość kier)

3♣ - GF, 18+PC, 6+♣

3♦ - pytanie o zatrzymania, forsuje do 3NT lub 4♣ przy braku trzymania w którymś z kolorów, dalej odpowiadający licytuje 3♥ - trzymam kara, nie trzymam pików, 3♠ - trzymam piki, nie trzymam kar, 3NT – trzymam oba, 4♣ - nic i brak 6♥, 4♥ - sześć kierów (sensownych).

3♥ - inwitujące, trzy kiery

3♠ - krótkość licytowana, czyli skład 1426 lub 0436, 16-17 ładnych PC,

3NT – do gry,

4♣ - 2416 lub 3406, 16-17 ładnych PC (krótkość karo),

4♦ - skład 1417, 15 -17 PC

1♣ - 1♥
2♣ - 2♠ (7-9 PC dokładnie 4♥4♠)
Ustalenia podobne jak wyżej, z tym że 3♠ to ręka z 18+PC i 4♠, a splintera pikowego sprzedajemy przez 4♦.

1♣ - 1♥
2♣ - 2NT (7-9 PC, cztery kiery, bez czterech pików, przyrzeka trzymanie w przynajmniej jednym nielicytowanym kolorze, bez krótkości)
?
3♣ - 18+PC, GF,
3♦ - pytanie o trzymanie w kolorach nielicytowanych (dalej 3♥ - trzymam kara, nie trzymam pika, 3♠ - trzymam pika, nie trzymam kara, 3NT – trzymam oba)
3♥ - 2416 lub 3406, 16-17 ładnych PC (krótkość karo)
3♠ - skład 1426 lub 0436, ładne 16-17 PC.
3NT – do gry
4♣ - skład 1417, 15 -17 ładnych PC

1♣ - 1♥
2♣ - 3♣ - (7-9PC, 3+♣ ręka nienadająca się do innych odpowiedzi)
?
3♦ - pytanie o trzymanie w kolorach nielicytowanych (dalej 3♥ - trzymam kara, nie trzymam pika, 3♠ - trzymam pika, nie trzymam kara, 3NT – trzymam oba, 4♣ - nic)
3♥ - 2416 lub 3406, 16-17 ładnych PC (krótkość karo)
3♠ - skład 1426 lub 0436, ładne 16-17 PC,
3NT – do gry,
4♣ - silna niezrównoważona ręka na treflach, dalej odpowiadający licytuje najbliższy cue-bid (trefle uzgodnione)
4♦ - skład 1417, 15 -17 ładnych PC

1♣ - 1♥
2♣ - 3♦ - (7-9 PC, zwykle 5+♦, ale czasem mogą być cztery, jeśli ręka nie nadaje się do żadnej innej odpowiedzi)
?
3♥ - 2416 lub 3406, 16-17 ładnych PC (krótkość karo)
3♠ - w pierwszym czytaniu czwarty kolor, ale może też być skład 1426 (ładne 16-17PC), odpowiadający licytuje 3NT z trzymaniem, które otwierający znosi w 4♣ z drugim wariantem, bez trzymanie odpowiadający licytuje 4♣, jeśli ma dubla trefl, a w przeciwnym wypadku 4♦, teraz otwierający może zalicytować 4♥ jako propozycję kontraktu (na siedmiu atutach lub z drugim wariantem, jeśli nie czuje się na siłach brnąć wyżej) lub 4♠ wskazując drugi wariant.
3NT – do gry,

4♣ - silna niezrównoważona ręka na treflach, dalej odpowiadający licytuje najbliższy cue-bid (trefle uzgodnione),
4♦ - silne uzgodnienie kar (dalej cue-bidy).

Po odpowiedzi 1♠ obowiązują podobne zasady, z tym że zaliczowanie kierów przez otwierającego jest naturalne, jeśli odpowiadający nie wykluczył jeszcze czwórki w tym kolorze, a sprzedaje układ 4126 lub 4036, jeśli czwórka kierów została wykluczona. 3♦ otwierającego służy sprawdzaniu trzymań. W razie czego zapytaj kochanie :)!

Zwracam uwagę, że sekwencja 1♣ - 1♥ - 1♠ jest wieloznaczna (może to być zarówno trefl przygotowawczy jak i ręka z pięcioma treflami w sile 15-17 PC, silny trefl na słabej piątce pików lub silna ręka zrównoważona 18+PC lub jeszcze silny trefl z karami 5+ i czterema pikami bokiem, bez fitu), więc potrzebny jest zmodyfikowany magister:

1♣ - 1♥

1♠ - 2♣

?

- 2♦ - słaby bez fitu lub mocny z fitem lub ręka zrównoważona w sile 18+PC (po ewentualnych nieforsujących 2♥ od partnera wskazujemy drugi wariant przez skok na 4♥, a trzeci przez 2NT)

- 2♥ - fit trzykartowy, minimum,

- 2♠ - silny trefl na słabych pięciu pikach,

- 2NT - silny bez fitu (14PC), dalej licytacja jest sforsowana do końcówki,

- 3♣ - 15-17 PC, 5+♣, 4♠, nie wyklucza fitu,

- 3♦ - silny trefl na karach 5+ , z czterema pikami, wyklucza fit.

Przypomnimy sobie jeszcze pełną tabelkę rebidów odpowiadającego (ze stosownymi zmianami obowiązuje to wszystko także w pozostałych podobnych sekwencjach np. 1♣ - 1♥/♠ - 1NT, 1♦ - 1♥/♠ - 1NT, 1♥ - 1♠ - 1NT – tu są wyjątki):

1♣ - 1♥

1♠ - ?

- 1NT – do 10 PC, układ zrównoważony bez czterech pików,

- 2♣ - pytanie (magister), 10-11+PC, jedyna forsująca odzywka,

- 2♦ - do 10 PC, 4♥ i 5+♦,

- 2♥ - do 10 PC, 5+♥,

- 2♠ - 7-10 PC, czwórka pików,

- 2NT – 11-12 PC, inwit,

- 3♣ - 7-9PC, 4♥ i 5+♣ (zwykle sześć trefli), sign-off

- 3♦ - 10-11 PC, 4♥, 5+♦ - inwit,

- 3♥ - inwit z sześcioma kierami,

- 3♠ - inwit z czwórką pików

2♦ = Relay, 18+ HCP, przyrzeka co najmniej 3 karty w kolorze odpowiadającego ("Odwrotka").
 2♥ = (Po odpowiedzi 1♠) 5+♥, (18+ HCP), GF
 2♠ = (Po odpowiedzi 1♥) 5+♠, (18+ HCP), GF
 2NT = 18+ HCP, (semi-)zrównoważony, wyklucza fit trzykartowy w kolorze odpowiadającego.
 3♣ = 15-16+, INV, 6+♣ bez trzech kart w kolorze odpowiedzi.
 3♦ = FG z karami 5+
 4♦ = kolory młodsze 5+5+, dalej 4♥ odpowiadającego silnie uzgadnia trefle, a 4♠ - kara, 4NT – do gry. Za to 4NT otwierającego po silnym uzgodnieniu jest pytaniem o asy.

1♣ - 1♥/♠ - 4♥/♠ - ładne 16-17 PC, skład 5422 z pięcioma trefłami i czwórką w kolorze partnera.

1♣ - 1♥ - 3♠/4♣ - splinter pikowy/karowy, skład 5431 lub 4441 (16-17PC).
 1♣ - 1♠ - 3♥/4♣ - splinter kierowy/karowy, skład 5431 lub 4441 (16-17PC).

Po 1♣-1♥/1♠-2♦, odpowiedzi ("Odwrotka"):

2♥ = 7–10 HCP, czwórka w kolorze odpowiedzi.
 2♠ = 7–10 HCP, piątka w kolorze odpowiedzi.
 2NT = 11+ HCP, czwórka w kolorze odpowiedzi bez bocznej piątki.
 3♣, 3♦ = 9–11 HCP, 5+ w licytowanym młodszy, czwórka w kolorze starszym.
 3♥ = 10+ HCP, piątka i inna 4+ (-> 3♠ pytanie, odp: , 3NT = 4♠, 4♣/♦ = nat 4+)
 3♠ = 10+ HCP, 5332 z piątką starszą.
 3NT = 10+ HCP, 6+ kart w kolorze odpowiedzi.

Uwaga:

Odpowiedzi 3♣, 3♦ mają dokładnie takie limity siły jak napisane powyżej – z większą siłą zaczynamy licytację od koloru młodszego.

1NT odpowiedź

7–10+ HCP, bez starszej czwórki.

1♣ - 1NT

?

