

**Wspólny Język PBC ver.7.0 M**  
**System licytacyjny Polskiego Klubu Brydżowego na Bridge Base Online**  
**wersja z dnia 22.02.2018 z Multi**

**Spis treści**

Zarys systemu .....	2
Otwarcia .....	3
Otwarcie 1 ♣ .....	4
Licytacja po otwarciu 1 ♣ i interwencji pierwszego obrońcy kontrą .....	14
Licytacja po otwarciu 1 ♣ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem bez przeskoku .....	14
Licytacja po otwarciu 1 ♣ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem z przeskokiem .....	15
Licytacja po otwarciu 1 ♣ i interwencji drugiego obrońcy kolorem .....	18
Otwarcie 1 ♦ w sile 11- 17 PC .....	19
Licytacja po otwarciu 1 ♦ i interwencji pierwszego obrońcy kontrą .....	25
Licytacja po otwarciu 1 ♦ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem bez przeskoku .....	25
Licytacja po otwarciu 1 ♦ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem z przeskokiem .....	25
Licytacja po otwarciu 1 ♦ i interwencji drugiego obrońcy kolorem .....	27
Otwarcie 1 ♥ 11-17 PC .....	28
Licytacja z fitem .....	29
Drury po otwarciu trzioręcznym 1 ♥ .....	31
Licytacja po otwarciu 1 ♥ i interwencji pierwszego obrońcy kontrą .....	31
Licytacja po otwarciu 1 ♥ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem .....	32
Otwarcie 1 ♠ 11 - 17 PC .....	33
Licytacja z fitem .....	34
Gadget Martensa .....	35
Forsujące 2 NT po podniesieniu otwarcia 1 ♠ .....	36
Drury po otwarciu trzioręcznym 1 ♠ .....	36
Licytacja po otwarciu 1 ♠ i interwencji pierwszego obrońcy kontrą .....	37
Licytacja po otwarciu 1 ♠ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem .....	37
Otwarcie 1 NT 15-17 PC .....	38
Licytacja po otwarciu 1NT i interwencji przeciwnika .....	43
Otwarcie 2 ♣ - Precision .....	47
Licytacja po otwarciu 2 ♣ i interwencji przeciwnika .....	48
Otwarcie 2 ♦ MULTI .....	49
Licytacja po otwarciu 2 ♦ i interwencji przeciwnika .....	50
Otwarcie 2 ♥ - dwukolorówka z dowolną .....	51
Licytacja po otwarciu 2 ♥ i interwencji przeciwnika .....	51
Otwarcie 2 ♠ - dwukolorówka z młodszym .....	53
Licytacja po otwarciu 2 ♠ i interwencji przeciwnika .....	53
Otwarcie 2NT zaporowa dwukolorówka na młodszych .....	54
Licytacja po otwarciu 2 BA i interwencji przeciwnika .....	54
Otwarcie 3 ♣ i 3 ♦ .....	54
Otwarcie 3 ♥ i 3 ♠ .....	56
Otwarcie 3 NT (Gambling) .....	57
Otwarcie 4 ♣, 4 ♦ .....	57
Otwarcie 4 ♥ 4 ♠ .....	57
Otwarcie 4 NT .....	57
Licytacja w obronie .....	58
Zasady ogólne .....	58
Wejście kolorem na wysokości jednego .....	58
Wejście kontrą .....	59
Wejście 1NT .....	60
Wejścia bez przeskoku na wysokości dwóch .....	61
Wejścia z przeskokiem na wysokości dwóch .....	62
Licytacja po otwarciach 1NT i na wyższych wysokościach .....	62
Licytacja na pozycji re-open .....	62
Licytacja w pozycji drugiego obrońcy .....	64
WIST ODMIENNY (as - dama marka) .....	65
<b>KONTRY WISTOWE .....</b>	<b>65</b>

## Zarys systemu

System licytacyjny WJ PBC zmodyfikowany przez klimaPL- Jacka Klimczaka PZBS ID:2685.  
Opiera się na standardowych rozwiązaniach Wspólnego Języka 2000, 2005, 2010.  
Modyfikacje dotyczą utrzymania niektórych sprawdzonych rozwiązań z wersji WJ2000 oraz wykorzystania niektórych rozwiązań własnych oraz ze WJ XXI i WJ 2010.

Używamy następujące konwencje:

- Otwarcie 2♦ Multi podlimitowe,
- Otwarcie 2♥/2♠ zaporowe dwukolorówki podlimitowe (5-10 PC),
- Otwarcie 2♣ Precision 11-14 PC,
- Forsujące 2NT,
- Trzeci kolor,
- Czwarty kolor,
- Lebensohl po otwarciu własnym 1NT i interwencji, po otwarciu zaporowym przeciwnika i kontrze własnej, po otwarciu w młodszy i interwencji zaporowej 2♥/2♠,
- Gambling -3NT na pełnym siedmiokarcie młodszy,
- Drury- powrót na kolor najslabszy,
- Magister,
- Inwitowe z fitem po otwarciach 1♠ i 1♥ - 2BA/3♣/3♦ BERGEN,
- Two-over one w kolor młodszy forsuje do końcówki za wyjątkiem powtórzenia koloru,
- 2♥ po otwarciu 1♠ forsuje do 3♥,
- Po otwarciu 1 NT stosuje transfery na 4 kolory oraz Trybuły , Smolenia,
- Słaby Stayman na co najmniej 44 w starszych,
- Przeskok kolorem starszym po otwarciu 1♣/1♦ = naturalne szlemikowe na solidnym pięciokarcie,
- Otwarcia zaporowe wg. zasady 5322.

Otwarcia z przedziału 10-12 PC weryfikujemy metodą zar-pointów Petkowa, liczonych wg następującej zasady:

- a) punkty za honory wg skali 4321-skala Milтона Worka,
- b) punkty za szybkie lewy- 2 za asa, 1 za króla,
- c) suma ilości kart dwóch najdłuższych kolorów,
- d) różnica długości najdłuższego i najkrótszego koloru.

Do otwarcia potrzeba 26 zar-pointów wynikających z dodania punktów (a+b+c+d), w przypadku 26 zar-pointów otwieramy jeśli suma kolorów starszych jest równa lub większa od 7.

Wistujemy odmiennie (AD-marka), zrzucamy odwrotnie ilościowo i mała zachęca, sygnał krakowski, Lavinthale, przeciwko NT wistuję „silną dychą”, nie potwierdzamy wistu.

Blackwood wg. klucza 1430 na 5 wartości z damą atu (przy 2 wartościach i damie atu również króle 0-1-2-3 itd.), Gerber, Blackwood wyłączeniowy, po interwencji na Blackwooda stosujemy ROPI(rekontra=0, pas=1) i DOPI(kontra=0, pas=1).

## Otwarcia

1♣ : wieloznacznym:

- a) 12(11)-14 PC, przygotowawcze,
- b) 11-17 PC, skład 4-4-1-4, z singlem ♦,
- c) 11-17 PC, naturalne 5+♣, możliwe starsze czwórki tylko przy 15+PC,
- d) 15+ PC, skład 5+♣ 4 ♦,
- e) 18+ PC, skład dowolny

1♦ : naturalne trójzaczne:

- a) 11-17 PC, naturalne 5+♦,
- b) 11-17 PC, skład 4441 z singlem ♣,
- c) 11-14 PC, 4♦5♣.

1♥ : naturalne, 11-17 PC, skład 5+♥.

1♠ : naturalne, 11-17 PC, skład 5+♠.

1NT : 15-17 PC, skład zrównoważony (może być starsza piątka 5332, 5422 z mocnymi dublami oraz 6322 z młodszą szóstką i mocnymi dublami).

2♣ : 5+♣ z boczną starszą czwórką lub 6+♣, 11-14 PC.

2♦ : Multi polskie słabe podlimitowe, 5-10 PC, 6+ nieznanym jeden kolor starszy).

2♥ : podlimitowa dwukolorówka kiery z dowolną 5-10 PC.

2♠ : podlimitowa dwukolorówka piki z młodszą 5-10 PC.

2NT : zaporowe na 55+ kolory młodsze.

3♣ : zaporowe na kolorze ♣ co najmniej sześciokartowym, 5-10 PC, po partii konstruktywne.

3♦ : zaporowe na kolorze ♦ co najmniej sześciokartowym, 5-10 PC, po partii konstruktywne.

3♥ : zaporowe na kolorze ♥ co najmniej siedmiokartowym, 5-10 PC.

3♠ : zaporowe na kolorze ♠ co najmniej siedmiokartowym, 5-10 PC.

3NT : Gambling, nieznanym pełny (AKDW) młodszym kolor siedmiokartowym bez dojścia.

4♣ : Namyats, transfer na kiery, kolor ♥ pełny co najmniej siedmiokartowy.

4♦ : Namyats, transfer na piki, kolor ♠ pełny co najmniej siedmiokartowy.

4♥ : zaporowe na kolorze ♥ co najmniej siedmiokartowym, 6-10 PC.

4♠ : zaporowe na kolorze ♠ co najmniej siedmiokartowym, 6-10 PC.

4NT : taktyczne zaporowe na dwukolorówce młodziej co najmniej 6♦ 6♣, 7-10 PC.

