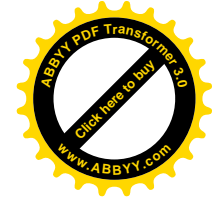
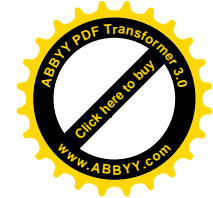


numer 0001
z 2009-09-10

SYSTEM LICYTACJI I WISTU



Spis treści	strona
I. PODSTAWOWE ZASADY	2
II. OTWARCIA	2
III. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣	2
3.1. PIERWSZE ODPOWIEDZI	2
3.2. NIEKTÓRE SEKWENCJE PO 1♣ -- 1♦	3
3.3. NIEKTÓRE SPECJALNE LUB FORSUJĄCE SEKWENCJE PO 1♣ -- 1♥, ♠	3
LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣ Z KOLOREM 5+♣, 15+ PC	4
LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣ (18+ PC) I ODPOWIEDZI 1♥, ♠	4
LICYTACJA PO ODPOWIEDZI 1 NT	4
LICYTACJA PO ODPOWIEDZI 2♣	4
IV. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♦	5
4.1. PIERWSZE ODPOWIEDZI – wg ogólnych zasad, ale:	5
4.2. SEKWENCJA 1♦ -- 2♦ = 10-15 pc, 4♦ i 4♣, 5+♦ albo 16+ pc z 4+♦ !	5
4.3. SEKWENCJE PO REBIDZIE 2♣	5
4.4. LICYTACJA PO REWERSIE 2♥	5
V. LICYTACJA PO OTWARCIACH 1♥ (♠)	6
5.1. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♥	6
5.2. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♠	7
VI. LICYTACJA PO OTWARCIU 1NT	7
VII. LICYTACJA PO OTWARCIU 2♣	7
VIII. LICYTACJA PO OTWARCIU 2♦ "MULTI"	8
8.1. LICYTACJA PO 2♦ -- 2♥	8
8.2. LICYTACJA PO 2♦ -- 2♠ = forsujące pytanie o skład	9
8.3. LICYTACJA PO 2♦ -- 2NT = min fity w obu starszych, pytanie	9
IX. LICYTACJA PO OTWARCIACH 2♥ i 2♠	10
9.1. SEKWENCJE PO OTWARCIU 2♥	10
9.2. SEKWENCJE PO OTWARCIU 2♠	10
X. LICYTACJA PO OTWARCIACH NA 3 i 4 RĘCE	10
10.1. PO OTWARCIU 1♣	10
10.2. PO OTWARCIACH 1♥ i 1♠	10
XI. LICYTACJA W OBRONIE	11
11.1. OBRONA BADGERA	11
11.2. PO OTWARCIU PRZECIWNIA 1NT (15-17 pc)	12
11.3. PO OTWARCIU PRZECIWNIA 1NT (12-14 PC)	13
11.4. WZNOWIENIE NA OST. RĘCE PO OTWARCIU PRZECIWNIA	13
11.5. DWUKOLOROWE ALTERNATYWNE PRZEJĘCIA PO OTWARCIU PRZECIWNIA 1♦, ♥, ♠	13
11.6. OBRONA PO OTW. PRZECIWNIA NA WYSOKOŚCI 2 i WYŻEJ	13
PO OTWARCIU 2♣ "ACOL"	13
PO OTWARCIU 2♠ "PRECISION"	13
XII NIEKTÓRE SEKWENCJE W LICYTACJI DWUSTRONNEJ	14
XIII. LICYTACJA PO NASZYM OTWARCIU I INTERWENCJI PRZECIWNIA	14
13.1. PO X WYWOŁAWCZEJ	14
XIV. LICYTACJA W STREFIE SZLEMOWEJ	15
XV. ZASADY WISTU	15



I. PODSTAWOWE ZASADY

A. SYSTEM PRAWIE CAŁKOWICIE NATURALNY.

Niektóre sekwencje sztuczne to:

transfery po otwarciach 1♣, ♥ i ♠, niektóre odpowiedzi 2♦ MULTI, oraz sztuczna licytacja w obronie – wejścia po otwarciach przeciwnika 1♣, 1♦, 1♥ i 1♠ - wg systemu Badger'a.

Sztuczne są również **niektóre 2-kolorowe przejścia po otwarciu przeciwnika**. Po „Two over one” 2NT F!!

B. ZASADA PREFERENCJI KOLORÓW STARSZYCH: obowiązuje do wysokości Forsingu/ do dogranej.

C. ZASADY OBOWIĄZUJĄCE W LICYTACJI DWUSTRONNEJ :

a) po otwarciu partnera i wejściu przeciwnika gramy jedną kontrą negatywną do wysokości 3 pik (kolejne kontry mają charakter karny lub pro pozycyjny)

b) nowy kolor forsuje na wysokości 1 i 3, na wysokości 2 - nie forsuje!

c) jeżeli partner dał pierwszą odzywkę (lub kontrę wywoławczą) i po pozytywnej licytacji drugiego partnera i interwencji przeciwnika - ponownie ("na pozycji swobodnej") zabiera głos w licytacji, to obowiązuje zasada, że przed dograną nie można spasować; trzeba tylko wybrać najkorzystniejszy kontrakt.

II. OTWARCIA

2.1. Otwarcie 1♣ - wieloznaczne :

- 11-14, 18-20 lub 25+ pc; skład zrównoważony bez 5-ki ♥, ♠
- 15+ pc, 6+ ♣ lub 5 ♣ i 4-ka ♥, ♠ (lub 6♣ i 4♦)
- 11-18 pc, skład 4-4-4-1 z singlem ♦
- 19+ pc na dowolnym kolorze 5+, 8+lew

2.2. Otwarcie 1♦ - naturalne, o znaczeniach :

- 11-21 pc, 5+♦
- 11-17 pc, 4♦ i 5♣
- 11-18 pc, 4-4-4-1 z 4♦

2.3.. Otwarcia 1♥, 1♠ - naturalne, kolor 5+, 12-18 pc

2.4. 1NT - 15-17 pc, skład zrównoważony, bez starszej 5-ki

2.5. 2♣ - 11-14 pc wg systemu "PRECISION"

2.6. 2♦ - "MULTI" :

- 6-11 pc starszy kolor 6+
- 18-21 pc ze składem 4-4-4-1 (opócz singla ♦)
- 23-24 pc, skład zrównoważony bez starszej 5-ki

2.7. 2♥ - otwarcie 2-kolorowe : 5-11 pc, 5+♥ i inny kolor 5+

2.8. 2♠ - otwarcie 2-kolorowe : 5-11 pc, 5+♠ i 5+♣,♦

2.9. 2NT - otwarcie 2-kolorowe na młodszych 7-11 pc

2.10. 3♣, ♦, ♥, ♠ - blok na kolorze 7+ (wyjątkowo 6+)

2.11. 3NT - „GAMBLING”

2.12. 4♣, ♦ - "TEXAS RPA" na ♥ (♠) minimum 9 lew

2.13. 4♥, ♠ - naturalny blok oparty na prawie "2 i 3"

2.14. 4NT - co najmniej 6-5 w ♣ i ♦, co najmniej 10 lew.

III. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣

3.1. PIERWSZE ODPOWIEDZI

1♦ = a) negat, 0-6 pc

b) 7-11 pc na kolorze młodszy (lub obu)

c) 16+ pc, skład zrównoważony bez st. 4-ki i mł. 5-ki

1♥, ♠ = 7+pc, naturalne, Fors na 1 okrążenie

1NT = 7-9 (10) pc, skład zrównoważony bez st. 4-ki

2♣ = 11+ pc, 5+♣, Forsing/ prawie do dogranej!, możliwa st.czwórka

2♦, ♥, ♠ = (12+ gdy kara) 13+ pc, Forming do dogranej, kolor 5+, ręka jednokolorowa

2NT = 10-11 pc, skład zrównoważony, bez st. 4-ki

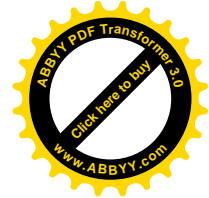
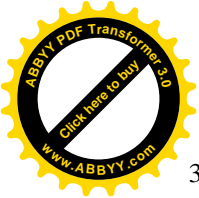
3♣ = 9-11 pc, 6+♣;

3♦ = transfer na ♥, kolor 7+ z 2 st, honorami bez st. honorów z boku

3♥ = transfer na ♠ (jak 3♦)

3♠ = transfer na 3NT (!) („wolę by to było grane z ręki otwierającego”)

3NT = 13-15 pc bez st. 4-ki, ręka zrównoważona,



3.2. NIEKTÓRE SEKWENCJE PO 1♣ -- 1♦

- a) 1♣ --- 1♦
1♥ (naturalne, nie F; może być 3-ka!)
-- 1♠, 1NT, 2♣, 2♦ = naturalne, słabe
-- 2♥ = słaby z fitem 4+
-- 2♠ = słaby z dobrym kolorem 6+ ♠
-- 2NT = 5♦ - 4♣, 9-11 pc
-- 3♣ = 5♣ - 4♦, 9-11 pc
-- 3♦ = 6+♦ 9-11 pc
-- 3♥ = 5+♥, singleton, 4-6 pc
-- 3♠ = ręka zrównoważona, 18+ pc
-- 3NT = ręka zrównoważona, 16-17 pc
- b) Podobnie po rebidzie 1♠; odzywkę 3♠ zastępuje wówczas odzywka 3♥!
- c) 1♣ --- 1♦
1NT = 18-20 pc, skład zrównoważ.;
dalej jak po otwarciu 1NT
- d) 1♣ --- 1♦
2NT = 25+ pc, skład zrównoważony,
dalsza licytacja wg konwencji "BARON" i transfery

3.3. NIEKTÓRE SPECJALNE LUB FORSUJĄCE SEKWENCJE PO 1♣ -- 1♥, ♠ UNIWERSALNY GADGET 2♣ (relay)- pytanie o siłę i skład („MAGISTER - PRO”)

1♣ --- 1♥
1♠, NT -- 2♣
1♣ --- 1♠
1NT --- 2♣

(Gadget ten jest stosowany również po otwarciach 1♦, ♥, ♠)! Odpowiedzi – wg ogólnie przyjętych zasad
Otwierający wskazuje siłę i fit w kolorze odpowiedzi:

- 2♦ - minimum bez fitu w kolorze odpowiedzi;
2 w kolor odpowiedzi - minimum z trójką w kolorze odpowiedzi;
2 w drugi kolor starszy - maksimum z trójką w kolorze odpowiedzi;
2BA - maksimum bez trójki w kolorze odpowiedzi

INNE REBIDY ODPOWIADAJĄCEGO

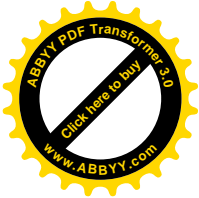
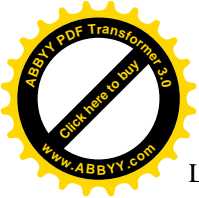
1♣ ---- 1♥
1♠, NT --- ?

- 2♦ = słaba dwukolorówka 4♥-5+♦ (po 1NT NF)
--- 2♥ = sign off
--- 2♠ = rewers (po 1NT), opis ręki, figury rozproszone
--- 2NT = inwit
--- 3♣, ♦ = FK, 5+ -- 5+
--- 3♥ = inwit, ręka jednokolorowa 6+

(Po otwarciu 1♦ obowiązuje identyczny schemat, ale:
w sekwencji 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♣ - jest **czwartym kolorem** a nie gadżetem !!)

1♣ ---- 1♠
1NT ---- ?

- 2♦ = 5+♦ -- 4♠; NF
--- 2♥ = 5+♠ - 4♥; NF - otwierający licytuje dalej tylko z nadzwyczajnymi nadwyżkami
--- 2♠ = sign off
--- 2NT = jak po odpowiedzi 1♥ (inwit)
--- 3♣, ♦ = F. do dogranej, 5+ -- 5+
--- 3♥ = wyraźne ambicje szlemikowe (inaczej licytujemy 4)
--- 3♠ = kolor 6+, F!



LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣ Z KOLOREM 5+♣, 15+ PC

- 1♣ ---- 1♥
 2♣ ---- ?
 --- 2♦ = 10+ pc F/G (sztuczne!)
 --- inne zapowiedzi – naturalne, nie F, max 9 pc

LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣ (18+ PC) I ODPOWIEDZI 1♥, ♠

Rebid 2♦ oznacza :

- a) relay (pytanie) na 5+♦ i 4♣ (lub ♥ po odpowiedzi 1♠)
 b) 3+ ♥ (♠), 18+ pc „odwrotka”; odpowiedzi wg schematu: 4, 4, 5,
 3♣/♦ = 4♥/♠ i 5+♣/♦ 10-12 pc,
 3♥ = 5 i 10+pc,
 3♠/NT = kolor 6+ słaby/silny

Rebid 2NT oznacza :

skład zrównoważ. bez 3♥, (♠), 18+ pc.

Licytacja po rebidzie 2NT

- 1♣ -- 1♥
 2NT -(bez 3♥ i bez 4♠, 18+ pc) - ?
 --- 3♣ = 4+ ♣ (nadwyżkowe !)
 --- 3♦ = 4+♦ (nadwyżkowe !)
 --- 3♥ = 6+♥ (nadwyżkowe !)
 --- 3♠ = 4♠ -- 5♥
 --- 3NT = max. 5♥, bez aspiracji (7-8 pc)
 --- 4♣,♦ = naturalne, 5 - 5

1♣ --- 1♠

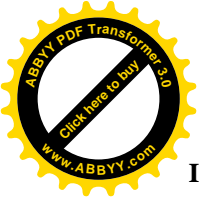
- 2NT -- (bez trzech pików) -?
 --- 3♣,♦,♥ = 4-ka licytowana (też z 5♠!)
 --- 3♠ = 6+♠
 --- 3NT = jak po odpowiedzi 1♥
 --- 4♣,♦,♥ = 5 - 5

LICYTACJA PO ODPOWIEDZI 1 NT

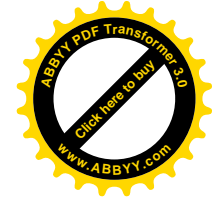
- 1♣ --- 1NT
 2♦ = (Sztuczne pytanie (FK) -- ?
 -- 2♥ = 2 - 3 - 4 - 4
 -- 2♠ = 3 - 2 - 4 - 4
 -- 2NT = 333 (4) (dalej 3♣ (pytanie)
 odpowiedzi: 3♦ = 3 - 3 - 4 - 3 ;
 3♥ = 3 - 3 - 3 - 4)
 -- 3♣,♦ = 5+ w licytowanym kolorze

LICYTACJA PO ODPOWIEDZI 2♣

- 1♣ --- 2♣
 2♦ = tylko 12 pc, skład zrównoważony, (też ze starszymi 4-kami!)
UWAGA : W tej sekwencji rebid odpowiadającego 2NT nie jest F!
 1♣ --- 2♣
 2♥,♠ = naturalne zgłoszenie 4-ki, F/na 1 okrażenie
 1♣ --- 2♣
 2N = 14+ pc, ręka zrównoważona bez st. 4-ki, F/do dogranej !
 1♣ --- 2♣
 3♣ = F!, 4+♣, dwuznaczne, bo też od 15 pc na 5+ ♣ !



numer 0005
z 2009-09-10



IV. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♦

4.1. **PIERWSZE ODPOWIEDZI** – wg ogólnych zasad, ale:

- 2♦ = 4+♦, bez 4♥,♠, 10+ pc, F / 2NT !
- 3♦ = BLOK !, 4+♦
- 3♥,♠, 4♣ = „SPLINTER” !