2♣ = naturalne, 15-17 HCP, F1, dalej 2♦ odpowiadającego jest z co najmniej czwórki,
 2♥, 2♠ z sensownej trójki, 2NT – nie najsłabsze, 3♦/♥/♠ - wskazuje wartości, oznacza górę i dobry fit trefl.

2♦ = GF, relay: odp.: 2♥ = 7-8 HCP dowolna ręka, potem 2♠ ponowny relay, odpowiedzi jak zwykle

inne = 9-10 HCP-> 2♠=3244, 2NT=334♦3, 3♣/♦=5+nat, 3♥=2344, 3NT = 3334♣

2♥, 2♠ = 5+ kart, 18+ HCP, GF
3♣ = naturalne, 18+ HCP, FG
3♦ = 5+ kart, GF

Odpowiedzi na wysokości 2/3:

2♣ - GF, 5+ kart, nie wyklucza starszej czwórki albo 13-15 PC i ręka dobra do zajęcia bez atu (bez starszej czwórki)

2♦ odpowiadającego = 12-14 zrównoważony, nie wyklucza starszej czwórki odpowiadający licytuje teraz starszą czwórkę, jeśli ją ma

2♥/♠ = 15+ 4 starsza i 5+♣ lub 5+ na kolorze 18+PC;

2NT = 18+ PC zrównoważony -> 3♣ = Baron (pokaż najbliższą czwórkę), inne naturalne = 4 karty

3♣ - 5+♣, 15+PC, bez starszej czwórki.

2♦ - 5+ kart, GF, może być starsza czwórka.

2♥ - 9-11 obie młodsze (5+-4+), Otwierający -> 2♠ = pokaż dłuższy kolor (odpowiedź 2NT – równej długości), 3♥/♠ = 5+♥/♠ FG, 2NT = NF, 3♣/♦ = NF

2♠ - texas na NT (11-15 lub 20+ PC), co najmniej INV do 3NT z ręki otwierającego, bez starszej czwórki,

Odp->3♣ = NF, 3♦ = sztuczne, FG z treflami (15+PC, może być trójkolorówka z singlem karo) lub karami (18+PC), 3♥/♠ = 5+ 18+;

Sekwencja 1♣-2♠-3♦-3♥ pyta o wariant odpowiedzi 3♦ i przyrzeka 13-15 lub 20+PC, odpowiedzi: 3♣ - 18+PC na karach, 3NT – 15-17PC na treflach, 4♣ - 18+PC na treflach.

Sekwencja 1♣-2♠-3♦-3♠ wskazuje siłę 11-12 PC.

2NT – 11-12 HCP, bez starszej czwórki, INV

3♣/3♦ - **dobry kolor sześciokartowy**, inwit (9–11 HCP)

3♥ - 7♥ z 2 starszymi honorami, nic bokiem.

3♠ - **jak wyżej, ♠.**

3NT – 16 – 17 PC (bez starszej czwórki i młodszej piątki), dalej 4♣ otwierającego wskazuje rękę w sile 15+PC z 5+♣ (może być trójkolorówka z singlem karo), potem 4NT odpowiadającego to ręka bez asa, a pozostałe to cue-bidy przy uzgodnionych treflach (taka licytacja przyrzeka co najmniej jednego asa). 4♦/♥/♠ - silny trefl na kolorze 5+, po odzywce otwierającego 4♦ licytacja 4♥/♠ odpowiadającego to cue-bidy uzgadniające kara, 4NT odpowiadającego przyrzeka oba cue-bidy w kolorach starszych. Po odzywce 4♥ otwierającego, 4♣ odpowiadającego jest sztucznym uzgodnieniem kierów (potem 4NT otwierającego jest o asy), zaś 4NT odpowiadającego (po 4♥) mówi o braku fitu, dalej otwierający może zalicytować swój boczny kolor (licytacja jest sforsowana do 5NT). Sekwencja 1NT – 3NT – 4NT jest inwitem do szlemika (ładne 14 PC w składzie zrównoważonym lub w układzie trójkolorowym z singlem karo) w kolor młodszy, odpowiadający z maksimum pokazuje skład: 5♣ - 3334, 5♦ - 3343, 5♥/♠ - licytowany dubel, teraz bezpośrednio 5NT otwierającego jest do gry, po odpowiedziach 5♣/♦ można wymienić cue-bidy. Licytacje 1NT – 3NT - 5♣/♦/♥/♠ to trójkolorówki (może być 5440, ale raczej z młodszą piątką) z licytowanym singlem 18+PC, dalej 5NT jest negatywne (złe wartości w kolorze krótkości), a 6 w kolor krótkości prosi o zalicytowanie szlema z renonsem. 5NT otwierającego jest pytaniem o asy, a kolory uzgadnia się następująco: 1NT – 3NT - 5♣ - 5♦ - uzgodnienie kar, 1NT – 3NT - 5♦ - 5♥ - uzgodnienie trefli. Z ręką pozytywną bez fitu w

kolorze młodszym rozgrywającego licytujemy z wartości lub jeśli nie ma przestrzeni to najbliższą wolną odzywkę na wysokości pięciu.

4NT – 18 – 19 PC (bez starszej czwórki i młodszej piątki), dalsza licytacja analogiczna jak wyżej, 1NT – 4NT – 5NT – dowolna silna trójkolorówka – odpowiadający licytuje swoją najbliższą młodszą czwórkę. 5NT odpowiadającego w dalszej licytacji (po 5♣/♦/♥/♠ otwierającego – negatywne).

W sekwencjach 1♣ - 3NT/4NT nienaturalny skok 6♣/♦/♥/♠ wskazuje renons i prosi partnera o zalicytowanie 6NT z asem w kolorze renonsu, a 7♣ bez asa w kolorze renonsu.

1♦ otwarcie

12–17 HCP 5+ kart lub trójkolorówka z dowolnym (nie karowym ;) singlem) lub układ 4 kara, 5 trefli, 12-14.

Odpowiedzi: 1♥/♠ = nat, 7+ PC;

1♦ - 1♠ - 2♥ = F1, 15+ (5-4) -> 2♠ = NF, 3♦/♥ = FG, 3♠ - inwit na kolorze 6+, 2NT = słabe uzgodnienie ♦ lub ♥ lub słaba ręka na treflach, albo 12+ zrównoważony, albo silne samouzgodnienie pików na kolorze 6+; po 2NT otwierający licytuje 3♣ (przrzeka 2+♣) lub 3♦.

Uwaga:

Ta sekwencja bez dodatkowych rozwiązań nie jest łatwa. Zaproponowane tutaj rozwiązanie to tzw. Lebensohl po małym rewersie – może będzie łatwiej zapamiętać.

1♦ - 1♥ - 2♠ = 6+ kar z 3♥, 15 – 17 HCP, F1. Dalej bezpośrednie uzgodnienia kolorów przez odpowiadającego są forsujące, a ze słabą kartą przechodzimy przez 2NT (otwierający licytuje 3♣, jeśli ma co najmniej dubla trefl). Także 3♣ odpowiadającego jest forsujące (może być z wartości)

1♦ - 1♥ - 2NT = 15-17 PC, 6+ kar bez 3♥ (można spasować), dalej 3♦ odpowiadającego nie forsuje, a pozostałe odzywki tak.

1♦ - 1♥ - 3♦ = 6+ dobrych kar, lekka nadwyżka (13-15PC) bez trzech kierów, dalej 3♥ odpowiadającego forsuje, 4♦ silnie uzgadnia kara, a 3♠ może być przejściowe.

1♦ - 1♠ - 2NT = 15-17 PC, 6+ kar bez 3♠ (można spasować), dalej 3♦ odpowiadającego nie forsuje, a pozostałe odzywki tak.

1♦ - 1♠ - 3♦ = 15-17PC, 6+kar z trzema pikami, dalej 3♠ odpowiadającego forsuje.

1♦ - 1♠ - 3♥ = Splinter

1♦ - 2♦ = F1, 10+ PC, 4+♦ (forsuje do 2NT lub 3♦)

1♦ - 2♥ - 5-9 PC, 5♠4♥.

Licytacja otwierającego:

- pas, 2♠ - sign-off,
- 3♥/♠ - inwit do końcówki,
- 3♣ - inwitujące 5+♣, 5+♦
- 3♦ - inwitujące 6+♦
- 2NT – słaba ręka 5+♣, 5+♦ lub 6+♦, albo forsujące do dogranej z takimi samymi składami, albo zachęcające do szlemika z fitem w kolorze starszym.

1♦ - 2♥
2NT - ?