Otwarcie 1 ♣

1 ♣ : wieloznaczny :

- a) 12(11)-14 PC, przygotowawcze,
- b) 11-17 PC, skład 4-4-1-4, z singlem ♦ ,
- c) 11-17 PC, naturalne 5+♣, możliwe czwórki starsze tylko przy 15+PC,
- d) 15+ PC, skład 5+♣ 4 ♦ ,
- e) 18+ PC, skład dowolny

Po otwarciu 1♣ odpowiadamy pozytywnie naturalnie od 7+ PC z minimum czwórką starszą, od 12+ PC z piątkami młodszymi, 1NT = 7-10 PC bez starszych czwórek, 2 NT = 11-12 PC bez starszych czwórek, nie ma preferencji koloru starszego z ręką silną, przeskok pojedynczy starszym kolorem jest szlemikowy z solidnym kolorem. Ze słabą ręką do 6 PC sztuczny negat 1♦ (odpowiedź ta może również zawierać ręce z przedziału 7-11 PC bez starszych czwórek w składzie niezrównoważonym lub 16+ PC bez starszych czwórek i niedobre do zajęcia NT).

N	S
1 ♣	?

- 1 ♦ : a) 0-6 PC, skład dowolny, negat,
- b) 7-11 PC, skład niezrównoważony, bez starszej czwórki, zazwyczaj 6+ młodszy niezbyt ładny lub 54 młodsze lub ręka niedobra do NT,
- c) 17+ PC, zrównoważony bez starszej czwórki, ręka niedobra do zajęcia NT.
- 1 ♥ : 7+ PC, kolor 4+ ♥ .
- 1 ♠ : 7+ PC, kolor 4+ ♠ .
- 1 NT : 7- 10 PC, skład zrównoważony, bez starszej czwórki.
- 2 ♣ : 12+ PC, 5+ ♣, forsuje do dogranej.
- 2 ♦ : 12+ PC, 5+ ♦ , forsuje do dogranej.
- 2 ♥ : szlemikowe, solidny kolor 5+ kartowy.
- 2 ♠ : szlemikowe, solidny kolor 5+ kartowy.
- 2 NT : INV 11-12 PC, bez starszych czwórek.
- 3 ♣ : 9-11 PC, kolor 6+ ♣ ze starszymi figurami.
- 3 ♦ : 9-11 PC, kolor 6+ ♦ ze starszymi figurami.
- 3 ♥ : 5-6 PC, kolor 7+ ♥ ze starszymi figurami, nic z boku.
- 3 ♠ : 5-6 PC, kolor 7+ ♠ ze starszymi figurami, nic z boku.
- 3BA : 13-16 PC bez ambicji szlemikowych

**Po odpowiedzi 1♦ zgłaszamy najbliższą czwórkę starszą, jeśli nie ma starszych czwórek to licytujemy najbliższą trójkę starszą.**

N	S
1♣	1♦
?	

- 1♥ : 3+♥ a) 12-14 PC, otwarcie przygotowawcze 3+♥,  
b) 15-17 PC, 5+♣ 4♥,  
c) 18+ PC, 5+♥ przy niechęci do przeskoku np. z powodu słabości koloru.
- 1♠ : 4+♠ a) 12-14 PC, dubel♥, otwarcie przygotowawcze,  
b) 15-17 PC, 5+♣ 4♠,  
c) 18+ PC, 5+♠ przy niechęci do przeskoku np. z powodu słabości koloru.
- 1 NT : 18-21 PC, skład zrównoważony, mogą być starsze czwórki.
- 2♣ : 15+ PC, skład 5+♣, inna czwórka może być tylko przy 18+PC, (odp. może spasaować z 0-4 PC)
- 2♦ : sztuczny GF, (z wyłączeniem składu 55 - zawarte w rebidzie 3♥, 3♠, 4♣).
- 2♥ : 18+ PC, naturalne 5+♥ semiforsujące.
- 2♠ : 18+ PC, naturalne 5+♠, semiforsujące.
- 2 NT : 22-23 PC, skład zrównoważony, mogą być starsze czwórki.
- 3♣ : 18+PC, naturalne 6+♣, semiforsujące.
- 3♦ : 18+PC, naturalne 6+♦, semiforsujące.
- 3♥ : GF dwukolorówka, 5+♥ wraz z 5+ dowolny.
- 3♠ : GF dwukolorówka, 5+♠ wraz z 5+ młodszy.
- 3 NT : do gry, zazwyczaj na młodszym kolorze.
- 4♣ : GF dwukolorówka 5+♣ i 5+♦.

N	S
1♣	1♦
1♥	?

- 1♠ : naturalne 4+♠, 4-6 PC
- 1 NT : 4-6 PC bez starszych czwórek
- 2♣ : 5-10 PC, możliwy skład 5♣4♦,
- 2♦ : 5-10 PC, możliwy skład 5♦4♣,
- 2♥ : 4-6 PC, 5+♥
- 2♠ : sztuczne 9-11 PC, modelowa ręka (3/1) - 4♦-5♣.
- 2 NT : 19+ PC bez starszych czwórek
- 3♣ : 9-11 PC, naturalne 6+♣, słabsze niż w sekwencji 1♣ - 3♣.
- 3♦ : 9-11 PC, naturalne 6+♦, słabsze niż w sekwencji 1♣ - 3♦.
- 3 BA : 17-18 PC bez starszych czwórek

N	S
1♣	1♦
1♠	?

- 1 NT : 4-6 PC do gry
- 2♣ : 5-10 PC, możliwy skład 5♣4♦,
- 2♦ : 5-10 PC, możliwy skład 5♦4♣,
- 2♥ : 4-6 PC, 5+♥
- 2♠ : 4-6 PC, 5+♠
- 2 BA : 19+PC bez starszych czwórek
- 3♣ : 9-11 PC, naturalne 6+♣, niezbyt ładny kolor
- 3♦ : 9-11 PC, naturalne 6+♦, niezbyt ładny kolor
- 3 NT : 17-18 PC bez starszych czwórek

N	S
1♣	1♦
1NT	?

2♣ : Stayman.

2♦ : transfer na ♥ (potem 2NT/3♥ inwitowe, inne odzywki naturalne GF), można nie wybrać transferu z maksimum i 4 kartowym fitem lub mocnym 3 kartowym.

2♥ : transfer na ♠ (potem 2NT/3♠ inwitowe, inne odzywki naturalne GF), można nie wybrać transferu z maksimum i 4 kartowym fitem lub mocnym 3 kartowym.

2♠ : sztuczne ,młodszy 5+ lub 54 młodsze 7-8 PC. dalej 2BA relay→5+ młodszy naturalnie,  
5♣ 4♦ → 3♥, 5♦ 4♣ → 3♠

2 NT : naturalny inwit bez starszych czwórek, 5-6 PC,

3♣ : inwitujące naturalne 5+ ♣

3♦ : inwitujące naturalne 5+ ♦

3♥ : 9-11 PC, konwencja 5431 z singlem ♥, 54 młodsze.

3♠ : 9-11 PC, konwencja 5431 z singlem ♠, 54 młodsze.

3 NT : do gry.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
1NT	2♣	Stayman
?		

2♦ : brak starszej czwórki,

2♥ : czwórka ♥,

2♠ : czwórka ♠, brak czwórki ♥,

2 NT : **NIE MA TAKIEJ ODZYWKI.**

N	S	uwagi
1♣	1♦	
1NT	2♣	Stayman
2♦	?	

2♥ : naturalna 4♥ i 4♠ słabe,

2♠ : 5♠ 4♥ (słaby kolor),

2NT : do gry,

3♣ : pytanie o skład,

3♦ : 7-8 PC, 55 w starszych,

3♥ : Smoleń 4♥ 5♠,

3♠ : Smoleń 4♠ 5♥.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
1NT	2♣	stayman
2♦	3♣	pytanie o skład
?		

3♦ : 5332 nieznaną młodszą piątką, dalej 3♥ relay = pytanie o kolor-→ kolejno 3♠= trefle/3BA=kara

3♥ : trójka ♥, 44 młodsze

3♠ : trójka ♠, 44 młodsze

3 NT : 4333 z nieznaną młodszą czwórką

N	S
1♣	1♦
2♣	?

Dalsza licytacja naturalna z wyjątkiem :

- 2♦ : seminaturalne , 5-11+ PC, pytanie o siłę i skład,
- 2 NT : młodsze 54,
- 3♣ : poważny inwit bez starszej czwórki, po tej odpowiedzi otwierający pokazuje krótkości w licytowanym kolorze,
- 3♦ : 9-11 PC, naturalne 6+♦ , słabsze niż w sekwencji: 1♣ - 3♦ ,

N	S	uwagi
1♣	1♦	
2♣	2♦	seminaturalne pytanie o skład
?		

- 2♥ : 4♥, 18-21 PC, potem odp.: 3♣ / 3♦ do pasa,
- 2♠ : 4♠, 18-21 PC, potem odp.: 3♣ / 3♦ do pasa,
- 2 NT : bez starszej czwórki, 18-21 PC, potem odp.: 3♣ / 3♦ do pasa,
- 3♣ : 15-17 PC, bez starszej czwórki, na ogół z singlem, po tym odp.: 3♦ = do pasa,

N	S
1♣	1♦
2♦	?