4.2. **SEKWENCJA 1♦ -- 2♦** = 10-15 pc, 4♦ i 4♣, 5+♦ albo 16+ pc z 4+♦ !

UWAGA : Odpowiedź 2♦ wyklucza 4-ki ♥ i ♠, nie może to być też skład 3-3-4-3 (i), bo z taką ręką licytuje się 2NT (10-11 pc) lub 3NT (13-15 pc),

Rebidy otwierającego :

- 2♥,♠ = zatrzymania do 3NT
- 2NT = 5-3-3-2 "dół"
- 3♣ = 4+♣, F/1
- 3♦ = 6♦, dół, nie F !
- 3NT = kontrakt (15-17 pc, zrównoważ., na 6-ciu ♥)

4.3. SEKWENCJE PO REBIDZIE 2♣

1♦ -- 1♥,♠
2♣ --

-- w podstawowej wersji oznacza skład 4♦ - 5♣ (też 5-5) ale z ręką zawierającą singletona ♥ (♠) należy tak licytować również ze składem 5♦ - 4♣ !

Ze składem 5-4-2-2 można dać rebid 1NT, a z 4♣, 3-ką w kolorze odpowiedzi (i singletonem w drugim starszym) można licytować 2 w kolorze odpowiedzi, szczególnie gdy 3-ka zawiera starsze honory !

Niektóre rebidy odpowiadającego po pierwszej odpowiedzi 1♥:

- 2♠ = F, "czwarty kolor"
- 2NT = „FORSUJĄCE 2NT” !
- 3♣,♦ = inwitowe, naturalne
- 3♥ = inwit na 6♥
- 3♠ = "SPLINTER" ! (do gry w ♣ !)

Niektóre rebidy odpowiadającego po pierwszej odpowiedzi 1♠:

- 2♥ = F, "czwarty kolor"
- 3♥ = F/G, 5-5
- 4♥ = "SPLINTER" (do gry w ♣ !)

inne -- jak po odpowiedzi 1♥.

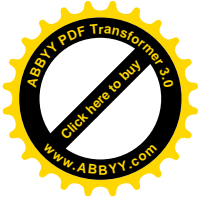
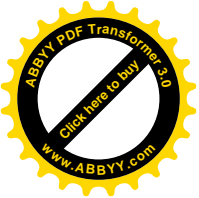
4.4. LICYTACJA PO REWERSIE 2♥

1♦ --- 1♠
2♥ --- ?

("REWERS", F/1, 15+ PC)

- 2♠ = 5+, słabe
- 2NT = forsujące pytanie o skład
- 3♣ = "4-ty KOLOR"
- 3♦ = sign off
- 3♥ = uzgodnienie; może być tylko typu „podtrzymanie”
- 3♠ = inwit na dobrym kolorze 6+
- 3NT = 10-12 pc, ręka zrównoważona

INNE SEKWENCJE PO OTWARCIU 1♦ - wg ogólnie przyjętych zasad licytacji naturalnej!



V. LICYTACJA PO OTWARCIACH

OGÓLNE ZASADY :

W sekwencji 1♥ -- 1♠ -- 1NT również obowiązuje GADGET 2♣. Inne sekwencje – na ogół naturalne, obowiązuje "4-ty kolor", wywołanie kombinowane oraz F 2NT (po odpowiedzi "Two over one").

W sekwencji 1♥ -- 1♠ zgłoszenie nowego koloru (2♣, ♦) jest forsujące na 1 okrażenie, można bowiem tak licytować z siłą do 18 pc (skok - tylko ze składem 5 - 5 !)

Po otwarciach 1♥/♠ i silnym uzgodnieniu koloru (np. po two over one i 2NT F, a potem uzgodnieniu koloru otwarcia itp.) zalicytowanie 3NT oznacza zawsze silną rękę z aspiracjami szlemikowymi ale bez krótkości.

Każda następna odzywka odpowiadającego to cue-bid, najczęściej krótkościowy. Taki schemat licytacyjny obowiązuje również po otwarciu 1♣ „silny na st. piątce!”

Po otwarciach 1♥/♠ i licytacji dwustronnej (np. opp. wchodzi kolorem, partner nas popiera, drugi opp. przelicytuje kolorem swego partnera itp.) – powtórzenie koloru otwarcia nie jest inwitem, a tylko „przepychem”; jeśli chcemy zainwitować – to X lub inny kolor!

5.1. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♥

Niektóre (sztuczne!) odpowiedzi :

- 2NT = transfer na ♣ -
- a) słaby z kolorem 6+ bez fitu ♥
- b) 5♣ i fit ♥ z siłą 10-11 pc,
- dalej - automat 3♣ i - PASS lub 3♥
- 3♣ = jak 2NT, ale na kolorze ♦!
- 3♦ = inwit z fitem ♥ w składzie zrównoważonym (9-11 pc)
- 3♥ = BLOKUJĄCE ! (4+♥, singleton, 4-6 pc)
- 3♠, 4♣ = **SPLINTER !**
- 3NT = „**NIWYGODNY SPLINTER**” ! – tu na krótkości ♦
- 4♦ = 12– 14 pc z fitem w składzie zrównoważonym, bez dobrej 4-ki z boku

UWAGA: Stosowanie gadżetu 2♣ powoduje, że sekwencja 1♥ --- 1♠
1NT --- 3♥ oznacza tylko inwit;

z ręką silniejszą, też o aspiracjach szlemikowych, trzeba przejść przez 2♣!
SEKWENCJE PO "TWO OVER ONE" I INNYCH ODPOWIEDZIACH

A) Po 1♥ - 2♣ (2♦)

- Rebid 2♥ = dół otwarcia (12-13 pc), nie koniecznie 6♥; też z 4♠.
- Powtórzenie przez odpowiadającego koloru "two over one" nie forsuje!
- Rebid 2NT = siłą 14+ pc i praktycznie forsuje do dogranej! **UWAGA** : tak można licytować również z 6-ką♥!
- Rebid 3♥ = inwit do końcówki z siłą 14-15 pc i dobrą 6-ką (modelowa ręka powinna zawierać co najmniej drugi honor w kolorze odpowiedzi).

UWAGA : W sekwencji 1♥ - 2♣/♦ bezpośrednie uzgodnienie koloru odpowiedzi świadczy o ręce nadwyżkowej (na ogół powyżej 14 pc) i 4♣/♦; z siłą 12-13 (14) pc najpierw należy powtórzyć kolor otwarcia (nie koniecznie z kolorem 6+), a dopiero po **FORSUJĄCYM 2NT** licytujemy :

- 3 w kolor odpowiedzi z 4-ką
- 3 w kolor otwarcia z 6-ką
- 3 NT ze składem 5-3-3-2 z dublem w kolorze odpowiedzi
- 3 w nowy kolor - oznacza to trójkę w kolorze odpowiedzi (raczej ze starszym honorem) i trójkę w kolorze licytowanym !