Odpowiadający licytuje swój dłuższy kolor młodszy (z równymi zawsze 3♣), teraz otwierający licytuje 3♦ - słaba ręka na karach, 3♥/♠ - silne uzgodnienia, 3NT – forsing do końcówki na karach 6+, 4♣ forsing do końcówki z 5+5+ na młodszych.

1♦ - 2♠ - 7-9 PC, 4+♦, ręka niezrównoważona.

1♦ - 3♣ = 9-11, 6+ dobre trefle, inwit do 3nt.

1♦ - 3♦ = blokujące.

1♦ - 3♥/♠ = Splinter

Uwaga:

Wnioskiem z takiego ułożenia odzywki 2♥ jest, iż sekwencje 1♦-1♠-1NT/2♦-2♥ mają siłę 10+ PC i są forsujące na jedno okrażenie.

Dodatkowe ustalenia:

1♦ - 1♠
2♦ - ?

- 2♥ - 5+♠, 4+♥, 10+ PC, F1
- 2♠ - NF, 5+♠,
- 2NT – NF,
- 3♣ - GF, chyba że wykryjemy brak trzymania, może być przejściowe i nic nie znaczyć, dalej otwierający licytuje: 3♦ - nic, 3♥ - trzymam kiery, nie trzymam trefli, 3♠ - trzymam trefle, nie trzymam kierów, 3NT – trzymam oba.
- 3♦ inwitujące z 3+ karami, dalej można sprawdzić trzymania
- 3♥ - sztuczny forsing na 5+ pikach, dalej otwierający licytuje fit, jeśli go posiada (4♣ to fit + krótkość trefl i dobra ręka), a w przeciwnym wypadku możliwie naturalnie, potem 4♦ odpowiadającego forsująco uzgadania kara, a pozostałe to cue-bidy samouzgadaniające piki. W sekwencji 1♦ - 1♠ - 2♦ - 3♥ - 4♦ odpowiadający może zapytać o asy na karach (4NT) lub zalicytować 4♥ - wywołanie najbliższego cue-bidu (samouzgodnienie pików)
- 4♦ - forsujące uzgodnienie kar

1♦ - 1♠
2♦ - 2♥ (5+♠, 4+♥, 10+ PC, F1)
?

- 2♠ - negatywny wybór koloru – dubel pik i brak 4♥, ręka słaba, NF
- 2NT – sensowna ręka zrównoważona bez trzech pików i czterech kierów (nie może być zbyt nadwyzkowe ze względu na rebid 2♦ w poprzednim okrażeniu), z trzymaniem trefl, NF.
- 3♣ - czwarty kolor – wszelkie ręce, z którymi nie wiadomo, co powiedzieć, licytacja jest sforsowana do końcówki, chyba że wykryjemy brak trzymania trefl
- 3♦ - negatywne, 6+♦ i misfity, bez nadwyżek, NF (dalej 3♥/♠ odpowiadającego forsuje).
- 3♥ - inwitujące, cztery kiery,
- 3♠ - jak wyżej, tyle że z pikami (co najmniej trzema),

- 3NT – propozycja kontraktu
- 4♣ - krótkość trefl, uzgadania kiery, dobra ręka,
- 4♦ - krótkość trefl, uzgadania piki, dobra ręka,
- 4♥/♠ - propozycja kontraktu.

1♦ - 1♠

2♦ - 2♥ (5+♠, 4+♥, 10+ PC, F1)

2♠ - ?

- 2NT – forsujące do końcówki dalsze pytanie (otwierający licytuje to, co ma w karcie)
- 3♣ - czwarty kolor – GF chyba, że wykryjemy brak zatrzymania treflowego
- 3♦ - NF
- 3♥ - 5+♠, 5+♥ NF (z silną kartą przechodzimy przez 2NT), teraz 3♠ otwierającego to znów negatywny wybór koloru
- 3♠ - inwit, sześć pików

2♣ odpowiedź

naturalne, przyrzeka 5 trefli FG, nie wyklucza starszych czwórek, dalej licytacja otwierającego->

2♦ = 5+ kar nie określa siły.

2♥/♠ = 5+♦ + 4♥/♠ 15+PC

2NT = 4441, 15-17 PC, dalej uzgodnienia kolorów – naturalnie

3NT = 4441, 12-14 PC, uzgodnienia transferowe: 4♣ = kara,...

4♠ = trefle (4NT otwierającego = ręka niedobra do gry w trefle, brak asów...)

3♣ = 12-14 PC, 4♦5♣22

3♥/♠ = Splinter, 4+♣, 12-14 PC.

Uwaga:

Sekwencja 1♦ - 2♣ jest znaną na całym świecie plantacją kalafiorów, więc polecam się jej nauczyć.

1♥/1♠ otwarcia

5+kart, 11-17 HCP

- 1NT odpowiedź – nie forsuje.
- 2♣ seminaturalne, GF.

Powtórzenie koloru otwarcia wskazuje siłę 12-14 i nie przyrzeka wydłużenia. 2NT otwierającego – skład zrównoważony (15–17 HCP).

- 2NT – inwit z fitem
- Skaczące podniesienie – blok.

Po 1♥: 3♠ = Splinter pikowy, 3NT = Splinter karowy, 4♣ = splinter treflowy;

4♦ = 8-10 HCP z dużym fitem, układowa ręka.

Po 1♠: 3NT = Splinter kier etc, 4♥ = 8-10 HCP z dużym fitem, układowa ręka.

1♥ - 1♠ - 2NT = w miarę naturalne od ładnych 15 do 17 PC.

1♥ - 2♠ - 5-9 PC na 6+♠, bez fitu kier dalej: 2NT – pytanie o krótkość (odpowiedzi naturalne, 3NT – góra bez krótkości), 3♣/♦ - naturalne, skład 55, góra otwarcia, 3♥ - inwitujące, dobry kolor 6+, 3♠ - blokujące. Po zalicytowaniu przez odpowiadającego krótkości 3♠ jest inwitem do końcówki pikowej.

2♣ = Drury-fit w typowych sytuacjach (po otwarciu na 3., 4. ręku) -> (po otwarciu 1♠) 2♦ = 12+ nie mówi nic o karach; 2♥ = 5-4+ 10+ PC; 2♠ = najslabsze, poniżej otwarcia; inne = silniejsze ręce, naturalne; 4x = Splinter.

Skok nowym kolorem na wysokość 3:

- przed pasem: 9-11 inwit na dobrym kolorze
- po pasie: kolor + fit.

Sekwencja 1♠ - 2♥ - 3♥ nie obiecuje nadwyżki - wskazuje co najmniej normalne otwarcie i co najmniej 3 kiery (z otwarciem szmatławym i fitem kier licytujemy 4♥ od razu). Z fitem kierowym przechodzimy przez 2♠ tylko jak mamy solidne 6 pików.

Dodatkowe:

1♥ - 1♠

1NT-?

- 2♣ - magister (co najmniej 5♠, może być z fitem kier)
 - 2♥ - inwit z fitem kierowym i dobrymi co najmniej czterema pikami takimi, że przydałaby się pomoc partnera (np. KQ lub KJ)
 - 3♥ - silniejszy inwit z fitem kierowym
- pozostałe jak zwykle (nie forsują)

Dwa słowa o dalszej licytacji po sekwencjach two-over-one:

1. Po odpowiedzi 2♣ i rebidzie otwierającego wskazującym układ co najmniej 54, jeśli odpowiadający nie uzgodni żadnego koloru, to przyjmujemy, że trzyma trefle.

Przykład:

1♥ - 2♣

2♦ - ?

- 2♥ - uzgadnia kolor otwierającego, nie mówi nic o treflach
- 2♠ - czwarty kolor (przyjmujemy, że odpowiadający trzyma trefle), wyklucza fit kierowy,
- 2NT – wyklucza fit kierowy, obiecuje zatrzymanie pikowe
- 3♣ - kolor 6+, bez fitu,
- 3♦ - zachęcające uzgodnienie kar,
- 3♥ - nadwyżkowe uzgodnienie kierów, unaturalnia trefle, dalej cue-bidy
- 4♥ - szmata z fitem (mogą być trefle, ale nie muszą)

2. Po odpowiedzi 2♣ i rebidzie otwierającego wskazującym skład co najmniej 54 uzgodnienie koloru otwarcia z przeskokiem jest licytacją nadwyżkową unaturalniającą trefle (zobacz ostatni przykład).

3. Po odpowiedzi two-over-one i rebidzie otwierającego wskazującym skład 54, a następnie uzgodnieniu drugiego koloru przez odpowiadającego, otwierający pokazuje krótkość, jeśli ją posiada, a w przeciwnym wypadku licytuje 3NT z dobrą kartą bez krótkości, a 4 w kolor uzgodniony ze słabą.