- 2♥ : drugi negat ( nie mam koloru do pokazania i jestem za słaby do transferu na 2NT),
- 2♠ : transfer na NT w sile 2-5 PC, potem Puppet Stayman, nieprzyjęcie transferu NATURALNE,
- 2 NT : **zabronione!!!!**
- 3♣ : młodszy sześciokart z figurą , potem Relay 3♦ (odp. 3♥ = trefle, 3♠ = kara),
- 3♦ : transfer na ♥, ładna szóstka z figurą w sile 3-5 PC,
- 3♥ : transfer na ♠, ładna szóstka z figurą w sile 3-5 PC,
- 3♠ : sztuczne , 54 młodsze

N	S
1♣	1♦
2♦	2♥
?	

- 2♠ : 5+♠ , 22+ PC, ładny kolor lub karta niedobra do NT (ze słabym kolorem lub z kartą dobrą do NT można powiedzieć 2NT i poprzez Puppet Staymana uzgodnić piki),  
 2NT : 24-25 PC, może zawierać starsze piątki ale karta dobra do zajęcia NT,  
 3♣ : 22+ PC, 5+♣,  
 3♦ : 22+ PC, 5+♦,  
 3♥ : 22+ PC, 5+♥, ręka ukierunkowana na grę kolorową,  
 3♠ : 22+ PC, 6+♠, ręka ukierunkowana na grę kolorową.

N	S
1♣	1♦
2♦	2♥/2♠
2NT	?

- 3♣ : Puppet Stayman (pytanie o starszą piątkę, nie musi zawierać starszej czwórki, może zawierać 5♣ : odpowiedź otwierającego 3♦ przyrzeka starszą czwórkę i wtedy odpowiadający licytuje czwórki odwrotne lub 4♦ z obydwoma starszymi czwórkami).  
 3♦ : transfer,  
 3♥ : transfer,  
 3♠ : 54 młodsze lub transfer na 5♦ (5♣ sprzedajemy w Puppet Staymanie),  
 3NT : 5♠4♥.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
2♦	2♥	
2NT	3♣	Puppet
?		

- 3♦ : brak starszej piątki ale nieznana starsza czwórka,  
 3♥ : 5♥332,  
 3♠ : 5♠332,  
 3NT : brak starszej piątki i brak starszej czwórki.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
2♦	2♥	
2NT	3♣	Puppet
3♦	?	

- 3♥ : sztuczne, 4♠,  
 3♠ : sztuczne, 4♥,  
 3NT : brak starszych czwórek,  
 4♦ : sztuczne, obie starsze czwórki.



N	S
1♣	1♦
2♦	2♥
2NT	3♠
3NT	?

- 4♣ : skład 5+4+ w młodszych, słabe (0-2 PC ),
- 4♦ : 6+♦, 0-2 PC,
- 4♥ : trójka ♥ 54+ młode, słabe (0-2 PC ),
- 4♠ : trójka ♠ 54+ młode, słabe (0-2 PC ).

N	S
1♣	1♦
2♥	?

W tej sekwencji semiforsującej możemy podtrzymać licytację w sposób naturalny tylko przy sile od 4 PC.

N	S
1♣	1♦
2♠	?

W tej sekwencji semiforsującej możemy podtrzymać licytację w sposób naturalny tylko przy sile od 4 PC.

N	S
1♣	1♦
2NT	?

Pas : 0-2 PC skład dowolny

3♣ : Puppet Stayman (3-6 PC pytanie o starszą piątkę, nie musi zawierać starszej czwórki, może zawierać 6+♣: odpowiedź otwierającego 3♦ przyrzeka starszą czwórkę i wtedy odpowiadający licytuje czwórki odwrotne lub 4♦ z obydwoma starszymi czwórkami),

3♦ : teksas na ♥, potem 3♠ / 4♣ / 4♦ naturalne,

3♥ : teksas na ♠, potem 4♣ / 4♦ / 4♥ naturalne,

3♠ : 54 młodsze 3-8 PC lub GF transfer na 6+♦ (GF na 6+♣ sprzedajemy w Puppet Staymanie),

3NT : 5♠4♥,

4♣ : 9-11 PC, kolor 6+♣, szlemikowe,

4♦ : 9-11 PC, kolor 6+♦, szlemikowe.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
2NT	3♣	Puppet
?		

3♦ : brak starszej piątki ale nieznaną starszą czwórka,  
3♥ : 5♥332,  
3♠ : 5♠332,  
3NT : brak starszej piątki i brak starszej czwórki.

N	S	uwagi
1♣	1♦	
2NT	3♣	Puppet
3♦	?	

3♥ : sztuczne, 4♠,  
3♠ : sztuczne, 4♥,  
3NT : brak starszych czwórek,  
4♣ : 6+♣, 7-8 PC,  
4♦ : sztuczne, obie starsze czwórki.

N	S
1♣	1♦
2NT	3♠
3NT	?

4♣ : 6+♣, , słabe (0-3 PC),  
4♦ : 6+♦, słabe (0-3 PC),  
4♥ : 54 młode, trefle dłuższe szlemikowe, 9-11 PC,  
4♠ : 54 młode, szlemikowe kara dłuższe, 9-11 PC.

N	S
1♣	1♦
3♥	?

3♠ : lepsze ♠ niż ♥,  
3NT : pytanie o drugi kolor - dalej odpowiedzi naturalne (4♥ oznacza obie starsze),  
4♣ : cuebid uzgadnia ♥,  
4♦ : cuebid uzgadnia ♥.

N	S
1♣	1♦
3♠	?

3NT : pytanie o drugi kolor - dalej odpowiedzi naturalne,  
4♣ : cuebid uzgadnia ♠,  
4♦ : cuebid uzgadnia ♠.

N	S
1♣	1♥
?	

1♠ : 4+♠ a) 11-14 PC, 4♠, otwarcie przygotowawcze,  
b) 15-17 PC, 4♠ 5+♣,  
c) 18 + 4♠ bez czterech kierów karta niedobra do NT (jeśli mamy 4 kiery i 4 piki wtedy odwrotka).  
1NT : 12-14 PC, skład zrównoważony bez czwórek starszych.  
2♣ : 15+ PC, 5+♣, (czwórka pikowa może być tylko przy 18+), forsuje na 1 okrążenie (→ dalej 2♦ odpowiadającego sztuczny forsing do dogranej, inne nie forsujące).  
2♦ : Odwrotka, sztuczne pytanie o skład, konieczne 18+ PC i trójka ♥.  
2♥ : 11-14 PC, 4♥, nie forsujące, potem 2NT z ręki odpowiadającego forsuje i pyta o opis ręki.  
2♠ : 18+ 5+♠, bez trójki kierów.  
2NT : 18-21 PC, bez trójki ♥ (z trzema kierami odwrotka), może być czwórka pików.  
3♣ : 18+ 4+♣ 5+♦.  
3♦ : 18+ 6+♦.  
3♥ : 15-17 PC, inwitowe, 4♥ wraz z 5+♣.  
3♠/4♣/4♦ : splinter dobry fit, szlemikowe  
3NT: 15-17 PC solidny 6+młodszy

N	S
1♣	1♥
1♠	?

- 1 NT : naturalne 7-10 PC  
 2 ♣ : Magister: a) 10-11 PC na piątce ♥ z możliwą młodszą czwórką+  
                   b) 7-11 PC , 4♥ i 5+ młodszą, lub  
                   c) dowolny GF.  
 2 ♦ : naturalny nieforsujące.  
 2 ♥ : 5+♥, 7-9 PC, do pasa jeśli było słabe otwarcie.  
 2 ♠ : 4 ♠ , 7-9 PC.  
 2NT : inwitowe 10-11 PC, skład zrównoważony.  
 3 ♣ : naturalne 5♣ 5♥, GF.  
 3 ♦ : naturalne 5♦ 5♥, GF.  
 3 ♥ : INV, 10-11 PC, 6+ ♥ solidny kolor.

N	S
1♣	1♥
1NT	?

- 2 ♣ : Magister: a) 10-11 PC na piątce ♥ z możliwą młodszą czwórką+  
                   b) 7-11 PC , 4♥ i 5+ młodszą, lub  
                   c) dowolny GF.  
 2 ♦ : naturalny nieforsujące.  
 2 ♥ : 5+♥, 7-9 PC.  
 2 ♠ : 3-4 ♠ , 12+ PC seminaturalne.  
 2NT : inwitowe 10-11 PC, skład zrównoważony.  
 3 ♣ : naturalne 5♣ 5♥, GF.  
 3 ♦ : naturalne 5♦ 5♥, GF.  
 3 ♥ : INV, 10-11 PC, 6+ ♥ solidny kolor.

N	S
1♣	1♥
2♦ odwrotka	?

- 2 ♥ : 4♥, 7-10 PC.  
 2 ♠ : 4♥, 11+ PC.  
 2 NT : 5♥, 7-10 PC.  
 3 ♣ : 5♥, 11 +PC.  
 3 ♦ : 6♥, 7-10 PC.  
 3 ♥ : 6♥, 11 +PC.  
 3 ♠ : 6♥, splinter.  
 4♣/4♦ : splintery, 6+♥, 11+PC

N	S
1♣	1♠
?	