- 1♥ -- 2♣
- 2♦ -- 2♥!!

Ta sekwencja oznacza dobry fit ♥ i siłą co najmniej F/G!
Otwierający z ręką nadwyżkową licytuje cue-bid; z minimum – końcówkę!

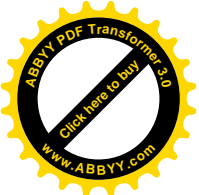
- 1♥ -- 2♣
- 2♦ -- 2NT!

Ta sekwencja, to również F/G, ale bez fitu!

Oznacza albo bardzo dobry kolor ♣, albo skład zrównoważony 16+pc (z siłą 12-15 licytujemy 3NT!)

Ten schemat licytacyjny obowiązuje również po otwarciu 1♠!

- B) Po 1♥ - 2♥
- 3♥ = blokujące !
- 2♠ = “mam singla i chcę go sprzedać” (dalej automat 3♣)
- 3♣, 3♦ = inwit, kolor wymagający uzupełnienia
- 2NT = inwit - pytanie o uzupełnienie pikowe (lub 4-ka ♠!)



numer 0007
z 2009-09-10



5.2. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♥

Odpowiedzi – jak po otwarciu 1♥, ale:

2♥ = kolor 5+, ale może być słabsze niż normalne „two over one”, (minimum 9 pc, wówczas kolor 6+ powtarzalny).

2NT, 3♣, 3♦ = transfery (podobnie jak po otwarciu 1♥),

3♥ = inwit w składzie zrównoważonym 10-11 pc,

3NT = „**niewygodny splinter**”, a więc z singlem ♥, 4♣ i 4♦ - splintery,

4♥ = 12– 14 pc z fitem w składzie zrównoważonym, bez dobrej 4-ki z boku

UWAGA: sekwencja 1♠ -- 2♥

3♥ = inwit!

Z ręką silną i fitem ♥ trzeba „przejsć” przez 2NT!

VI. LICYTACJA PO OTWARCIU 1NT

Pierwsze odpowiedzi :

2♣ = "STAYMAN "

2♦ = TEXAS na ♥

2♥ = TEXAS na ♠

2♠ = TEXAS na ♣

2NT = TEXAS na ♦

3♣, ♦, ♥, ♠ = składy 5431 (ale też 5521) z siłą 9+ pc.

3♣/♦ = kolor 5+ i krótkość w drugim młodszym (3-4 w starych; dopuszczalny skład 6430, ale nie 6421!).

3♥ = singleton ♠ i 5-4 w młodszym lub 1255, nawet 1165, (ale nie 1264).

3♠ = singleton ♥ i 5-4 w młodszym, 2-3 piki, możliwe 2155 lub 2065 (ale nie 2164).

Ze składem +55 w młodszym, jeśli partner próbuje zagrać kontrakt w kolor starszy, to znosimy go na 4NT (lepsze ♦) lub 5♣ (lepsze trefle)

4♣ = GERBER (przy dwóch asach sprzedajemy króle)

- dalej - 4NT do pasa

4♦, 4♥ = "DUŻY TEXAS" na ♥, ♠

VII. LICYTACJA PO OTWARCIU 2♣

Odpowiedzi :

-- 2♦ = F. pytanie o skład

-- 2♥, ♠ = kolor 5+, nie F.

-- 2NT = INWIT, 10-12 pc, ręka zrównoważona

(często na karach, sporadycznie ze słabą czwórką ♥ lub ♠, wówczas 4-3-3-3)

-- 3♣ = "niezobowiązujące podtrzymanie"

-- 3♦, ♥, ♠ = F/G, kolor 6+

2♣ -- 2♦ ?

-- 2♥, ♠ = 5 ♣ + - 4♥, ♠

-- 2NT = 6♣ góra otwarcia

-- 3♣ = 6♣ dół otwarcia

-- 3♦ = 6♣ - 4♦ 13+ - 15- pc

-- 3♥/♠ = 6♣ - 4♥/♠ „góra”

Dalsza licytacja po otwarciu 2♣, pytaniu 2♦ i pierwszej odpowiedzi

2♣ -- 2♦

2♥ -- 2♠ = dalsze pytanie, też z pikami!!)

2NT, = góra

3♥ = 5422

3♣ = 6+♣

3♦, ♠ = 3451

w związku z tym : 2NT po odpowiedzi 2♥ jest nie F!!

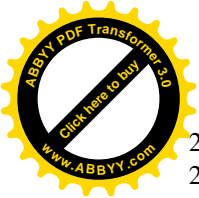
2♣ -- 2♦

2♠ -- 2NT = (dalsze pytanie!)

3♣ = 6+♣

3♦, = 5422

3♥♠ = 3451



numer 0008
z 2009-09-10



2♣ - 2♦
2NT - 3♣ = do pasa!!
- 3♦ = Pytanie o ewent. singletona!
3♥ = singleton **czzerwony**, teraz można pytać przez 3♠
3NT = singl ♦
4♣ = singl ♥

3♠ = singleton ♠
3NT = brak singletona
2♣ - 2♦
3♣ - 3♦ Pytanie
3♥ = singleton **czzerwony**, teraz można pytać przez 3♠
3NT = singl ♦
4♣ = singl ♥

3♠ = singleton ♠
3NT = brak singletona
2♣ - 2♦
3♦ - 3♥ = F/G, kolor 6+
3♠ = 2 - 1 - 4 - 6
3NT = 1 - 2 - 4 - 6
4♣ = 0 - 3 - 4 - 6
4♦ = 3 - 0 - 4 - 6

UWAGA!

Obowiązuje wywołanie końcowe!! (4 ♦ po zadaniu 2 pytań!), inne odzywki odpowiadającego po ostatecznym wyjaśnieniu składu przez otwierającego, wskazują kolor do gry i są równocześnie pytaniem o 5 wartości na uzgodnionym kolorze! (3 NT – to kontrakt!). Uzgodnienie wg schematu: zalicytowanie najniższego „dostępnego” koloru (z wyłączeniem 3NT i 4♦) – uzgadnia kolor najdłuższy (oczywiście po otwarciu 2♣ będą to zawsze trefle), drugi i trzeci kolor – uzgadnia kolory kolejne co do długości (lub – jeśli dwa równe, np. 3-3, to kolejno – młodszy – starszy. Po odpowiedzi – zalicytowanie koloru uzgodnionego jest kontraktem ostatecznym! Natomiast kolejne odzywki pytającego – inne od koloru uzgodnionego – to pytania o wartości w kolorze zalicytowanym; odpowiedzi: NIC, D lub AK, K lub AD, A lub KD, AKD.

VIII. LICYTACJA PO OTWARCIU 2♦ "MULTI"

Znaczenia wg wariantów :

- a) 6+ ♥ lub ♠, 6-11 pc (UWAGA : **nie zaleca się otwierać ze składem 6-4 w starszych !**)
- b) 4-4-4-1, siła 19-21 pc (dowolny singleton!)
- c) skład zrównoważony bez st. 5-ki, 23-24 pc

Pierwsze odpowiedzi:

1. 2♥ = negatywny wybór (też z 5-ką ♠), siła do 14 pc
2. 2♠ = forsujące pytanie o skład
3. 2NT = min fity w obu starszych . pytanie
4. 3♣ = inwit do końcówki w starszy; odpowiedzi transferami:
3♦/♥ = „dół”, na ♥/♠! 4♦/♥ = „góra” na ♥/♠!
5. 3♦ = inwit do końcówki w st., ale z ręki otwierającego (odpowiedzi natur.)
6. 3♥ = BLOK (dobre fity w ♥ i ♠!)
7. 3♠ = inwit na dobrych 6♠
8. 4♣ = licytuj swój kolor transferem!
9. 4♦ = licytuj swój kolor naturalnie!
10. 4♥ = ja mam kiery i chcę to grać!