Przykład:

1♠ - 2♦

2♥ - 3♥

?

3♠ - układ 6♠4♥, (dalej 3NT pyta o krótkość).

3NT – układ 5422, dobra ręka,

4♣ - krótkość trefl,

4♦ - krótkość karo,

4♥ - układ 5422, słaba ręka.

4. W licytacji two-over-one po powtórzeniu koloru przez otwierającego możemy go uzgodnić na dwa sposoby: podnosząc do poziomu trzech (dalej cue-bidy) oraz przez pytające 2NT, po którym otwierający pokazuje skład. Słowo skład zostało podkreślone, aby uzmysłwić sobie, że nie jest to dobry sposób na sprawdzanie zatrzymań. Otwierający odpowiada naturalnie wskazując kolory, których zalicytowanie w poprzednim okrążeniu wskazywałoby nadwyżkę, a jeśli w poprzednim okrążeniu wykluczył czwórkę w danym kolorze, to taka licytacja oznacza krótkość. Odpowiadający może uzgodnić kolor na wysokości trzech żądając najbliższego cue-bidu, jeśli nie ma takiej możliwości, to uzgadnia kolor najbliższym cue-bidem.

Przykład:

1♠ - 2♣

2♠ - 2NT

?

3♣ - 4+trefle, wobec tego ręka beznadwyżkowa, dalej 3♦ pyta o krótkość: 3♥ - kierowa, 3♠ - karowa, 3NT – brak krótkości.

3♦ - krótkość karo, sześć pików

3♥ - krótkość kier, sześć pików

3♠ - sześć pików bez krótkości lub z krótkością trefl

3NT – 5332, nic specjalnego.

1NT otwarcie

15–17 HCP może być czasem 5♥/♠, 6♣/♦

[Stayman](#) 2♣ (nie przyrzeka starszej czwórki)->

2♦ -> 2♥ = NF słaba ręka 4+♥4+♠ lub inwit z 5♠4♥ – otwierający z trzema pikami zawsze przenosi w 2♠;

2♠ = relay: 2NT = 3343; 3♣/♦ = 5+, potem najbliższy szczebel jest pytaniem o dubla;

3♥/♠ = (32)44 (licytujemy od trójki); 3NT = 3334

3♣ - naturalne, GF.

3♦ = pytanie o starszą 3 -> 3♥/♠ = naturalne, 3NT = brak, 4♣ = obie (potem uzgodnienia transferowe)

3♥/♠ - opóźnione 5431, czyli krótkość licytowana i druga starsza czwórka.

2♥ nie wyklucza 4 pików, dalej -> 2♠ = inwit bez 4 pików lub ręka, z którą chcemy dać otwierającemu wybór pomiędzy 3NT i 4♥ (otwierający przyjmując inwit licytuje 3♥ lub 3NT w zależności od preferencji); 2NT = INV do 3NT z 4 pikami; 3♣, 3♦ - naturalne GF lub z wartości; 3♠ - silne uzgodnienie kierów, dalej z maksimum otwierający licytuje 3NT, a z pozostałymi kartami najbliższy cue-bid.

2♠ -> 3♣, 3♦ = nat lub z wartości, GF, 3♥ - silne uzgodnienie pików, w pierwszym czytaniu wybór między końcówką w piki i w bez atu (otwierający licytuje 3♠, gdy woli grę pikową, a 3NT, gdy woli kontrakt bezatutowy).

Uwaga:

Staymana dajemy z następującymi rękami:

1. Ręką słabą, z którą spasujemy na każdą odpowiedź.
2. Ręką inwitującą do 3NT (może być starsza czwórka, ale nie musi)
3. Ręką słabą, z oboma kolorami starszymi 4+4+ i potem licytujemy 2♥, które partner znosi na 2♠, jeśli ma 3 piki (nawet gdy ma również 3 kiery).
4. Ręką z 5♠4♥ w sile inwitu (licytujemy 2♥ po ewentualnych 2♦, a potem podnosimy piki do wysokości trzech)
5. Ręka forsująca z 54 na starszych, wtedy po odpowiedzi 2♦ licytujemy 3♦ - pytanie o starszą trójkę, zaś po pozytywnej odpowiedzi na Staymana licytujemy końcówkę lub uzgadniamy kolor odpowiedzi przez 3♠ (z kierami) lub 3♥ (z pikami).
6. Wszelkie ręce w sile forsingu do końcówki ze starszą czwórką.

Wnioskiem z powyższej listy jest fakt, iż z kartą 5♥4♠ w sile inwitu dajemy transfer na kiery, a potem licytujemy 2♠.

4 transfery

2♦/2♥ = ♥/♠ -> dalej kolor młodszy = FG, 2♠ po przyjęciu transferu na kiery jest inwitujące ze składem 5♥4♠, a 3♥ po przyjęciu transferu na piki jest forsingiem w składzie 5+♠5+♥.

Przyjęcie transferu z przeskokiem oznacza fit czterokartowy i minimum siły. Z fitem czterokartowym i maksimum licytujemy 2♠ po transferze na kiery, a 3♣ po transferze na piki (dalej retransfery). Odpowiedź 2NT na transfer oznacza maksimum z fitem trzykartowym z dwiema starszymi figurami.

Ponieważ gramy dużym transferem sekwencje 1NT-2♦-2♥-4♥ oraz 1NT-2♥-2♠-4♠ oznaczają rękę inwitującą bez krótkości (kolor sześć- lub siedmiokartowy).

2♠ – transfer na trefle (może być 5♣ w składzie 2245). Otwierający pokazuje górę przez 2NT, a dół przez 3♣. Odpowiadający może kontynuować licytując krótkość, 4♣ odpowiadającego jest silnym uzgodnieniem trefli i wywołaniem cue-bidu. Ze składem 2245 odpowiadający licytuje 3NT (obawa o kolory starsze po zwykłym przyjęciu transferu), 4NT jako inwit lub 5NT – wybierz szlemika (przy posiadaniu cue-bidów w obu kolorach starszych), przy braku któregoś z cue-bidów odpowiadający licytuje 4♥/♠ - najbliższy cue-bid, potem 4NT/5♣/♦ otwierającego jest do gry; po 4♥ otwierający licytuje 4♠, jeśli ma cue-

bid pik i dalej 4NT odpowiadającego jest o asy; po 4♠ otwierający z cue-bidem kier pokazuje liczbę asów wg schematu 102 z pominięciem odpowiedzi 4NT/5♣/5♦, które są do gry. Sekwencja 1NT - 2♠ - 2NT/3♣ - 4♦ oznacza skład 2245 i brak cue-bidów w kolorach starszych, jest to ręka inwitująca do szlemika (typowo co najmniej AK w obu kolorach młodszych), dalej 4♥ otwierającego pyta o jakość inwitu – odpowiadający licytuje 4♠ z górą (teraz 4NT otwierającego jest pytaniem o asy), a 4NT z dołem (potem otwierający może pokazać liczbę asów: po kolei licząc od jednego). Bezpośrednie 4NT (po 4♦) otwierającego jest do gry.

Uwaga: Sekwencja 1NT - 2♠ - 3♣ - 3NT jest dwuznaczna – odpowiadający może mieć rękę w składzie 2245 z pustymi dublami w kolorach starszych lub rękę w sile (nieprzyjętego) inwitu do szlemika na 6+♣. Otwierający ustosunkowuje się do tej pierwszej ewentualności i licytuje:

- pas – do gry,
- 4♣/4♦ - propozycja kontraktu (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i oznacza drugi wariant),
- 4♥ - chęć gry 5♦, jeśli odpowiadający ma pierwszy wariant (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i wskazuje drugi wariant, a 4♠ wskazuje pierwszy wariant)
- 4♠ - chęć gry 5♣, jeśli odpowiadający ma pierwszy wariant (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i wskazuje drugi wariant, a 5♣ jest do gry – pierwszy wariant)

2NT - transfer na kara (może być tylko 5♦ w składzie 2254), odpowiedź 3♣ = pozytywne, dalsze uwagi jak wyżej. Sekwencja 1NT - 2NT - 3♣/♦ - 4♣ oznacza skład 2254 i brak cue-bidów w kolorach starszych, dalej 4♦ pyta o jakość inwitu – odpowiedzi 4♥ - góra (teraz 4NT jest o asy), 4♠ - dół (po odpowiedzi 4♠ licytacja 4NT/5♣/5♦ otwierającego jest sign-off, wyższe to odpowiedzi na asy wg schematu 102). Bezpośrednie 4NT (po 4♣) jest do gry.