- 1 NT : 12-14 PC, skład zrównoważony bez 4♠.
- 2♣: 15+ PC, skład 5+♣, czwórka kierowa możliwa, forsuje na 1 okrażenie, (dalej 2♦ odpowiadającego sztuczny forsing do dogranej, inne nie forsujące).
- 2♦ : Odwrotka , sztuczne pytanie o skład, konieczne 18+ PC i trójka♠.
- 2♥ : 18+ PC, kolor 5+♥, forsuje do dogranej, mogą być 3 piki( z czwórką pików odwrotka).
- 2♠ : 11-14 PC, 4♠ nie forsuje, potem 2NT odpowiadającego forsuje i pyta o opis ręki.
- 2 NT : 18+ PC, bez trójki♠ ( z trzema pikami odwrotka), może być skład 54 z dłuższymi treflami..
- 3♣ : 18+ PC, 5♦4+♣, GF
- 3♦ : 18+ PC , 6+♦ , GF
- 3♥ : splinter
- 3♠ : 15-17 PC, inwitowe 4♠ 5♣.
- 3 NT : 15-17 PC na solidnym młodszym
- 4♣ : 18+ PC cuebid, superfit♠.
- 4♦ : 18+ PC cuebid, superfit♠.

N	S
1♣	1♠
1NT	?

- 2♣ : Magister (sztuczne)
  - a) 10-11 PC na piątce♠ z możliwą niższą czwórką,
  - b) 7-11 PC , 4♠ i 5+ młodszą,
  - c) dowolny GF,
- 2♦ : nieforsujące naturalne.
- 2♥ : 7-9 PC, 5♠ - 4+♥.
- 2♠ : 5+♠, 7-9 PC.
- 2NT: inwitowe 10-11 PC, skład zrównoważony.
- 3♣ : naturalne 5+♣ i 5♠, GF 12+.
- 3♦ : naturalne 5+♦ i 5♠, GF 12+.
- 3♥ : naturalne 5+♥ i 5♠, GF 12+.
- 3♠ : INV 6+♠, solidny kolor.

N	S
1♣	1NT
?	

N	S
1♣	1NT
2♦	?

2♣ : 15+PC , forsuje na 1 okrążenie , 5+♣ .  
dalsza licytacja naturalna  
2♦ : 18+ PC , 4+♦ , dalej odpowiadający  
opisuje rękę  
2♥ : 18+ PC , 5+♥  
2♠ : 18+ PC , 5+♠  
2NT : GF zrównoważony, szlemikowe  
3♣ : 18+ PC , 5♦4+♣ , GF  
3♦ : 18+ PC , 6+♦ dobry kolor  
3♥ : 18+ PC , 6+♥ dobry kolor(uzgadnia)  
3♠ : 18+ PC , 6+♠ dobry kolor(uzgadnia)  
3NT : do gry 18-21 PC  
4♥ : do gry  
4♠ : do gry

2♥ : 3♥ 44 młodsze  
2♠ : 3♠ 44 młodsze  
2NT : 4333  
3♣ : 5+♣  
3♦ : 5+♦  
3♥ : sztuczne 5♣4♦  
3♠ : sztuczne 5♦4♣

N	S	uwagi
1♣	2♣/2♦	
2♥	2♠	trzeci kolor
?		

2 NT : stoper w 4-tym kolorze  
3♣ : naturalne 5+♣ , 4♥  
3♦ : naturalne , brak czterech pików i brak  
stopera w 4-tym kolorze  
3♠ : podniesienie 3 koloru , mam 4♠ , brak  
zatrzymania w czwartym kolorze  
3 NT : sztuczne !!!! mam 4♠ i trzymam czwarty  
kolor

### Licytacja po otwarciu 1♣ i interwencji pierwszego obrońcy kontra

My	Oni	My	Oni
1♣	kontra	?	

- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♣, **PAS** oznacza rękę negatywną 0-6 PC z fitem treflowym
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♣ odpowiedzi na wysokości **jednego i trzech** są forsujące, a na wysokości **dwóch** nie forsujące.
- Rekontra** oznacza rękę od 10 punktów. Celem rekontry jest albo próba złapania przeciwników na kontrakt z kontra, albo ustalenie swojej gry kończącej.
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♣ **odpowieź 1♦** negat 0-6 PC z misfitem treflowym

### Licytacja po otwarciu 1♣ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem bez przeskoku

My	E	My	W
1♣	1♦	?	

- pas : dwuznaczny : albo słaba ręka albo silna ręka na 4-5♦ ( trapping pas )  
kontra : negatywna 7+PC obiecuje 44+ w starszych kolorach lub INV++ bez lepszej odzywki  
1♥ : naturalne, 4+♥ , 7+PC forsuje , dalej możliwa odwrotka!!  
1♠ : naturalne, 4+♠, 7+PC forsuje , dalej możliwa odwrotka!!  
1NT : 7-10 PC bez starszych czwórek z stoperem  
2♣ : nie forsujące , naturalne 5+♣  
2♦ : sztuczne, bez starszych czwórek , 11+ PC , pyta o zatrzymanie ,co najmniej ładny inwit  
2♥ : GF naturalne , 5+♥  
2♠ : GF naturalne , 5+♠  
2NT : inwitowe 11-12 PC bez starszych czwórek ze stoperem  
3♣ : GF naturalne , 5+♣  
3♦ : Transfer na 3 NT

My	E	My	W
1♣	1♥	?	

- pas : dwuznaczny : albo słaba ręka albo silna ręka na 4-5♥ ( trapping pas )  
kontra : negatywna 7+PC , wyklucza cztery piki  
1♠ : naturalne ,4+♠, 7+PC forsuje, dalej możliwa odwrotka!!  
1NT : 7-10 PC bez czwórki ♠ , z trzymaniem kierowym  
2♣ : nie forsujące , naturalne 5+♣  
2♦ : nie forsujące , naturalne 5+♦  
2♥ : sztuczne, wyklucza cztery piki, 11+ PC , pyta o zatrzymanie  
2♠ : GF naturalne , 5+♠  
2NT : inwitowe 10-11 PC bez czwórki ♠ , z trzymaniem kierowym  
3♣ : GF naturalne , 5+♣  
3♦ : GF naturalne , 5+♦  
3♥ : transfer na 3 NT

My	E	My	W
1♣	1♠	?	

pas : dwuznaczny : albo słaba ręka albo silna ręka na 4-5 ♠ ( trapping pas )

kontra : Sputnik , 7+PC , obiecuje 4+♥

1 NT : 7-10 PC bez czwórki ♥ , z trzymaniem pikowym

2 ♣ : nie forsujące , naturalne 5+ ♣

2 ♦ : nie forsujące , naturalne 5+ ♦

2 ♥ : nie forsujące , naturalne 5+ ♥

2 ♠ : sztuczne, wyklucza cztery kiery, 11+ PC , pyta o zatrzymanie

2 NT : inwitowe 10-11 PC bez czwórki ♥ , z trzymaniem pikowym

3 ♣ : GF naturalne , 5+ ♣

3 ♦ : GF naturalne , 5+ ♦

3 ♥ : GF naturalne , 5+ ♥

3 ♠ : transfer na 3 NT

My	E	My	W
1♣	1NT	?	

kontra : karna 9+ PC

2 ♣ : nie forsujące , naturalne 5+ ♣

2 ♦ : nie forsujące , naturalne 5+ ♦

2 ♥ : nie forsujące , naturalne 5+ ♥

2 ♠ : nie forsujące , naturalne 5+ ♠

2 NT : 44+ młodsze ,co najmniej inwit

3 ♣ : Inwitowe naturalne , 5+ ♣

3 ♦ : Inwitowe naturalne , 5+ ♦

3 ♥ : GF naturalne , 5+ ♥

3 ♠ : GF naturalne , 5+ ♠

My	E	My	W
1♣	2♣	?	

kontra : negatywna 7+PC lub inwitowa na swoim pięciokartowym kolorze

2 ♦ : nie forsujące , naturalne 5+ ♦

2 ♥ : nie forsujące , naturalne 5+ ♥

2 ♠ : nie forsujące , naturalne 5+ ♠

2 NT : inwitowe z trzymaniem treflowym

3 ♣ : pytanie o zatrzymanie bez starszych kolorów

3 ♦ : GF naturalne , 5+ ♦

3 ♥ : GF naturalne , 5+ ♥

3 ♠ : GF naturalne , 5+ ♠

### Licytacja po otwarciu 1♣ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem z przeskokiem

My	E	My	W
1♣	2♦ naturalne lub dwukolorówka	?	

**kontra** : negatywna 9+ PC lub GF na swoim pięciokarcie

2 ♥ : 7-9 PC, 5♥ , nie forsuje

2 ♠ : 7-9 PC, 5♠ , nie forsuje

2 NT :10-11 PC, skład zrównoważony, stoper karowy (jeśli kara naturalne)

3 ♣ : inwitowe naturalne na 5+♣

3 ♦ : pytanie o zatrzymanie jeśli interwencja naturalna , 5+♦ inwitowe jeśli dwukolorówka

3 ♥ : GF naturalne na 5+♥

3 ♠ : GF naturalne na 5+♠

My	E	My	W
1♣	2♦ obie starsze	?	