8.1. LICYTACJA PO 2♦ -- 2♥

Z ręką **wg wariantu a)** 6+ ♥ lub ♠, 6-11 pc

-- PAS lub 2♠.

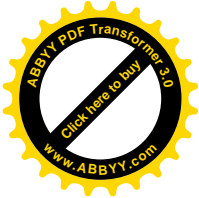
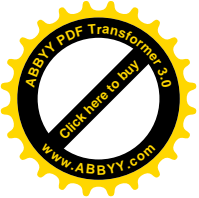
3♥ lub 4♥ jest naturalne i "do pasa" ! (dobry kolor 6+, odpowiednia siła!)

Z ręką **wg wariantu b)** 4-4-4-1, siła 19-21 pc (dowolny singleton!)

-- otwierający wskazuje kolor singletona przez zalicytowanie koloru o szczebel niższego

(przez TEXAS); 3♠ = sing ♣ 3♣ = sing ♦ 3♦ = sing ♥ 3♥ = sing ♠

poczym odpowiadający ZAWSZE najpierw uzgadnia kolor do gry - również przez transfer !



numer 0009
z 2009-09-10

2♦	---	2♥
3♣	(x♦)	--

- PAS (gramy 3♣, na więcej nas nie stać!)
- 3♦ = gramy w ♥!
- 3♥ = gramy w ♠!
- 3♠ = gramy w ♣!

2♦	---	2♥
3♠	(x♣)	--

- PAS (wystarczy!)
- 4♣ = gramy w ♦!
- 4♦ = gramy w ♥!
- 4♥ = gramy w ♠! itd.

Otwierający automatycznie (karnie) licytuje kolor do gry, a odpowiadający :

- PAS = "nic więcej nie chcę!"
- końcówka w kolor uzgodniony (dalej nie wolno licytować !)
- inny kolor = cue-bid
- 4NT = BLACKWOOD na 5 wartości !
- podniesienie (powyżej końcówki) = inwit

Natomiast zalicytowanie 3NT (po wskazaniu koloru singletona) jest "do gry", a 4NT - inwitem do góry otwarcia !

Z ręką **wg wariantu c)** : skład zrównoważony bez st. 5-ki, 23-24 pc

2♦	---	2♥
2NT!---	---	?

- dalsza licytacja wg konwencji **BARON** i **TEXAS**, po uzgodnieniu koloru do gry - cue-bidy, Blackwood na 4 wartości (tylko po jednoznacznym uzgodnieniu koloru, inaczej jest to inwit). Wszelkie licytacje skaczące, to cue-bidy krótkościowe.

UWAGA : zalicytowanie 3♣ wzywa partnera do zgłaszania kolejno swych czwórek; 3NT po 3♣ to czwórka ♣. Jeśli po 2NT chcemy grać 3NT, to koniecznie musimy przejść przez 3♣, bowiem zalicytowanie od razu 3NT (po 2NT) oznacza transfer na ♦! (powinien to być w miarę dobry kolor). Inne transfery to 3♥ (♥), 3♥ (♠), 3♠ (♣). Jeśli otwierający ma dobry fit w kolorze transferu, to może zalicytować cue bid (lub 3NT), w przeciwnym razie licytuje kolor transferu. Uwaga: po transferze na młodszy i cue bidzie partnera zalicytowanie 4NT jest do gry (nie mam nic interesującego! – np. ręka KD109xx, xx, Dxx, Wx).

8.2. LICYTACJA PO 2♦ -- 2♠ = forsujące pytanie o skład

- 2NT = słaby na kierach
- 3♣ = słaby na pikach
- 3♦ = góra na kirach
- 3♥ = góra na pikach

8.3. LICYTACJA PO 2♦ -- 2NT = min fity w obu starszych . pytanie

Z ręką **wg wariantu a)** 6+ ♥ lub ♠, 6-11 pc

- 3♣ = „góra na starym”, po pytaniu 3♦ odp :
 - 3♥ = piki!,
 - 3♠ = kiery!

- 3♦ = „dół” na kierach
- 3♥ = „dół” na pikach

Po wskazaniu przez otwierającego koloru otwarcia odpowiadający licytuje końcówkę w ten kolor; inny kolor – to cue bid, 3NT – do gry.

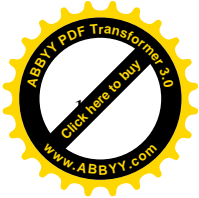
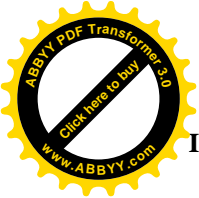
Z ręką **wg wariantu b)** 4-4-4-1, siła 19-21 pc (dowolny singleton!)

- 3♠, = wskazanie układu 4441 z singletonem ♣,!
- 4♣, = wskazanie układu 4441 z singletonem, ♦,!
- 4♦ = wskazanie układu 4441 z singletonem ♥,!
- 4♥ = wskazanie układu 4441 z singletonem ♠,!

poczym odpowiadający **ZAWSZE** najpierw uzgadnia kolor do gry - również przez transfer !

Z ręką **wg wariantu c)** skład zrównoważony bez st. 5-ki, 23-24 pc

- 3NT! ("po prostu", siła połączonych rąk wynosi co najmniej 35 pc, w dalszej licytacji 4NT jest pytaniem o 4 ASY !), a
- 4♣ - "BARON"



IX. LICYTACJA PO OTWARCIACH

otwarcie 2-kolorowe : 5-11 pc , 5+ ♥ i inny kolor 5+

9.1. SEKWENCJE PO OTWARCIU 2♥

- 2♥ -- 2♠ = próba zagrania 2♠,
- pas z ♠ lub 3♣ (♦) kolor 2- ej piątki
- 2♥ -- 2NT = F pytanie o skład,
- 3♣, ♦ = naturalne, dół otwarcia
- 3♥ = ♥ i ♠
- 3♠, = ♣ (♦), góra otwarcia bez pików
- 3NT = ♣ (♦), góra otwarcia z jednym trzymaniem pikowym
- 2♥ -- 3♣ = inwit, jeśli z ♠, jeśli nie to PAS, lub 3♦
- 2♥ -- 3♦ = inwit do gry w kiery!

9.2. SEKWENCJE PO OTWARCIU 2♠

Dalsza licytacja wg podobnych schematów jak po otwarciu 2♥:

- 2♠ -- 3♣ = do ręki partnera, nie F. !
- 2♠ -- 3♦ = naturalne, F
- 2♠ -- 3♥ = inwit do końcówki w piki
- 2♠ -- 3♠ = "INWITO - BLOK"
- 2♠ -- 2NT = pytanie,
- odpowiedzi: 3♣/♦ (dół),
- 3♥, ♠ (góra)

W związku ze znaczeniem otwarcia 2NT, otwarcia 3♣ i ♦ - to bloki konstruktywne, a 3♥ i ♠ - słabe!