Uwaga: Sekwencja 1NT – 2NT - 3♦ - 3NT jest dwuznaczna – odpowiadający może mieć rękę w składzie 2254 z pustymi dublami w kolorach starszych lub rękę w sile (nieprzyjętego) inwitu do szlemika na 6+♦. Otwierający ustosunkowuje się do tej pierwszej ewentualności i licytuje:

- pas – do gry,
- 4♣/4♦ - propozycja kontraktu (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i oznacza drugi wariant),
- 4♥ - chęć gry 5♣, jeśli odpowiadający ma pierwszy wariant (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i wskazuje drugi wariant, a 4♠ wskazuje pierwszy wariant)
- 4♠ - chęć gry 5♦, jeśli odpowiadający ma pierwszy wariant (teraz 4NT odpowiadającego jest do gry i wskazuje drugi wariant, a 5♦ jest do gry – pierwszy wariant)

W sekwencjach wskazujących na skład 22(45) i brak cue-bidów w kolorach starszych na pytanie o asy są tylko dwie odpowiedzi: 5♣ - jeden as, 5♦ - dwa asy. Następny szczebel jest pytaniem o króle i znów są tylko dwie odpowiedzi.

W sekwencjach wskazujących na skład 22(45), po odpowiedzi na asy, 5NT jest do gry (z wyjątkiem sekwencji „wybierz szlemika” lub, gdy wiadomo już, że mamy co najmniej 3 asy – wtedy jest to inwit wielkoszlemowy).

Inne

3♣,♦ – naturalne INV na kolorze siedmiokartowym z dwiema starszymi figurami i raczej nie bokiem.

3♥/3♠ – GF, oba młodsze: co najmniej 5-4, krótkość licytowana (konwencja 5431).

Odpowiedzi 4♣/♦ to podwójne transfery (na kiery i piki odpowiednio), otwierający może zalicytować oczko niżej, aby przerzucić rozgrywkę na odpowiadającego.

Odpowiedzi 4♥/♠ - naturalne, sign-off.

Ze względu na obawy partnerki przy przyjmowaniu inwitów do bezatutowego szlemika (może brakować dwóch asów lub cue-bidu w kolorze starszym) wprowadzamy **schemat**

As(i)owy obowiązujący w sekwencjach 1NT – 4NT, 1NT - 2♣ - 2♦/♥/♠ - 4NT,

1NT - 2♠ - 2NT/3♣ - 4NT, 1NT – 2NT - 3♣/3♦ - 4NT:

5♣ - mam dobrą kartę, ale tylko z jednym asem, dalej 5♦ odpowiadającego pyta o cue-bidy w kolorach starszych i przyrzeka co najmniej dwa asy (odpowiedź 5NT oznacza brak, z oboma licytujemy już na wysokości sześciu),

5♦ - mam dobrą kartę, ale bez asów, dalej 5♥/5♠ odpowiadającego to cue-bidy,

5♥ - mam trzy asy i cue-bid kier, ale nie mam cue-bidu pik,

5♠ - mam trzy asy i cue-bid pik, ale nie mam cue-bidu kier,

5NT – mam dwa asy

Pamiętajmy, że otwierający nie musi się do powyższego schematu zastosować (może po prostu zalicytować 6NT lub 6♣/6♦ z ładnej piątki).

2♣ Otwarcie

11-14 PC, 6+ ♣ lub 5+♣ i 4 starsza ->

2♦ = Relay -> 2♥/♠ = 4♥/♠ (-> 3♣ = NF, nowy kolor = naturalny FG [kara – zobacz niżej],

3 w licytowany kolor starszy = FG, 4♣ = GF);

2NT = bez starszej czwórki, góra (-> jak wyżej)

3♣ = dół (-> nowy kolor = naturalny FG)

3♦ = 6♣ + 3-4♦, dobra ręka; 3♥/♠ = 6♣ -4♥/♠ max.

2♥/♠ = 5+♥/♠, NF, ale partner z fitem licytuje 3 lub 4♥/♠

3♥/♠/3♦ = nat, 6+ FG

2NT = transfer na 3♣, dalej-> pas lub

3♦ = 5-5 oba starsze, co najmniej INV;

3♥/♠ = 6+ nat, INV;

4♥/♠ = Splintery, 4+♣

3♣ = INV do 3NT, który przyjmujemy z dobrym kolorem treflowym lub maksimum.

3♦/♥/♠ = dobry 6+ kolor, FG

4♦ = Splinter

4♥/♠ = do gry.

Uwaga:

Przeczytać to dokładnie. W szczególności sekwencja 2♣-2♦-2♥/♠-3♥/♠ jest forsująca (nie ma możliwości inwitu w tej pozycji). Również sekwencja 2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ jest naturalna i forsująca do końcówki, więc trzymania w sekwencjach 2♣ - 2♦ - 2♥/♠ sprawdzamy sztuczną odzywką 3♦, na którą odpowiadamy następująco:

- 3nt – trzymam oba brakujące kolory,

- 4trefl – nie trzymam żadnego,
- 3 w nielicytowany starszy – trzymam kolor zalicytowany, ale nie trzymam kar,
- 3 w swój starszy – trzymam kara, ale nie trzymam drugiego starszego.

2♦ otwarcie

Słabe dwa na kolorze starszym, 6+ cards, 6–11 HCP.

- 2♥/2♠/3♥ odpowiedzi – pass or correct
- 3♠ - na własnych pikach, inwit.
- 2NT – relay, forsuje do 3 w kolor otwierającego->
 - 3♣ = minimum, -> 3♦ relay and -> 3♥ = piki, 3♠ = kiery
 - 3♥ = pass or correct
 - 3♦ = kiery, góra -> 3♥ = FG
 - 3♥ = piki, góra
- 3♣ odpowiedź – GF, ręka jednokolorowa, dalej automat 3♦.
- 3♦ forsujące na własnych karach.
- 4♣ odpowiedź – zalicytuj kolor transferem.
- 4♦ odpowiedź – zalicytuj kolor naturalnie.
- 4♥/4♠ odpowiedź – do gry.

Uwaga:

Przypominam, że sekwencja 2♦-2♠ jest sekwencją inwitującą, jeśli partner ma kiery, więc licytowanie tak z własnymi pikami z zamiarem zalicytowania 3♠ jest obarczone ryzykiem zagrania głupawego 4♥.

Inwit z fitami w obu starszych licytujemy przez 2NT.

2♥/2♠ otwarcia

Dwukolorówki, 6–11 HCP.

Otwarcie 2♥ = dowolne 5-5 z kierami (piki niewykluczone) ->

2♠ = pass or correct;

2NT = FG, relay: Pokaż drugi kolor

-> z oboma starszymi 3♥ (dalej

4♣ = FG z kierami i otwierający pokazuje krótkość, 3♠ = FG z pikami, dalej krótkość – 3NT - karowa)

Po odpowiedzi w kolor młodszy 3♥ GF, a kolor młodszy odpowiadającego =

INV, drugi kolor młodszy na wysokości czterech FG z fitem w tym młodszym (po silnym uzgodnieniu koloru otwierającego pokazujemy krótkość),

pozostałe = naturalne GF, 6+

3♣ = do koloru, inwitujące, jeśli otwierający ma piki

3♦ = INV z fitem kier.

Otwarcie 2♠ = 5 pików i piątka młodsza ->

2NT = relay dalej-> 3♣/♦ -> 3♠ = FG, kolor młodszy odpowiadającego = INV, drugi kolor młodszy na wysokości czterech – forsing z fitem, pozostałe – naturalne GF, 6+

- 3♣ = pass or correct;
- 3♦ odpowiedź = INV z fitem pik.

Uwaga:

Zapamiętać odpowiedzi 3♦ i jak uzgadniać kolory po pytaniu 2NT.

2NT otwarcie

5-5 w młodszych, 6-11HCP.

- 3♥ = relay -> 3♠ = singleton ♠, 3NT = sing ♥ (dalej 4♣/♦ uzgadania kolor i pyta o pięć wartości, 4 w kolor krótkości – do gry, a 4 w drugi forsujące uzgodnienie koloru i pytanie o asy na pięć wartości, 4NT – o asy na cztery wartości)
- 3♠ – inwit z fitem w przynajmniej jednym młodszym lub ręka dwukolorowa na starszych (dalej automat 3NT otwierającego, chyba że ma skład 65, a potem odpowiadający licytuje kolor jako inwit lub 4♥ z drugim wariantem)

3NT otwarcie

Gambling (bez bocznego stopera)

- 4♦ pytanie o krótkość.