**kontra** : negatywna 9+ PC lub GF na swoim pięciokarcie

2 ♥ : pytanie o zatrzymanie

2 ♠ : pytanie o zatrzymanie, mam trzymanie kierowe

2 NT :10-11 PC, skład zrównoważony, obydwa starsze stopery

3 ♣ : inwitowe naturalne na 5+♣

3 ♦ : inwitowe naturalne na 5+♦

3 NT : do gry

My	E	My	W
1♣	2♥	?	

**kontra** : 4+♠ negatywna 9+ PC ( jeśli GF na 4♠ to bez trzymania kierowego), lub GF na młodszym pięciokarcie , dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad

2♠ : naturalne 5+♠ , nie forsuje, 7-10 PC

2 NT :Lebensohl (słabe na 5+ młodszy lub GF na 4-5♠ z trzymaniem kierowym)

3♣ : naturalne na 5+♣ inwitowe

3♦ : naturalne na 5+♦ inwitowe

3♥ : pytanie o zatrzymanie , bez pików

3♠ : naturalne GF bez stopera kier , jeśli szlemikowe dopuszczalny stoper kier

3 NT : do gry

My	E	My	W
1♣	2♥	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

**Uwaga: z silnym wariantem otwarcia 1♣ nie przyjmujemy Lebensohla 3♣!!**

pas : słabe na 5+♣

3♦ : do pasa, na 5+♦

3♥ : sztuczne 4♠ ze stoperem kier , GF

3♠ : naturalne 5+♠ ze stoperem kier , GF

3 NT : do gry, sztuczne wskazanie 4♠ z podwójnym stoperem kierowym

My	E	My	W
1♣	2♠	?	

**kontra** : 4+♥ negatywna 9+ PC ( jeśli GF na 4+♥ to bez trzymania pikowego), lub GF na młodszym pięciokarcie , dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad

2 NT : Lebensohl = słabe na ( 5+ młodszy lub 5+♥ ) lub GF na 4-5♥ z trzymaniem pikowym

3♣ : naturalne na 5+♣ inwitowe

3♦ : naturalne na 5+♦ inwitowe

3♥ : naturalne na 5+♥ inwitowe

3♠ : pytanie o zatrzymanie , bez kierów

3 NT : do gry

My	E	My	W
1♣	2♠	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

pas : słabe na 5+♣

3♦ : do pasa, na 5+♦

3♥ : do pasa, na 5+♥

3♠ : naturalne 5♥ ze stoperem pikowym , GF

3 NT : GF 4♥ z trzymaniem pikowym



My	E	My	W
1♣	2BA	?	

kontra : 8+PC , wykluczone dwukolorówki starsze  
 3♣ : 5+♥ 4+♠ kiery dłuższe lub równe , 8+PC  
 3♦ : 4+♥ 5+♠ piki dłuższe, 8+PC  
 3♥ : naturalne nieforsujące  
 3♠ : naturalne nieforsujące  
 3 NT : do gry

My	E	My	W
1♣	3♣	?	

kontra : 4+ starszy negatywna 11+ PC, dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 kolor na wys.3 :naturalny forsujący  
 3 NT : do gry  
 4♣ : 5+♥, 5+♠  
 4♥ : do gry  
 4♠ : do gry

My	E	My	W
1♣	3♦	?	

kontra : 4+ starszy negatywna 11+ PC, dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 kolor na wys.3 :naturalny forsujący  
 3 NT : do gry  
 4♣ : 5+♣ forsuje  
 4♦ : 5+♥, 5+♠  
 4♥ : do gry  
 4♠ : do gry

My	E	My	W
1♣	3♥	?	

kontra : negatywna 11+ PC, dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 3♠ : 5+♠ forsuje  
 3 NT : do gry  
 4♣ : 5+♣, forsuje  
 4♦ : 5+♦, forsuje  
 4♥ : dwukolorówka 5+♠ z 5+młodszym  
 4♠ : do gry

My	E	My	W
1♣	3♠	?	

kontra : negatywna 11+ PC, dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 3 NT : do gry  
 4♣ : 5+♣, forsuje  
 4♦ : 5+♦, forsuje  
 4♥ : do gry

### Licytacja po otwarciu 1♣ i interwencji drugiego obrońcy kolorem

My	E	My	W
1♣ ?	pas	1♦	1♥/1♠

pas : słaby wariant otwarcia lub 18+ na kolorze interwencji

kontra : 15+PC na treflach lub 18+ PC dowolny

1♠ : 18+ PC 5+♠

1NT : 18-21 PC z trzymaniem

2 w kolor przeciwnika : dwukolorówka 55 drugi starszy z młodszym 18+PC

2♦ : naturalne 18-21 PC , 5+♦

inne odzywki jak bez interwencji

My	E	My	W
1♣ ?	pas	1♥/1♠	kontra

Rekontra : rekontra-fit :dokładnie 3 karty w kolorze odpowiedzi lub 18+ dowolne

pas : słaby wariant otwarcia

2♣ : 15+ PC 5+♣

2♦ :odwrotka

inne odzywki jak bez interwencji

My	E	My	W
1♣ ?	pas	1♥/1♠	1-2 w kolor niższy

pas : słaby wariant otwarcia

2♦ jeśli się zmieści :odwrotka

kontra : 3 karty w kolorze partnera (kontra fit) lub 18+ PC dowolny

2NT : 15+ PC z trzymaniem bez 3 kartowego fitu

inne odzywki jak bez interwencji.

My	E	My	W
1♣ ?	pas	1♥/1♠	1BA

kontra : 3 karty w kolorze partnera (kontra fit) lub 18+ PC dowolny

pas : słaby wariant otwarcia

2♣ : 15+ PC 5+♣

2♦ : odwrotka

2♥/2♠ : 11-14 PC z fitem

2NT : 15+ PC z trzymaniem bez 3 kartowego fitu

## Otwarcie 1 ♦ w sile 11- 17 PC

1 ♦ : naturalne wieloznaczne

- a. 11-17 PC, naturalne 5+ ♦
- b. 11-17 PC , skład 4441 z singlem ♣
- c. 11-14 PC, skład 4 ♦ i 5+ ♣

Po otwarciu 1 ♦ odpowiadamy pozytywnie od 7 PC z minimum czwórką starszą , od 12 PC z piątkami młodszymi, 1NT=7-(9)10 PC, 2 NT=11-12 PC, 3NT= 13-15 , nie ma preferencji koloru starszego z silną ręką, z fitem w zależności od siły odwrócone podniesienie (3 ♦ słabe, 2 ♦ 10+,)

N	S
1 ♦	?

**Pas** : 0-5 PC bez sześciokartowego koloru starszego

- 1 ♥ : 7+ PC, kolor 4+ ♥ wyjątkowo 4-6 PC na sześciokarcie
- 1 ♠ : 7+ PC, kolor 4+ ♠ wyjątkowo 4-6 PC na sześciokarcie
- 1 NT : 7-10 PC, skład zrównoważony, bez starszej czwórki
- 2 ♣ : naturalne GF , 5+♣, może zawierać starszą czwórkę
- 2 ♦ : 10+-PC, 4+♦ bez starszej czwórki, forsuje na 1 okrażenie
- 2 ♥ : naturalny GF 12+ na solidnym 5+ , szlemikowe
- 2 ♠ : naturalny GF 12+ na solidnym 5+ , szlemikowe
- 2 NT : 11-12 PC, skład zrównoważony, bez starszej czwórki, ręka dobra do NT
- 3 ♣ : Inwitowe naturalne na 6+♣(9 - 11 PC)
- 3 ♦ : 5-9 PC , słabe z fitem ♦
- 3 ♥ : splinter
- 3 ♠ : splinter
- 3 NT : 13-15 PC do gry , karta bez widoków szlemikowych
- 4 ♣ : splinter
- 4 ♦ : zaporowe

N	S
1 ♦	1 ♥
?	

- 1 ♠ : 11+ PC, kolor 4+ ♠, forsuje na 1 okrażenie
- 1 NT : 12-14 PC, skład zrównoważony, bez starszej czwórki
- 2 ♣ : naturalne , dwuznaczne nie forsuje
  - a) 11-17 PC, 5+♦ 4+♣
  - b) 11-14 PC , 4♦ 5♣
- 2 ♦ : 11-14 PC, 6+♦ , nie forsuje, bez fitu i innych czwórek , ręka 6331 najczęściej
- 2 ♥ : 11-14 PC, z fitem
- 2 ♠ : 15 -17+ PC, 4 ♠, rewersowe, forsuje do 3 ♦
- 2 NT :15-17 PC bez fitu 3 kartowego
- 3 ♣ : 15-17 PC , naturalne 5+♣ z co najmniej 5+♦ , wyjątkowo 4♣
- 3 ♦ : 15-17 PC , 6+♦ , z fitem 3 kartowym
- 3 ♥ : inwit z fitem , najczęściej układowy z 5+♦ , dalej 3 ♠ = pytanie o krótkość
- 3 ♠ : splinter
- 3 NT : karta dobra do NT, musi zawierać 6+♦ pełny kolor, stoper z boku
- 4 ♣ : splinter
- 4 ♦ : z fitem 4 kartowym , ładne 6+♦

N	S
1♦	1♥
1♠	?