X. LICYTACJA PO OTWARCIACH NA 3 i 4 RĘCE

10.1. PO OTWARCIU 1♣

Licytacja jak po otwarciu na 1 i 2 ręce, ale :

- 1♣ -- 2♦, ♥, ♠ = 9-11 pc, dobry (!) kolor 5+, ręka 1-kolorowa, nie F!

10.2. PO OTWARCIACH 1♥ i 1♠

Po trzecie-ręcznych i czwartoręcznych otwarciach 1♥ i 1♠ nie stosuje się bloków typu 1♥ -- 3♥!

Sekwencje skaczące typu 1♥ -- 2NT, 3♣, 3♦ - to kolor 5+ i dobry fit, 10-11pc (2NT – to 5+♠!) a 1♠ -- 3♣, 3♦, 3♥ - to kolor 5+ i dobry fit, 10-11 pc.

Obowiązuje natomiast "UOGÓLNIONE DRURY" (!), -- wg. p. 113.1.

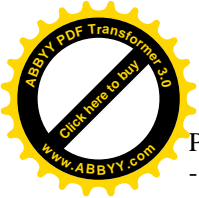
10.4. UOGÓLNIONE DRURY

PAS -- 1♥

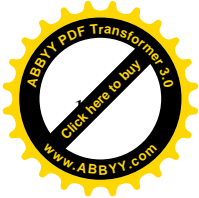
- 1♠ = naturalne, nie F., bez fitu ♥
- 1NT = wg systemu, może być lekko wzmocnione
- 2♣ = **DRURY**
- 2♦ = kolor 5+, bez fitu ♥, 8-11 pc
- 2♥ = normalne podniesienie, do 9 pc
- 2♠ = "WYWOŁANIE KOMBINOWANE", 4-kartowy fit ♥, dowolny singleton, 10-11 pc. Otwierający może pytać o kolor singletona przez 2NT.
- 2NT = 5♠ i dobry fit ♥ !!
- 3♣, ♦ = kolor 5+, dobry fit ♥, 10-12 pc.
- 3♥ = bardzo dobry fit (5+), 10-11 pc.

PAS --- 1♥ 2♣ DRURY

- 2♦ = a) "otwarcie podlimitowe"
- b) normalne otwarcie z młodszą 4-ką młodszą (po 2♥ licytuje się 3♣ lub 3♦)
- 2♥ = 12-14 pc, 5+♥, nie F.
- 2♠ = 4♠ -- 5♥, silne, F!
- 2NT = 5-3-3-2 lub 6-3-2-2 ; 15-16 pc
- 3♣, ♦ = 5-5, siła od 14 pc
- 3♥ = 6+♥, 15+ pc
- 3NT = 5-3-3-2, 16-18 pc (ale dobre trzymania !)



numer 0011
z 2009-09-10



PAS -- 1♠

- ?

-- 1NT = wg systemu, j.w.

-- 2♣ = "DRURY"

-- 2♦, ♥ = naturalne, kolor 5+, 9-11 pc, brak fitu ♠, nie F

-- 2♠ = "normalne podniesienie"

-- 2NT = "WYWOŁANIE KOMBINOWANE", 4♦, singleton, siła 10-11 pc (pytaniem o kolor singla jest 3♣ !)

-- 3♣, ♦, ♥ = dobry kolor 5+, fit ♠, 10-11 pc

PAS -- 1♠
2♣ "DRURY"

-- dalsza licytacja jak po otwarciu 1♥, z tą różnicą, że rebid 2♥ oznacza 5♠ i 4♥, 12+ pc.

XI. LICYTACJA W OBRONIE

UWAGA: Po otwarciach przeciwnika 1♣, 1♦, 1♥ i 1♠ stosujemy **OBRONĘ BADGERA!!**

11.1. OBRONA BADGERA

Po otwarciu przeciwnika 1♣

1♣ -- ?

1) PAS = a) 0-7 dowolny
= b) 12 - 15 pc 4-3-3-3 (**Traping pas**)
= c) 12-15 z opozycją treflową (jeśli 1♣ naturalny)

2) X = a) 16+, skład dowolny
= b) 8 - 15 pc, 4+ ♥-i 4+ ♣ lub ♦

3) 1♦ = 8 - 15 pc, 4+♠ - 4+ i inny

4) 1♥,♠ = naturalne, 5+

5) 1NT = 8 - 15 pc, 4+ ♣ - 4+ ♦

6) 2♣ = naturalne, 5+, ręka jednokolorowa

7) 2♦, 2♥,♠NT -- **jak otwarcie konwencyjne!!** 3♣/♦ = BLOK, (ale w założeniach "czerw. na zielone" - konstruktywne!!)

DALSZA LICYTACJA (zawsze do słabego wariantu):

1♣ - X - PAS - a) 1♥ = negat z fitem ♥
b) 1♦ = negat bez fitu ♥
c) 1♠ = naturalne, 5+, nie forsuje, bez fitu ♥
d) 1NT = F pytanie o drugi kolor (może być taktyczne ze słabą ręką!!)
e) 2♥/3♥ = zależnie od założeń - inwit lub blok!
f) 2♣/♦/♠ = 5+, dobry kolor, 10-12 pc, bez fitu ♥, nie F

1♣ - 1♦ - PAS - a) 1♥ = negat bez fitu ♠ (najczęściej naturalne!)
b) 1♠ = negat z fitem ♠
c) 1NT = F pytanie o drugi kolor
d) 2♠/3♠ = "blok - inwit" (założenia!)
e) 2♣/♦/♥ = 10 - 12pc, naturalne, 5+, dobra piątka, nie F

1♣ - 1NT - PAS - a) 2♣/♦ = "do pasa"
b) 2♥/♠ = kolor 5+, naturalne, nie F
c) 2NT = F pytanie o dłuższy kolor (przy 4 - 4 licytuj 3-kę boczną!)
d) 3♣/♦, 4♣/♦ = "blok - inwit"
e) 3♥/♠ = 11 - 13 pc, dobry kolor 5+, inwit

Po otwarciu przeciwnika 1♦ (naturalne)

1) PAS = a) 0 - 7 pc, skład dowolny
b) 12 - 15 pc (trapping pas); 4-3-3-3 lub opozycja ♦

2) X = a) 16+ pc, skład dowolny
b) 8 - 15 pc; 4+♠ - i 4+ ♣ lub ♥

3) 1♥/♠ = naturalne, 5+, potem **DRURY**

4) 1NT = 8 - 15 pc, 4+ ♣ i 4+ ♥

5) 2♣ = naturalne, ręka jednokolorowa

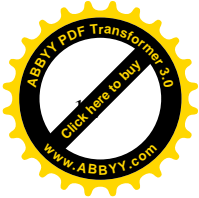
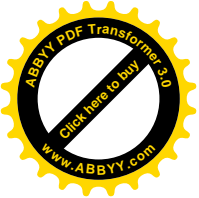
6) 2♦, 2NT = wg "Alternatywne dwukolorówki"

7) 2♥/♠ = blok lub konstruktywne (zależne od założeń)

8) 3♣ = kolor 6+, konstruktywne, ale w założeniach korzystnych - blok

9) 3♦ = wywiad NT

DALSZA LICYTACJA - zgodna z zasadami opisanymi po otw. 1♣, tzn.:



numer 0012
z 2009-09-10

1♦ -- X -- PAS --

- a) 1♥ = negat bez fitu ♠
- b) 1♠ = negat z fitem ♠
- c) 1NT = F pytanie o drugi kolor.....itd.,

UWAGA: 2♠ lub 3♠, to "blok - inwit", ale z ręką silnie inwitującą należy licytować:

1♦ - X - PAS - 1NT ?