Wyższe – naturalne, blokujące wg prawa 4332 (na bez czterech w korzystnych, na bez trzech w zielonych, a poza tym na bez dwóch).

Konwencje

Czwarty kolor

Co najmniej inwit do końcówki po licytacji one-over-one. Odpowiadający może spasować w dalszej licytacji, ale otwierający nie. Podniesienie czwartego koloru wskazuje modelowo trzeciego asa. Czwarty kolor forsuje do końcówki, jeśli jest zgłoszony rewersowo lub na wysokości trzech.

Forsujące 2NT

2NT otwierającego jest FG po magistrze 2♣.

2♣ – zwykły magister

Co najmniej inwit do końcówki, odpowiedzi:

- 2♦ = minimum bez fitu
- 2 w kolor odpowiadającego = minimum z fitem.
- 2 w drugi starszy = góra z fitem
- 2NT = góra bez fitu.

1♣ - 1♥ - 1NT - 3♣ = sign off, tak samo 1♦ - 1♥ - 1NT - 3♣ oraz 1♣ - 1♥ - 1♠ - 3♣, o ile otwierający ma słaby wariant rebidu 1♠.

1♣ - 1♠ - 1NT - 3♦/♥ = inwit, w pierwszej sekwencji 4♣5+♦, a w drugiej 5♠5♥

Jeśli odpowiadający zalicytował w pierwszym okrażeniu 1♠ (po otwarciu 1♣/♦), to odzywka 3♣ po odpowiedzi na magistra (oprócz 2NT) oznacza 10-11 PC, 5+♣, dokładnie cztery piki, skład niezrównoważony i jest nieforsująca. Z ręką z pięcioma treflami i piątką pików oraz siłą na końcówkę licytujemy 2NT – pytanie o skład, które stosujemy również gdy chcemy zbadać możliwość zagrania szlemika w kolor młodszy. Pozostałe odzywki wskazują naturalnie skład 55 i forsują do końcówki. Jeśli w pierwszym okrażeniu padła odpowiedź 1♥ (po otwarciu 1♣/♦), to po 1NT otwierającego przeznaczamy 2♠ na kartę 10-11 PC, 5+♣, cztery kiery, ręka

niezrównoważona, więc podobne kłopoty nie występują. Zwracam uwagę, że po otwarciu 1♦ i odpowiedzi na magistra skład ręki otwierającego jest znany, więc 2NT pyta bardziej o wartości.

Na następnej stronie są przykłady.

Przykłady:

1. 1♣ - 1♠

1NT - 2♣

2♦/♥/♠ - ?

- 2NT - pytanie o skład
- 3♣ - 10-11 PC, 4♠5+♣, NF
- 3♦ - 5+♠5+♦, GF
- 3♥ - 5+♠5+♥, GF

2. 1♣ - 1♠

1NT - 2♣

2♦ - 2NT

?

- 3♣ - cztery trefle, cztery kara; dalej 3♦ uzgadania kara, 3♥ - trefle,
- 3♦ - cztery kara, cztery kiery; dalej 3♥ uzgadania kiery, a 3♠ - kara,
- 3♥ - cztery trefle, cztery kiery; dalej 3♠ uzgadania kiery, a 4♣ - trefle
- 3♠ - 2335; dalej 4♣ uzgadania trefle

3. 1♣ - 1♠

1NT - 2♣

2♥/2♠ - 2NT

?

- 3♣ - cztery+ trefle; dalej 3♦ - pytanie (odpowiedzi: 3♥ - cztery kiery, 3♠ - cztery kara, 3NT - pięć trefli, w dalszej licytacji 4 w kolor młodszy otwierającego uzgadnia go, a inne to cue-bidy nieuzgadaniające go, po 3♠ odzywka 3NT uzgadnia kara),
- 3♥ - uzgadania trefle, a 3♠ - piki (odpowiadający licytuje teraz 4♣ jak ma pięć trefli, inaczej 3NT)
- 3♦ - cztery kara, cztery kiery; dalej 3♥ uzgadania kara, 3♠ - piki,
- 3♥ - 3433, dalej 3♠ odpowiadającego uzgadnia piki (ręka pikowo-treflowa), a pozostałe to cue-bidy nieuzgadaniające żadnego koloru,
- 3♠ - 3334, dalej 4♣ uzgadania trefle, a pozostałe to cue-bidy na uzgodnionych pikach (ręka pikowo-treflowa)
- 3NT - 3343, dalej 4♦ uzgadania kara, a pozostałe to cue-bidy na uzgodnionych pikach

Po odpowiedzi 3♣, jeśli mamy rękę pikowo-treflową, to nie zadajemy kolejnego pytania, tylko licytujemy 3♠, bo potem nie ma już jak uzgodnić pików.

4. 1♣/♦ - 1♥

1NT - 2♠

Taka licytacja odpowiadającego iznacza dokładnie cztery kiery, 5+♣, 10-11 PC i rękę niezrównoważoną. Otwierający licytuje kontrakt ostateczny lub sprawdza trzymanie, jeśli chce zagrać 3NT.

5. 1♣ - 1♥
 1NT - 2♣
 2♦ - 2NT
 ?

- 3♣ - cztery trefle, cztery kara; dalej 3♦ uzgadania kara, a 3♥ - trefle,
 - 3♦ - pięć trefli, dalej 3♥ - uzgadania trefle.

6. 1♣ - 1♥
 1NT - 2♣
 2♥/2♠ - 2NT
 ?

- 3♣ - cztery trefle, cztery kara; dalej 3♦ uzgadania kara, a 3♥ - trefle
 - 3♦ - 3343; dalej 3♥ uzgadania kara, a pozostałe to cue-bidy bez koloru uzgodnionego,
 - 3♥ - 3334, dalej 3♠ odpowiadającego uzgadnia trefle (to nie cue-bid), pozostałe to cue-bidy bez koloru uzgodnionego,
 - 3♠ - 2335, dalej 4♣ uzgadania trefle, a pozostałe to cue-bidy bez koloru uzgodnionego.

En passant

W licytacji jednostronnej pokazujemy trzymania. Po interwencji zalicytowanie koloru przeciwnika pyta o trzymanie. Jeśli przeciwnicy licytują dwa kolory, to zalicytowanie któregoś z nich wskazuje trzymanie.

Licytacja szlemowa

Blackwood – 102: 5♣ - jeden lub cztery asy, 5♦ - zero lub trzy asy, 5♥ = 2 lub 5, bez damy atu, 5♠ = 2 z damą, NIE MA WYŻSZYCH!

1. Po odpowiedzi na Blackwooda licytujący pytanie o asy może zapytać o króle odzywką 5NT, która przyrzeka komplet asów i damę atu. Jeśli uzgodnione są piki, to pokazujemy teraz najbliższego króla (bez żadnego licytujemy 6♠). Jeżeli uzgodniony jest inny kolor niż piki, to pokazujemy liczbę króli po kolei (pierwszy szczebel – zero, drugi – jeden itd.).

2. Po odpowiedziach na Blackwooda 5♣ i 5♦ najbliższy szczebel niebędący kolorem uzgodnionym jest pytaniem o damę atu. Na to pytanie odpowiadamy następująco:

- powrót na kolor uzgodniony- brak damy atu,
- 5NT – dama atu i brak bocznych króli,
- pozostałe – dama atu i król licytowany (pokazujemy najbliższego)

Jeśli mamy co najmniej dziesięć atutów, to odpowiadamy tak jakbyśmy mieli damę atu nawet gdy jej nie posiadamy.

3. Po odpowiedzi na Blackwooda 5♣ i 5♦ powrót na kolor uzgodniony przez zadającego pytanie o asy jest pytaniem o damę atu (odpowiedzi jak wyżej) w przypadku zastania wariantu z większą liczbą asów, a jest do gry, gdy odpowiadający ma mniejszą liczbę asów.

4. Po odpowiedzi na Blackwooda nowy kolor (zwykle na wysokości sześciu) niebędący pytaniem o damę atu ani kolorem uzgodnionym pyta o jakość zatrzymania (próba szlemowa).
Odpowiedzi w przypadku, gdy jest przestrzeń poniżej koloru uzgodnionego:

- pierwszy szczebel – brak zatrzymania
- drugi szczebel – zatrzymanie trzeciego okrażenia (dwie błotki lub druga lub dłuższa dama)
- trzeci szczebel – zatrzymanie drugiego okrażenia (król lub singiel)

W przypadku, gdy nie ma przestrzeni licytujemy sześć w kolor uzgodniony bez zatrzymania drugiego okrażenia, szlema z singlem, a najbliższą odzywkę powyżej szlemika w kolor uzgodniony z królem.