- 1 NT : naturalne 7-9 PC  
 2♣ : 4 kolor forsuje na 1 okrażenie różne ręce  
 2♦ : do gry  
 2♥ : 5♥ , 7-9 PC , do pasa jeśli było słabe otwarcie  
 2♠ : 4♠ , 7-9 PC  
 2NT : inwitowe 10-11 PC skład zrównoważony  
 3♣ : naturalna piątka treflowa z 5+♥ , forsing do dogranej  
 3♦ : inwitowe 10-11 PC  
 3♥ : inwit , 10-11 PC , 6+♥ solidny kolor  
 3♠ : inwitowe 10-11 PC  
 3 NT : solidny ciągnik karowy plus stopery boczne

N	S
1♦	1♥
1NT	?

- 2♣ : Magister (sztuczne) a) 10-11 PC na piątce♥ z możliwą młodszą czwórką b) 7-11 PC , 4♥ i 5+ młodszy c) dowolny GF  
 2♦ : do gry  
 2♥ : 5 kierów 7-9 PC , do pasa jeśli było słabe otwarcie  
 2♠ : rewers z wartościami pikowymi , forsing na 1 okrażenie  
 2NT : inwitowe 10-12 PC skład zrównoważony  
 3♣ : GF 5♣ i 5♥ , 12+ PC  
 3♦ : inwitowe , 4+♦ i 4♥ , 10-12 PC  
 3♥ : inwitowe , 10-11 PC , 6+♥ solidny kolor  
 3 NT : solidny ciągnik karowy plus stopery boczne

N	S	uwagi
1♦	1♥	
1NT	2♣	Magister
?		

- 2♦ : słaby 12-13 PC bez fitu 3 kartowego♥  
 2♥ : słaby 12-13 PC z fitem 3♥  
 2♠ : silny 13- 14 PC z fitem 3♥  
 2 NT : silny 13-14 PC bez fitu 3♥

N	S	uwagi
1♦	1♥	
1NT	2♣	Magister
2♦	?	

- 2♥ : 10-11 PC , 5♥  
 2♠ : rewers seminaturalny, forsuje do końcówki  
 2 NT : GF wyczekujące  
 3♣ : 5+♣ nie forsuje , 4♥  
 3♦ : 4♦ , GF , raczej 5♥  
 3♥ : GF, 6+♥.

N	S
1♦	1♥
2♣	?

- 2♦ : negatywny wybór koloru, brak trzech trefli, 7-9 PC  
 2♥ : 5+♥ , 7-9 PC  
 2♠ : forsujący czwarty kolor, forsuje na co najmniej 1 okrażenie , pyta o skład w młodszych, powtórzenie trefli to 5+♣, inne odpowiedzi to ♦ dłuższe od ♣  
 2NT : inwitowe 10-11 PC , skład zrównoważony  
 3♣ : nadwyżkowa ręka , z fitem treflowym  
 3♦ : inwitowe 10-11 PC z fitem 4+♦  
 3♥ : inwitowe 10-11 PC , 6♥

N	S
1♦	1♥
2♦	?

- 2♥ : 5+♥ , 7-9 PC  
 2♠ : forsujący trzeci kolor, nie obiecuje układu 54  
 2NT : inwitowe 10-11 PC , skład zrównoważony  
 3♣ : naturalne forsujące  
 3♦ : inwitowe 10-11 PC  
 3♥ : inwitowe 10-11 PC , 6+♥

N	S
1♦	1♥
2♥	?

- 2NT : forsujące uzgodnienie koloru starszego pyta o skład  
 Pozostałe odzywki wg ogólnych zasad

N	S	uwagi
1♦	1♥	
2♥	2NT	forsujące pytanie o skład
?		

- 3♣ : trójka treflowa , 5♦ 4♥  
 3♦ : 5422  
 3♥ : skład zrównoważony, 4432, minimum  
 3♠ : trójka pikowa , 5♦  
 3NT : skład zrównoważony , 4432 , maksimum  
 Wyższe odpowiedzi wskazują krótkości przy 4441

N	S
1♦	1♥
3♥	?

- 3♠ : sztuczne: pytanie o krótkość ( odp.3NT = krótkość ♠, 4♥ = brak krótkości)  
 Pozostałe odzywki wg. ogólnych zasad

N	S
1♦	1♠
?	

- 1 NT : 12-14 PC, skład zrównoważony (może być 4441 z singlem pikowym)  
 2♣ : naturalne , dwuznaczne , nie forsuje  
 a) 11-17 PC, 5+♦ 4+♣ (czasem 4441 ze starszym singlem 15-17 PC)  
 b) 11-14 PC , 4♦ 5♣  
 2♦ : 11-14 PC, 5+♦ , nie forsuje, bez fitu , ręka 6331 najczęściej lub 5♦4♥31  
 2♥ : rewersowe naturalne , 15-17 PC , forsuje do 3♦ lub 6+♦ z fitem 3♠  
 2♠ : 11-14 PC, z fitem  
 2NT : 15-17 PC bez fitu  
 3♣ : 15-17 PC , naturalne 5+♣ z co najmniej 5+♦  
 3♦ : 15-17 PC , 6+♦ fit 3 kartowy pikowy

- 3 ♥ : splinter 16-17PC z mocnym 4 kartowym fitem pikowym
- 3 ♠ : inwit z fitem , najczęściej układowy z 5+ ♦ , dalej 3 NT = pytanie o krótkość
- 3 NT : solidne 5-6 ♦ ,
- 4 ♣ : splinter
- 4 ♦ : 15-17 PC , 6+ ♦ fit 4 kartowy pikowy , aspiracje szlemikowe
- 4 ♠ : do gry

N	S	uwagi
1 ♦	1 ♠	
1NT	2 ♣	Magister
?		

- 2 ♦ : słaby 12-13 PC bez fitu 3 kartowego ♠
- 2 ♥ : silny 13- 14 PC z fitem 3 ♠
- 2 ♠ : słaby 12-13 PC z fitem 3 ♠
- 2 NT : silny 13-14 PC bez fitu 3 ♠

N	S
1 ♦	1 ♠
2 ♣	?

- 2 ♦ : negatywny wybór koloru
- 2 ♥ : 4ty kolor forsuje , może być 55 starsze INV
- 2 ♠ : naturalne nie forsuje
- 2NT : do gry , skład zrównoważony
- 3 ♣ : inwitowe , naturalne
- 3 ♦ : inwitowe , naturalne
- 3 ♥ : GF , naturalne 5♥
- 3 ♠ : inwitowe , naturalne 6♠ , ładny kolor
- 3BA : do gry

N	S
1 ♦	1 ♠
2 ♦	?

- 2 ♥ : forsujący trzeci kolor GF , nie przyrzeka składu 54
- 2 ♠ : 7-9 PC , 5+ ♠
- 2NT : 10-11 PC , stopery pozostałe
- 3 ♣ : naturalne forsujące
- 3 ♦ : 10-11 PC, inwitowe
- 3 ♥ : 5 ♥ GF
- 3 ♠ : inwitowe na 6+♠

N	S	uwagi
1♦	1♠	
2♠	2NT	forsujące pytanie o skład
?		

3♣ : 3+♣, 4+♦ 4♠  
 3♦ : 5422 maximum  
 3♥ : trójka kierowa , 5♦ 4♠  
 3♠ : skład zrównoważony, 5432, minimum  
 3NT : skład zrównoważony , 4432 , maksimum  
 Wyższe odpowiedzi wskazują krótkości przy 4441

N	S
1♦	1NT
?	

2♣ : 11-15 PC , 4+♣ , nie forsuje , dalsza licytacja naturalna  
 2♦ : 11-14 PC , 5+♦ karta niedobra do NT  
 2♥ : 15-17 PC, 4♥ lub wartości kierowe  
 2♠ : 15-17 PC , 4♠ lub wartości pikowe  
 2NT : naturalne inwitowe 15-17 PC  
 3♣ : 16-17 PC , 4+♣ dobry kolor , forsuje do trzech karo  
 3♦ : 15-17 PC , 6+♦ dobry kolor  
 3NT : do gry

N	S
1♦	1NT
2♣	?

2♦ : negatywny wybór koloru  
 2♥ : 9-11 PC , wartości kierowe  
 2♠ : 9-11 PC , wartości pikowe  
 2NT : 9-11 PC , starsze stopery  
 3♣ : nadwyżkowa ręka z fitem  
 3♦ : 9-11 PC , inwitowe , skład zrównoważony

N	S
1♦	1NT
2♦	?

2♥ : 9-11 PC , wartości kierowe  
 2♠ : 9-11 PC , wartości pikowe  
 2NT : 9-11 PC , starsze stopery  
 3♣ : nadwyżkowa ręka z 5+♣  
 3♦ : 9-11 PC , inwitowe , skład zrównoważony

N	S
1♦	2♣
?	