PAS - 2♣/♥ - PAS - 2 lub 3♠!!

1♦ -- 1NT -- PAS -- ?

- a) 2♣/♥ = nie F, do gry
- b) 2♦ = F. pytanie o dłuższy kolor (z 4 - 4 licytuj 3-kę!)
- c) 2♠ = naturalne bez fitu ♥, nie F)

Po otwarciu przeciwnika 1♥/♠

1♥/♠ -- ?

- 1) PAS = jak po 1♣ i 1♦
- 2) X = a) 16+ pc, skład dowolny
b) 8 - 15 pc, 4+ - 4+ ♠/♥ + młodszy
- 3) 1NT = 8 - 15 pc, 4+ - 4+ ♣ i ♦
- 4) 2♣/♦ = ręka jednokolorowa, 5+
- 5) 2♥/♠, 2NT = patrz "Alternatywne dwukolorówki"

DALSZA LICYTACJA - zgodna z zasadami opisanymi wcześniej, np.:

1♥ - 1NT -- PAS -- ?

- a) 2♣/♦ = "do pasa"
- b) 2♥ = F pytanie o dłuższy kolor
- c) 2♠ = naturalne, 5+, nie F
- d) 2NT = silny inwit
- e) 3♣/♦ = "blok-inwit"

UWAGA:

Po wejściu do licytacji wg systemu Badger'a i interwencji drugiego przeciwnika kolorem na wysokości jednego, pytaniem o drugi kolor partnera jest X, natomiast 1NT jest naturalne i do gry!, np.: 1♣ - X - 1♦ - X!! (pytanie, o drugi kolor oprócz kierów)

11.2 PO OTWARCIU PRZECIWNIKA 1NT (15-17 pc)

X = ręka 2 - kolorowa na 5+♣/♦ - 4+ w innych kolorach, do 16 pc

2♣ = 4+ - 4+ w starszym do 16 pc

2♦ = MULTI

2♥, ♠ = dwukolorowe

2NT = na młodszych 5+ - 5+"

3♣, ♦, ♥, ♠ = "ODPOWIEDZIALNY BLOK"

1NT -- X -- PAS -- ?

- 2♣ = nie F, do ręki partnera
- 2♦, ♥, ♠ = własny kolor, nie F.
- 2NT = F. pytanie o skład,

1NT -- X -- PAS -- 2♣
PAS -- ?

- PAS = "mam 5 ♣ i inny słaba ręka
- 2♦ = 5♦ i 4♣
- 2♥ = 5♦ i 4♥
- 2♠ = 5♦ i 4♠

1NT -- X -- PAS -- 2NT?

PAS -- ?

-- 3♣ = "mam 5 ♣ i inny słaba ręka

-- 3♦ = 5♦ i 4♣

-- 3♥ = 5♦ i 4♥

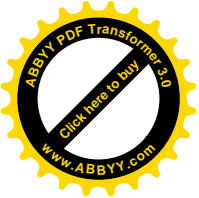
-- 3♠ = 5♦ i 4♠

1NT -- X -- XX --

-- PAS = "rób co chcesz" (licytuj!)

-- inny kolor = naturalne !

1NT -- 2♣ -- PAS -- ?



numer 0013
z 2009-09-10



- Pas - bardzo słaba ręka z 6-♣
- 2♦ - negat odpowiadający pasuje z karami, lub licytuje swój kolor
 - 2♥,♠ - dobry własny kolor; nieforsujące
 - 2BA - inwit do końcówki na składzie bezatutowym
 - 3♣♦ - kolor 6+ z maksymalnie jedną lewą przegrywającą

1NT -- 2♣ -- X -- ?

- Pas - bardzo słaba ręka z 6+♣
- XX = negat odpowiadający 2♦ z karami, lub licytuje swój kolor
 - 2♥,♠ - dobry własny kolor; nieforsujące
 - 2BA - inwit do końcówki na składzie bezatutowym
 - 3♣♦ - kolor 6+ z maksymalnie jedną lewą przegrywającą

11.3. PO OTWARCIU PRZECIWNIA 1NT (12-14 PC)

„Capeletti”, tzn. X – karna, 2♣ ręka jednokolorowa na dowolnym kolorze, 2♦ - oba starsze, 2♥,♠ = +5 ♥,♠ i +4 w młodszym.

11.4. WZNOWIENIE NA OST. RĘCE PO OTWARCIU PRZECIWNIA

po otwarciu 1♣ - jak na 2 ręce!

po otwarciach 1♦,♥ 1♠ - wg ogólnie obowiązujących zasad!!

po otw. przeciwnika 1NT - „Capeletti”

11.5 DWUKOLOROWE ALTERNATYWNE PRZEJĘCIA PO OTWARCIU PRZECIWNIA 1♦, ♥, ♠

Definicja : Zalicytowanie 2 w kolor otwarcia oznacza :

- a) 5+ w kolorze najstarszym z pozostałych i 5+ w jednym z pozostałych, siła 6 - 11 pc
- b) 5+ - 5+ w kolorach młodszych z trzech pozostałych, siła 15 - 17 pc.

Zalicytowanie 2NT oznacza :

- a) dwa kolory 5+ - 5+ młodsze z pozostałych, 6 - 11 pc
- b) kolor najstarszy 5+ i jeden z pozostałych 5+, 15 - 17 pc.

UWAGA: siła rąk zakwalifikowanych do wariantów silnych powinna być skupiona w ujawnianych kolorach! (Nie liczyć do bilansu singlowych króli, dam itp!)

Z powyższej definicji wynika, że ręce 5+ - 5+ o sile 12 - 15 pc należy licytować ”po kolei”, zgłaszając najpierw kolor starszy, a potem młodszy (lub wznawiając po raz drugi licytację kontrą)

11.6. OBRONA PO OTW. PRZECIWNIA NA WYSOKOŚCI 2 i WYŻEJ

PO OTWARCIU 2♣ "ACOL"

X = "mam trefle!"

2 w kolor = wskazanie koloru do ewentualnej obrony, lub do wist

2NT = BLOK, 5+ - 5+ w kolorach dowolnych

3 w kolor = BLOK

PO OTWARCIU 2♠ "PRECISION"

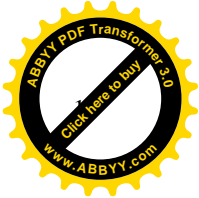
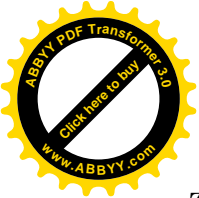
X = wywoławcza, 13+ pc

2 w nowy kolor = naturalne, nie forsujące

2NT = 16 - 18 pc, ręka zrównoważona, zatrzymanie ♣

3 w kolor własny = "blok konstruktywny"

PO OTWARCIU 2♦ "WILKOSZ" i "MULTI" ORAZ 2♥ i 2♠ - wejście LEBENSOHL!!