5. Omówione zasady działają dobrze, jeśli uzgodniony jest kolor starszy. Aby uniknąć kłopotów przy kolorach młodszych stosujemy konwencję 'kickback'. Orzeka ona, iż bezpośrednio po uzgodnieniu koloru młodszego skok na wysokość czterech w najniższy kolor do tej pory nie pojawiający się naturalnie w licytacji jest pytaniem o asy (pozostałe skoki tego typu są splinterami). Potem zalicytowanie pięć w kolor kickbacku jest pytaniem o króle. Jeśli nie uda się zastosować tej konwencji (np. ze względu na sprawdzanie cue-bidów), to licytujemy zgodnie z poprzednimi punktami pamiętając, żeby przy odpowiedzi na pytanie o damę atu nie przekroczyć szlemika w kolor uzgodniony.

6. Jeśli odpowiadający wykluczył w poprzednim okrażeniu posiadanie króli, to zalicytowanie sześć w kolor boczny pyta o zatrzymanie trzeciego okrażenia.

7. Po zachęcającym uzgodnieniu koloru młodszego splinterem zalicytowanie cztery w kolor uzgodniony jest pytaniem o asy.

Przykłady na następnych stronach.

Przykłady:

1. 1♦ 1♥
 3♥ 4NT
 5♦ (1) 5♥ (2)
 5NT(3) 6♦(4)
 7♥(5)

- (1) – zero lub trzy asy,
- (2) - pytanie o damę, jeśli partner ma trzy
- (3) - mam damę kier i nie mam żadnego bocznego króla
- (4) - pytanie o damę w karach, gdyż król został wykluczony (bez przestrzeni licytacyjnej)
- (5) - mam damę karo

♠ 87	♠ A3
♥ AQ87	♥ KJ432
♦ AQ876	♦ K54
♣ A3	♣ K76

2. 1♠ 2♣
 2♦ 3♠ (1)
 4NT 5♥ (2)
 5NT(3) 6♣(4)
 6♦(5) 6♠(6)

- (1) – silne uzgodnienie pików (unaturalnia trefle)
- (2) - dwa asy bez damy atu
- (3) - pytanie o konkretne króle (bo piki są uzgodnione)
- (4) - król trefl
- (5) - pytanie o zatrzymanie karowe (z przestrzenią licytacyjną)
- (6) - zatrzymanie trzeciego okrążenia (drugi szczebel)

♠ KQ9876	♠ AJ4
♥ 3	♥ AJ2
♦ AQ43	♦ 62
♣ A4	♣ KJ876

3. 1♣ 2♦
 3♦ 4♥ (1)
 4NT(2) 5♠ (3)
 6♣(4) 6♦

- (1) – Kickback,
- (2) - zero lub trzy asy
- (3) - pytanie o zatrzymanie w pikach (z przestrzenią licytacyjną)
- (4) - drugi szczebel, czyli zatrzymanie trzeciego okrążenia

♠ 76	♠ A1032
♥ AQ	♥ K5
♦ K543	♦ AQJ876
♣ AQJ54	♣ 2

4. 1♥ 2♣
 2♦ 3♠ (1)
 4♦(2) 4NT(3)
 6♦

- (1) – splinter pik uzgadaniający kara i unaturalniający trefle (bez trefli licytujemy 3♦)
- (2) - pytanie o asy na uzgodnionych karach
- (3) - dwa asy bez damy atu

♠ 65	♠ 3
♥ AQ876	♥ 32
♦ KQ87	♦ AJ32
♣ K5	♣ AQ10432

5. 1♠	2NT(1)
3♣ (2)	4♥(3)
4NT(4)	5♣(5)
5♦(6)	6♣(7)
6♠	

- (1) – inwit z fitem
- (2) – reinwit przez trefle (na razie tylko do końcówki)
- (3) - z tak ładną kartą odpowiadamy cue-bidem
- (4) - pytanie o asy na uzgodnionych pikach
- (5) - jeden lub trzy asy
- (6) - pytanie o damę atu
- (7) - mam damę atu (w tym przypadku ekwiwalent w długości) i króla trefl

♠ AK8765	♠ 109432
♥ J	♥ AQ4
♦ Q	♦ J87
♣ AQ1054	♣ K3

Exclusion Key Card Blackwood (1430 responses)

AutoSplinter

Nietypowy skok otwierającego jest autosplinterem tylko, gdy odpowiadający nie pokazał koloru.

Po interwencji na Blackwooda:

DOPI, ROPI.

Licytacja dwustronna.

Po kontrze wywoławczej:

- Skok własnym kolorem – kolor + fit.
- Nowy kolor – forsuje na wysokości 1 (poza 1♦; patrz niżej), nie forsuje na wys. 2.
- Repała = 10+ HCP bez fitu (po otw. w kolor starszy) lub 13+ z fitem.

Licytacja otwierającego przed odpowiadającym jest słaba, jeśli nie przekracza dwa w kolor otwarcia, inaczej przyrzeka nadwyżkę.

- Kontra na otwarcie 1 trefl – mam otwarcie 1 trefl, dalej licytacja jak po otwarciu 1 trefl.
- Licytacja z fitem po 1♥/1♠ otwierającego i kontrze:
 - 1NT = 7–9(10) HCP; 3+kartowy fit.
 - 2NT = inwit z fitem.
 - Skok nowym kolorem: kolor + fit.

Po kontrze wywoławczej drugiego przeciwnika

Pas = 3 karty w kolorze partnera.

Repała = po otwarciu 1♣ silna ręka 18+ (zwykle zrównoważona), nie mówi nic o ficie.

Po innych otwarciach też nadwyżkowa.

2♦ = Odwrotka

Po wejściu przeciwnika.

- Nowy kolor forsuje na wysokości 1 i 3, nie forsuje na wysokości 2.
- Skaczące podniesienie – blok.

Licytacja z fitem po interwencji kolorem (po otw. 1 w starszy)

W przypadku, gdy dostępne jest 2NT oraz kolor przeciwnika licytujemy wg schematu: “niższe forsing, wyższe inwit”.

Stosujemy kontry negatywne.

1. 1♣ - (1♦) - x = dwie starsze czwórki, także 5♥4♠,
2. 1♣ - (1♥) - x = bez trzymania kier i bez czterech pików, tutaj są wszystkie ręce nienadające się do skoku na 3♣/♦ oraz do zalicytowania koloru przeciwnika, otwierający bez zatrzymania licytuje swój dłuższy kolor młodszy (ręce silniejsze, w tym 15+ na treflach przez kolor przeciwnika)
3. 1♣ - (1♠) - x – cztery kiery lub 5kierów w sile 10+PC, dalej 2♣ otwierającego nie jest nadwyżkowe – mówi o braku czterech kierów i trzymania pik (od 15PC licytujemy kolor przeciwnika także z treflami)
4. Po otwarciu 1♦ i wejściu na poziomie jednego zasady są podobne.
5. 1♥ - (1♠) - x – przyrzeka co najmniej 43 w kolorach młodszych (mogą być silne ręce, z którymi nie ma co powiedzieć), teraz otwierający bez nadwyżek, trzymania pik i sześciu kierów licytuje kolor młodszy nawet z trójki, a potem 2♥ odpowiadającego to wybór koloru.

Po wejściu na 1NT (także kontra na Staymana i transfery)

1. Po wejściu kontrą cały system system obowiązuje, a rekontra oznacza 7+ PC i rękę zrównoważoną. Po kontrze i pasie odpowiadającego kontra odpowiadającego z opóźnieniem jest karna, a zalicytowanie koloru jest naturalne (starszy z czwórki, wtedy możemy grać w jeszcze jakiś inny kolor)
2. Po naturalnym wejściu kolorem stosujemy kontry negatywne oraz konwencję Lebensohl.

Przykład: 1NT – (2♥) - ?

- x – negatywna, cztery piki,
- 2♠ - chęć gry,
- 2NT – Lebensohl = sing-off na treflach lub karach lub forsing do dogranej z czwórką pików
- 3♣/♦ - inwitujące na kolorze 5+ bez czterech pików,
- 3♥ - pytanie o zatrzymanie
- 3♠ - forsujące do dogranej 5+♠,
- 4♣/♦ - 5+ licytowane i 5♠
- 4♥ - transfer

Po wejściu 2♠ analogicznie, z tym że w kontrze może być inwit na 5♥.