- 2♦ : 11-14 PC 4+♦ , może zawierać starsze czwórki  
 2♥ : 15-17 PC , 4♥ 5♦ , czwórka pików tylko przy składzie 5440 ( 4441 rebid 3NT)  
 2♠ : 15-17 PC 4♠ 5♦ , brak czwórki kier  
 2 NT : 11-14 PC skład 4441 z singlem trefl  
 3♣ : naturalne 3+♣ , nadwyżkowe , bez starszych czwórek zazwyczaj  
 3♦ : 15+ PC , ładna 6+♦  
 3♥ : splinter z fitem♣  
 3♠ : splinter z fitem♣  
 3 NT : 15-17 PC , skład 4441 z singlem trefl – potem kolory uzgadnia się teksasem

N	S
1♦	2♣
2♦	?

- 2♥ : naturalna 4♥ , możliwa czwórka pików  
 2♠ : naturalna 4♠  
 2 NT : brak starszych czwórek , może być 5332 , nadwyżkowe , próba szlemikowe zazwyczaj  
 3♣ : naturalne 6+♣ w sile 12+PC  
 3♦ : uzgodnienie kar 4+♦ , próba 3NT lub szlemikowe  
 3♥ : splinter z fitem♦  
 3♠ : splinter z fitem♦  
 3 NT : słabe , do gry ok. 12-15 PC

N	S
1♦	2♣
3NT	?

- 4♣ : uzgodnienie teksasowe kar  
 4♦ : uzgodnienie teksasowe kierów  
 4♥ : uzgodnienie teksasowe pików  
 4♠ : uzgodnienie teksasowe trefli i pytanie o asy na treflach

N	S
1♦	2♦
?	

- 2♥ : stoper kierowy lub 4♥ , nie mówi nic o pikach  
 2♠ : stoper pikowy , lub 4♠ bez trzymania♥  
 2NT : stopery w obu starszych kolorach , słabe  
 3♣ : kolor 4+♣ , brak zatrzymań w kolorach starszych.  
 3♦ : brak zatrzymań w kolorach starszych , słabe  
 3♥ : splinter  
 3♠ : splinter  
 3 NT : 13-15 PC , zatrzymania w obu kolorach starszych  
 4♣ : splinter



### Licytacja po otwarciu 1♦ i interwencji pierwszego obrońcy kontra

My	E	My	W
1♦	kontra	?	

Pas : 0-6 PC

rekontra : 10+ PC , zwykle zrównoważony, próba złapania przeciwników na kontrę

1♥ : bez zmian , 7+PC, 4+♥

1♠ : bez zmian , 7+PC, 4+♠

1 NT : 7-10 PC, skład zrównoważony, bez starszej czwórki

2♣ : naturalne nie forsuje 5+♣

2♦ : naturalne 4♦ , nie forsuje 7-10 PC

2♥ : 10+PC, 5+♥ z fitem karo, forsuje

2♠ : 10+PC, 5+♠ z fitem karo, forsuje

2 NT : inwit z fitem

3♣ : forsujący kolor+fit

3♦ : zaporowe z fitem ♦

3♥ : splinter ♥

3♠ : splinter ♠

3 NT : 13-15 PC do gry , karta bez widoków szlemikowych

4♣ : splinter ♣

4♦ : zaporowe z długim fitem ♦

### Licytacja po otwarciu 1♦ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem bez przeskoku

My	E	My	W
1♦	1 w kolor	?	

- Po interwencji przeciwnika kolorem bez przeskoku na nasze otwarcie 1♦ odpowiedzi na wysokości **jednego i trzech** są forsujące, a na wysokości **dwóch** nie forsujące.
- Kontra negatywna** 7+PC , po interwencji 1♠ obiecuje 4+♥ (Sputnik)
- Odpowiedź 1♠ po interwencji 1♥ obiecuje 4+♠ , kontra wyklucza czwórkę pikową
- Odpowiedź 1NT , 2NT naturalne z trzymaniem , nie forsują
- Odpowiedź 2 w kolor przeciwnika wyklucza starsze czwórki , 10+PC forsuje i pyta o trzymanie, 3 w kolor przeciwnika to transfer na 3 BA
- Poparcie 2♦ 7-9 PC , 3♦ blokujące , inne odzywki jak bez interwencji

### Licytacja po otwarciu 1♦ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem z przeskokiem

My	E	My	W
1♦	2♦ dwukolorówka z pikami	?	

kontra : negatywna 9+ PC lub GF na swoim pięciokarcie

2♥ : 7-9 PC, 5♥ , nie forsuje

2♠ : pytanie o zatrzymanie , 10+PC

2 NT : 10-11 PC, skład zrównoważony, stoper ♠

3♣ : inwitowe naturalne na 5+♣

3♦ : inwit z fitem

3♥ : inwitowe naturalne na 5+♥ ( pomimo przeskoku , zabezpieczenie przed wyblokiem )

3♠ : splinter z fitem

3 NT : do gry

My	E	My	W
1♦	2♦ obie starsze	?	

kontra : negatywna 9+ PC lub GF na swoim pięciokarcie  
 2♥ : pytanie o zatrzymanie  
 2♠ : pytanie o zatrzymanie, mam trzymanie kierowe  
 2 NT :10-11 PC, skład zrównoważony, obydwie starsze stopery  
 3♣ : inwitowe naturalne na 5+♣  
 3♦ : inwit z fitem  
 3♥ :sprinter z fitem  
 3♠ : splinter z fitem  
 3 NT : do gry

My	E	My	W
1♦	2♥	?	

kontra : 4+♠ negatywna 9+ PC ( jeśli GF na 4♠ to bez trzymania kierowego), lub GF na młodszym pięciokarcie , dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 2♠ : naturalne 5+♠ , nie forsuje, 7-9 PC  
 2 NT :Lebensohl (słabe na 5+♣ lub z fitem) albo GF na 4-5♠ z trzymaniem kierowym)  
 3♣ : naturalne na 5+♣ inwitowe  
 3♦ : naturalne na 4+♦ inwitowe  
 3♥ : pytanie o zatrzymanie , bez pików  
 3♠ : naturalne GF bez stopera kier, jeśli szlemikowe dopuszczalny stoper kier  
 3 NT : do gry

My	E	My	W
1♦	2♥	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

pas : słabe na 5+♣  
 3♦ : do pasa, na ficie  
 3♥ : sztuczne 4♠ ze stoperem kier , GF  
 3♠ : naturalne 5+♠ GF ze stoperem kier  
 3 NT : do gry

My	E	My	W
1♦	2♠	?	

kontra : 4+♥ negatywna 9+ PC ( jeśli GF na 4♥ to bez trzymania pikowego), lub GF na młodszym pięciokarcie , dalej licytacja naturalna wg ogólnych zasad  
 2 NT : Lebensohl = słabe na ( 5+♣ lub z fitem lub 5+♥ ) lub GF na 4-5♥ z trzymaniem pikowym  
 3♣ : naturalne na 5+♣ inwitowe  
 3♦ : naturalne z fitem, inwitowe  
 3♥ : naturalne na 5+♥ inwitowe  
 3♠ : pytanie o zatrzymanie , bez kierów  
 3 NT : do gry

My	E	My	W
1♦	2♠	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

pas : słabe na 5+♣

3♦ : do pasa, na 3+♦

3♥ : do pasa, na 6+♥

3♠ : 5♥ ze stoperem pikowym , GF

3 NT : GF 4♥ z trzymaniem pikowym

### Licytacja po otwarciu 1♦ i interwencji drugiego obrońcy kolorem

My	E	My	W
1♦	pas	1♥	1♠
?			

**pas** : słaby wariant otwarcia

kontra : nadwyżkowe przygotowawcze i 3 karty w kolorze partnera (kontra fit)

1NT : 13-15 PC z trzymaniem

2♠ : pytanie o zatrzymanie

2BA : 15-17 PC ze stoperem

inne odzywki jak bez interwencji

My	E	My	W
1♦	pas	1♥/1♠	1-2 w kolor niższy
?			

**pas** : słaby wariant otwarcia

kontra : nadwyżkowe przygotowawcze i 3 karty w kolorze partnera (kontra fit)

2NT : 15-17 PC z trzymaniem w kolorze interwencji

inne odzywki jak bez interwencji,

## Otwarcie 1 ♥ 11-17 PC

Otwarcie 1 ♥ dajemy przy sile 11-17 PC z kolorem co najmniej pięciokartowym ( możliwy słaby kolor młodszy sześciokartowy z boku)

Można rozważyć przy sile 15-17 PC z pięciokartem kierowym otwarcie 1 NT pod kilkoma warunkami:

- słaby kolor kierowy
- ręka dobra do zajęcia NT
- siła 15-17 PC w składzie 5332 z figurowym dublem i nożycowymi bocznymi kolorami
- trzykartowy kolor pikowy

N	S
1 ♥	?