XII NIEKTÓRE SEKWENCJE W LICYTACJI DWUSTRONNEJ

ZASADY OGÓLNE

- A. Po otwarciu partnera na wysokości 1 i wejściu przeciwnika kolorem, zalicytowanie nowego koloru FORSUJE NA WYSOKOŚCI 1 i 3 - NIE FORSUJE NA WYSOKOŚCI 2 !! UWAGA : z fitem 3 - kartowym należy licytację podtrzymać (nieforsujące wejście należy traktować jako sugestię do dalszej licytacji !).
- B. Po otwarciu partnera i wejściu przeciwnika - X JEST ZAWSZE NEGATYWNA - do wysokości 3 ♠ (w założeniach niekorzystnych - do 4♠) oprócz znaczenia klasycznego (8+ pc, 4 - 4 w nowych kolorach), kontra może mieć również charakter kontry objaśniającej - na własnym kolorze 5+ i wówczas jest F/G.
- C. W związku z powyższym - jeśli po wejściu przeciwnika partner i drugi przeciwnik pasują - wznowienie X jest prawie OBLIGATORYJNE ! Wyjątek : normalne, niezbyt silne otwarcie i co najmniej 3 karty w kolorze przeciwnika !
- D. ZAWSZE TYLKO PIERWSZA X JEST NEGATYWNA ! (następne są karne lub propozycyjne).
- E. Po otwarciu 1♣ i wejściu przeciwnika - zalicytowanie nowego koloru z przeskokiem - to silna ręka, 13+ pc, dobry kolor 5+, F/G.
- F. Po otwarciu w kolor i wejściu przeciwnika - zalicytowanie nowego koloru z przeskokiem to kolor + fit ! Po wejściu przeciwnika nie stosuje się **SPLINTERA**, chyba że w kolor przeciwnika.
- G. Zalicytowanie koloru przeciwnika (po jego wejściu do licytacji rozpoczętej otwarciem partnera) - zawsze jest F. ! Najczęściej oznacza krótkość w kolorze przeciwnika, wówczas dobry fit w kolorze otwarcia, ale może to być też ręka bardzo niezrównoważona lub ew. ręka, w której do końcówki NT brakuje co najmniej pół trzymania w kolorze przeciwnika. "W pierwszym czytaniu" traktujemy to jak wywiad bezatutowy.

XIII. LICYTACJA PO NASZYM OTWARCIU I INTERWENCJI PRZECIWNIKA

13.1. PO X WYWOŁAWCZEJ

1♣ -- X -- ?

- PAS = słabe, 3+♣ (!) lub 13+ pc zrównoważone
- XX = 10 -12 pc (ale conajmniej 3♣ !)
- 1♦ = słabe, bez 3-ki ♣
- 1♥, ♠ = naturalne, F/1
- 1NT = jak bez interwencji przeciwnika
- 2♣ = naturalne, kolor 5+, nie forsujące !, do 9 pc
- 2♦, ♥, ♠, 3♣ = BLOK !

1♦ --- X --- ? - dalsza licytacja wg ogólnie przyjętych zasad!

1♥/♠ --- X --- ?

- PAS = słaby lub 13+ pc
- XX = 10 - 12 pc
- 1NT = transfer na ♣!! (może być z fitem w kolorze otwarcia)
- 2♣ = transfer na ♦!! (też z fitem w kolorze otwarcia)
- 2♦ = transfer na ♥!! (po otwarciu 1♥ = dobre podniesienie!)
- 2♥ (♠) = blokujące, 4 - 6 pc, ale 2♥ po otwarciu 1♠ to = dobre podniesienie!
- 3♥ (♠) = BLOK, lepszy skład (fit 4+, singleton !)
- 2NT = inwit z fitem 4+, 9-11 pc
- 1NT --- X --- ?

-- jeśli X jest karna, to licytujemy transferami: XX = trefle (!) 2♣ = kara, itd.

Jeśli po XX przeciwnik skontruje nasze 2♣ (automatyczne), to zalicytowanie nowego koloru jest wskazaniem dwukolorówki bez trefli!

-- jeśli kontra jest typu „bi”, to:

- XX = karna! 8+ pc, "możemy ich kontrować!"
- 2♣, ♦, ♥, ♠ = jak po NT bez kontry !!!
- 3 w kolor = "MARTENS - PRZYBORA" !
- 4 w kolor = jak bez interwencji ! (TEXAS)

Po otwarciu 1NT, dwóch pasach i X na ostatniej ręce - zalicytowanie 2♣, ♦ jest sign off- kolor 5+, dół otwarcia, najwyżej jedno trzymanie w kolorach starszych !

2♣ --- X --- ?

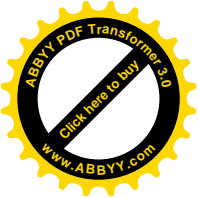
-- wg ogólnie przyjętych zasad

2♦ --- X --- ?

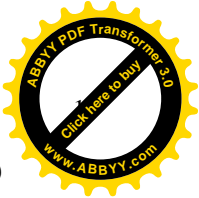
- PAS = "graj 2♦ z kontrą !!!"
- XX = "licytuj 2♥, bez względu na to, co masz !"
- 2♥, 2♠ = jak bez interwencji
- 2NT = F. pytanie !

2♥, ♠ --- X --- ?

- PAS = "nie licytuj !", może być silne !
- XX = "licytuj !"



numer 0015
z 2009-09-10



- nowy kolor = własny kolor 6+, do pasa!
- 2NT = F. pytanie (ręka raczej z fitem w kolorze otwarcia, nie koniecznie F. do dogranej !)
- 3♥, ♠ = "BLOK - INWIT"

PO INTERWENCJI PRZECIWNIKA KOLOREM PO OTWARCIU 1♣ - wg ogólnie przyjętych zasad!

PO OTWARCIU 1♦, ♥, ♠ - wg ogólnie przyjętych zasad!

PO OTWARCIU 1NT

1NT -- 2♣ -- ?

- X zastępuje Staymana, a 2♦ i 2♥ są transferami!

1NT -- 2♦, ♥, ♠ -- X negatywna (!), nowy kolor - naturalne : 2NT – Lebensohl, : kolor przeciwnika – pytani o zatrzymanie!

XIV. LICYTACJA W STREFIE SZLEMOWEJ

- cue-bid, SPLINTER
- BLACKWOOD 102 na 5 wartości (z damą atutową), ale 5♣ = 1/4, a 5♦ = 0/3

XV. ZASADY WISTU

- wist odmienny
- zrzutki odwrotne
- preferencja zrzutek ilościowych i Lavinthali!
- przeciwko 3NT -- "potwierdzenie wistu" ("mała potwierdza")

NIĘKTÓRE SPECJALNE USTALENIA a) zrzutki do pierwszego wistu starszym honorem przeciwko NT :
--- do K --- ilościówka !--- do A lub D --- marka !(a więc z KD10xx.... wistujemy D; partner mając W - dokłada go !)

w wyjściu w kolor wskazany X karną

Wist odmienny

Wist z blotek

xx - blotka niższa,

xxx - blotka środkowa, później blotka niższa ,

xxxx - druga od góry, później wyższa (wskazanie parzystości),

xxxxx - druga od góry, później niższa (wskazanie nieparzystości),

Wist spod figury

Fx - wistujemy figurą, z 10x wistujemy 10,

Fxx - karta środkowa,

Fxxx - czwarta najlepsza,

Fxxxx - czwarta najlepsza,

Wist z sekwensów

A - AKx,

K - KDx lub AKsec ,

D - DWx, ADWx,

W - W10x, AW10x, KW10x,

10 - A109x, K109x, D109x

Zrzutki odwrotne

Sygnal ilościowy

niższa - wyższa - wskazuje na parzystą liczbę kart w kolorze,

wyższa - niższa - wskazuje nieparzystą liczbę kart w kolorze,

Sygnal jakościowy

niska blotka - zachęca do kontynuowania wistu (marka)

wysoka blotka - zniechęca do kontynuowania wistu (demarka)