Po Lebensohlu otwierający licytuje automat 3♣, na który pasujemy z ręką sign-off na treflach, licytujemy 3♦ z sign-off na karach, 3 w kolor wejścia z czwórką w drugim kolorze starszym i krótkością w kolorze wejścia, 3 w drugi starszy z czwórką w drugim kolorze starszym i bez trzymania w kolorze wejścia, 3NT z czwórką w drugim kolorze starszym i z trzymaniem.

3. Po wejściu 2♣ na starszych: 1NT – (2♣) - ?

- x – 7+PC układ zrównoważony lub silna ręka z kolorem młodszym (dalej kontry co najmniej propozycyjne),
 - 2♦/♥ - do gry,
 - 2♠ - 5+4+ w kolorach młodszym siła od walki o częściówkę (wtedy pasujemy na odzywkę partnera) do forsingu (wtedy licytujemy krótkość w następnym okrążeniu)
 - 2NT – Lebensohl – kolor młodzy 6+, słabe,
 - 3♣/♦/♥/♠ - naturalne inwitujące
- Pas, a potem kontra odpowiadającego ma charakter wywoławczy.

4. Po wejściu 2♦ (jeden kolor starszy): 1NT – (2♦) - ?

- x – 7+PC, układ zrównoważony lub silna ręka z kolorem młodszym (dalej kontry propozycyjne)
 - 2♥/♠ - kolor 5+, chęć gry,
 - 2NT – Lebensohl, słaby na kolorze młodszym 6+
 - 3♣/♦ - naturalne, inwitujące
 - 3♥/♠ - naturalne, GF
- Pas, a potem kontra odpowiadającego ma charakter wywoławczy.

5. Po kontrze na Staymana 1NT – (pas) - 2♣ - (x) - ?

- pas – brak zatrzymania trefl
- xx – propozycja gry, dobra czwórka bądź piątka trefli
- 2♦ - brak starszej czwórki, zatrzymanie trefl, nie nadaje się do xx,
- 2♥/♠ - z czwórki, zatrzymanie trefl

1NT – (pas) – 2♣ - (x) – pas – (pas) - ?

- rekontra – powtórny Stayman, teraz otwierający pokazuje starsze czwórki odwrotnie (z obiema 2NT z dołem, 3♣ z górą)
- 2♦ - do gry
- 2♥ - oba starsze, słabe
- 2♠ - 5♠4♥ - inwit
- 2NT – pytanie o półzatrzymanie trefl

1NT – (pas) – 2♣ - (x) – xx – (pas) - ?

- 2♦ - chęć gry,
- 2♥ - oba starsze, słabość
- 2♠ - 5♠4♥ - inwit
- 2NT – inwit

6. Po kontrze na transfer. Omówimy na przykładzie (drugi wariant analogicznie)

1NT – (pas) – 2♦ - (x) - ?

- 2♥ - kiepska ręka do kierów, minimum, 2 lub 3♥, chęć gry ze swojej ręki
- pas – niechęć zajęcia kierów ze swojej ręki

- xx – propozycja gry, 4-5 dobrych kar
- reszta jak bez kontry
- 1NT – (pas) – 2♦ - (x) – pas – (pas) - ?
- xx – powtórny transfer, słaby lub silny, z niepodgrywalnymi wartościami w karach lub bez wartości
- 2♥ - inwitujące z podgrywalnymi wartościami w karach
- wyższe – zgodne z systemem, podgrywalne wartości w karach

Po 2♣ i wejściu ops na wysokości 2 - kontra = do poprawki, negatywna (pas z dobrym kolorem), na wys. 3: karna; zalicytowanie koloru na wysokości 2 – NF.

Po interwencji na 2♦ (interwencja 2♥/♠).

- Sekwencja 2♦ - (2♥) - 2♠ - ręce układowe z fitem pikowym, dalej otwierający może jeszcze licytować w akcji dwustronnej.
- Sekwencja 2♦ - (2♠) - 3♥ - do koloru
- Nowy kolor młodszy = forsing naturalny.
- Kontra do długości.

Po wejściu kontrą na 2♦.

- Kolor starszy = z własnego
- Rekontra = licytuj swój kolor
- Pas = tolerancja gry w kara
- Inne = jak bez kontry.

Po kontrze na otwarciu 2♥:

- Dowolny kolor = własny!
- Rekontra = zalicytuj swój kolor.

Po kontrze na otwarciu 2♠:

- Rekontra = zalicytuj swój kolor
- Inne – z własnego koloru, 2NT jak bez kontry.

Kontry negatywne do wysokości 4♦ zawierają także ręce silne na 5, a także po 1♥/1♠ inwitujące ręce bezatutowe.

Po wejściu drugiego przeciwnika

- Kontra-fit do poziomu 2, nie przyrzeka nadwyżek.

Licytacja w obronie.

Wejście 2♦ po otwarciu 1♣ lub 1♦ przeciwnika – oba stare.

Ręce bezatutowe:

- 1NT i 2NT nieskaczące – 15–18 HCP z zatrzymaniem. Dalsza licytacja: po 1♣/♦ - 1NT taka jak po otwarciu NT, ale po 1♥/♠ każdy kolor jest transferem, transfer na kolor przeciwnika jest Staymanem, 2NT = INV do 3). Pozostałe jak po otwarciu.
- 1NT re-opening – 11–14 HCP, nie przyrzeka trzymania. (kolor przeciwnika = pytanie o trzymanie)
- 2NT re-opening – 19–21 HCP dalsza licytacja jak po 1nt
- Wejścia skaczące – na bezpośredniej: naturalne, blokujące; reopening: konstruktywne (13-16 dobry kolor)
- Kontry wywoławcze i objaśniające (17+HCP).

- Po kontrze partnera na 1 trefl – 1karo negat, 1 w kolor starszy forsuje na 1 okrążenie, 2♣ - sztuczne, forsujące, pozostałe z bilansu.

Po sztucznych otwarciach 2 karo.

Kontra na pozycji bezpośredniej – wywoławcza do pików. Pas, a potem kontra na 2♥/3♥ to kontra wywoławcza do kierów.

2♦ dble 2♥ dble = wywoławcza

2♦ dble 2♠ dble = wywoławcza

Kontra na 4. ręku wywoławcza

2♦ pass 2♥/2♠ dble = wywoławcza.

Direct cue bid

Michaels cue bid – słaby lub silny

Special

(opp) 2♥/♠ - 4♣/♦ = nat 5+ and 5+♠/♥

Obrona na silne 1NT.

- Kontra – 5 młodsza, 4 starsza.
- 2♣ = dwukolorówka na starszych.
- 2♦ = 6+ kart na jednym kolorze starszym.
- 2♥/2♠ = 5 starsza, 4 młodsza.

Na słabe 1NT.

Kontra wywoławcza. Reszta bez zmian.

Inne

- Drury (2♣) po wejściach i 3th lub 4th otwarciu, przyrzeka fit i 10+ PC (mniej punktów, ale ręka bardziej układowa -> 2NT), powtórzenie koloru otwarcia – najsłabsze. Nie stosujemy konwencji drury, jeśli odpowiadający jest po pasie i dostępny jest kolor przeciwnika. Jeśli nie ma koloru przeciwnika i jesteśmy przed pasem, to stosujemy uogólnione drury, które nie przyrzeka fitu i odpowiadający powinienem go sprzedać w następnym okrążeniu. Po najsłabszej odpowiedzi na uogólnione drury 2NT nie forsuje, ale kolor młodszy na wysokości trzech tak.
- Lebensohl po 2♥/2♠ i kontrze partnera, a także 1♥ - dbl (partner) - 2♥ (weak) – 2NT. Po 2♦ Multi przeciwników Lebensohl tylko w pozycjach wymuszonych. Stosujemy Lebensohla także po otwarciu na wysokości jednego i skoku przeciwnika na wysokość dwóch (o ile 2NT nie jest w tej pozycji konwencyjne).
- Sekwencja 1♥/♠ - (x) – 1NT – bilansowe podniesienie z fitem do wysokości dwóch,
- W bardziej skomplikowanych sekwencjach, jeśli dostępny jest kolor przeciwnika, to zastępuje on bez atuu z fitem, przykład:

(1♦) - 1♥ - (x) - ?

1NT – naturalne bez fitu,

2♦ - bilansowe podniesienie do 2♥ z fitem,

2♥ - słabe z fitem,

3♦ - blok ze starszą figurą w kolorze partnera,

2NT – super karta z fitem

pozostałe – naturalne lub kolor + fit (z przeskokiem).

- Jeśli nie ma koloru przeciwnika, to 1NT po kontrze jest z fitem, a pozostałe bez zmian