Pas : 0-5 PC bez sześciokartowego koloru pikowego

1 ♠ : 7+ PC, kolor 4+ ♠ , wyjątkowo 4-6 PC na sześciokarcie z misfitem (fit może być jedynie w sile inwitu 10-11 PC jeśli mamy 4-5 ♠ )

1 NT : półforsujące : dwuznaczne

a) 5-6 PC, z fitem tzw. minipodniesienie

b) 7-11 PC klasyczne , bez fitu i czwórki ♠

2 ♣ : seminaturalne : dwuznaczne

a) 12+ PC, seminaturalne, z fitem lub bez fitu ,forsuje do dogranej ,może zawierać czwórkę ♠

b) 9-11 PC , naturalne , 6+ ♣ , potem po dowolnym rebidzie licytujemy 3 ♣

2 ♦ : naturalne : dwuznaczne

a) 12+ PC, naturalne , 5+ ♦ forsuje do dogranej , może zawierać starszą czwórkę

b) 9-11 PC , naturalne , 6+ ♦ , potem po dowolnym rebidzie licytujemy 3 ♦

2 ♥ : 7-10 PC, z fitem, solidne podniesienie

2 ♠ : GF na solidnym pięciokarcie, szlemikowe

2 NT : 10-11PC z fitem 3 kartowym

3 ♣ : BERGEN, sztuczne z fitem 4 kartowym w sile 10-11PC

3 ♦ : BERGEN, sztuczne z fitem 4 kartowym w sile 7-9 PC

3 ♥ : zaporowe z fitem , mniej niż 6 PC

3 ♠ : silny splinter ♠

3 NT : 13-15 PC do gry , z fitem 3 ♥ , w składzie 4333

4 ♣ : silny splinter ♣

4 ♦ : silny splinter ♦

4 ♥ : zaporowe najczęściej z fitem 5 kartowym , mniej niz. 9 PC

N	S
1 ♥	1 ♠
?	

- 1 NT : 11-14 PC, skład raczej zrównoważony  
 2 ♣ : naturalne , 11-17 PC, 5+ ♥ 4+♣  
 2 ♦ : naturalne , nie forsuje , 11-17 PC, 5+ ♥ 4♦  
 2 ♥ : naturalne , 11-14 PC , nie forsuje , 6+ ♥ raczej minimum  
 2 ♠ : 11-14 PC, z fitem 4♠ , bilansowe  
 2 NT : 15-17 PC bez 3♠ oraz bocznych czwórek, najczęściej z 6 ♥ ( z 5♥ otwarcie 1 NT)  
 3 ♣ : 15-17 PC , naturalne 5+♣ z co najmniej 5+♥  
 3 ♦ : 15-17 PC , naturalne 5+♦ z co najmniej 5+♥  
 3 ♥ : 15-17 PC , 6♥ inwitowe, z trójką ♠  
 3 ♠ : inwit z 4 ♠ fitem , najczęściej układowy z 5+ ♥ , dalej 3 NT = pytanie o krótkość  
 3 NT : do gry , góra otwarcia z solidnymi kierami i stoperami z boku  
 4 ♣ : splinter ♣  
 4 ♦ :: splinter ♦

N	S	uwagi
1 ♥	1 ♠	
1NT	2 ♣	Magister
?		

- 2♦ : słabe 11-13 PC bez fitu 3 kartowego ♠  
 2♥ : silne 13-14 PC z fitem 3 kartowym ♠  
 2♠ : słabe 11-13 PC z fitem 3 kartowym ♠  
 2 NT : silne 13-14 PC bez fitu 3 kartowego ♠

N	S
1 ♥	2 ♣
?	

- 2♦ : sztuczne słabe mówi że bez 6♥  
 2♠ : słabe ale na 6♥  
 Reszta naturalne nadwyżkowe

### Licytacja z fitem

Po otwarciu 1 ♥ odpowiadamy pozytywnie z fitem od ładnych 5(6) PC:

- 1 ♥ - 1NT = 5-7 PC z fitem (minipodniesienie), lub klasyczne 7-11 PC bez fitu  
 2 NT = inwit z fitem 3 kartowym 10-11 PC , 11-12 pkt przeliczeniowych  
 3 NT = 12-15 z fitem w składzie 4333  
 2 ♥ = podniesienie solidne 8-10 PC z trzykartowym fitem  
 3 ♥ = podniesienie z przeskokiem = słabe  
 3 ♣ : inwit z fitem 4 kartowym silniejszy 10 – 11 PC najczęściej z krótkością  
 3 ♦ : inwit z fitem 4 kartowym słabszy 7-9 PC najczęściej bez krótkości  
 4 ♥ = zaporowe z najczęściej pięciokartowym fitem  
 3♠/4♣/4♦ = podwójny przeskok = silny splinter)

N	S	uwagi
1 ♥ ?	2NT	z fitem

- 3 ♣ : nadwyżkowe , kolor lub wartości
- 3 ♦ : nadwyżkowe , kolor lub wartości
- 3 ♥ : minimum, do gry
- 3 ♠/4 ♣/4 ♦ : splintery 15-17 PC
- 3 NT : do gry , skład zrównoważony
- 4 ♥ : do gry , 6-7 kierów

N	S	uwagi
1 ♥ ?	3 ♣	z fitem

- 3 ♦ : sztuczne wyczekujące, zainteresowanie  
końcówką , pytanie o singla →single  
naturalnie, 3♥ brak nadwyżek
- 3 ♥ : minimum, do gry
- 3 NT : do gry , skład zrównoważony
- 4 ♥ : do gry , ładna karta

N	S	uwagi
1 ♥ ?	3 ♦	z fitem

- 3 ♥ : do gry
- 3 ♠ : cuebid ♠
- 3 NT : do gry , skład zrównoważony
- 4 ♣ : cuebid ♣
- 4 ♦ : cuebid ♦
- 4 ♥ : do gry , ładna karta

### NIEFORSUJĄCE 2 NT po powtórzeniu koloru otwarcia 1♥

N	S
1♥	1♠/1NT
2♥	2NT
?	

- 3♣ : wartości ♣ , możliwe trzy piki, ale może być też układ 6-4 lub siedem kierów
- 3♦ : wartości ♦ , możliwe trzy piki, ale może być też układ 6-4 lub siedem kierów
- 3♥ : do pasa
- 3♠ : trójka ♠ bez singla , partner może spasować
- 3 NT : góra otwarcia bez singla (lub z singlem ♠) i bez trzech pików

**Forsujące 2 NT po podniesieniu koloru otwarcia 1♥** ma na celu sprawdzenie czy jest siła na dograną i jaką dograną. . Dalsza licytacja jest naturalna.

N	S
1♥	2♥
2NT	?

- 3♣ : naturalne , kolor do uzupełnienia
- 3♦ : naturalne , kolor do uzupełnienia
- 3♥ : słabe poparcie, do pasa
- 3 NT: nadwyżkowe do gry
- 4♥ : góra odpowiedzi

### Drury po otwarciu trzecioręcznym 1♥

My	E	My	W
pas	pas	1♥	pas
2♣	pas	?	

Zalicytowanie odzywki 2♣ (Drury) po otwarciu partnera 1 w kolor starszy na trzeciej ręce jest seminaturalnym konwencyjnym **pytaniem o siłę otwarcia**.  
Odpowiedzi na pytanie Drury są następujące:

- 2♦ = **sztuczne**, mówi o otwarciu w zakresie **11-14 PC** , może zawierać dowolne czwórki
- 2♥ = słabe powtórzenie koloru otwarcia, podlimitowe , mniej niż 11 PC
- 2♠ = wartości pikowe , 15-17 PC
- 2NT = naturalne , skład zrównoważony w sile 15-17 PC
- 3♣ = naturalne , czwórka trefli w sile 15-17 PC
- 3♦ = naturalne , czwórka kar w sile 15-17 PC
- 3♥ = silne powtórzenie koloru otwarcia, 15-17 PC

### Licytacja po otwarciu 1♥ i interwencji pierwszego obrońcy kontra

My	E	My	W
1♥	kontra	?	

1. Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♥ odpowiedź 1♠ forsuje, 1NT z fitem 7-10 PC , 2♥ jest słabe 5-6 PC z fitem
2. Odpowiedzi na wysokości **dwóch** nie forsujące.(wyjątek 2♠)
3. Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♥ zalicytowanie koloru z przeskokiem to inwitowe naturalne kolor+fit
4. **Rekontra** oznacza rękę od 10 punktów. Celem rekontry jest albo próba złapania

przeciwników na kontrakt z kontrą, albo ustalenie swojej gry kończącej, może być czasami z fitem

5. Po interwencji przeciwnika kontrą na nasze otwarcie 1♥ odpowiedź 3♥ i 4♥ blokujące
6. Po interwencji przeciwnika kontrą na nasze otwarcie 1♥ odpowiedź 2NT to inwit+10-11 PC

### Licytacja po otwarciu 1♥ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem

My	E	My	W
1♥	1♠/1NT/ 2 w kolor	?	

1. Po interwencji przeciwnika kolorem bez przeskoku na nasze otwarcie 1♥, odpowiedzi na wysokości **dwóch** nie forsujące a **trzech** są forsujące za wyjątkiem poparcia 3♥(słabe)
2. **Kontra negatywna** 7+PC , po interwencji 1♠ obiecuje 4+♥ (Sputnik)
3. Po interwencji 1BA kontra jest **karna**.
4. Po interwencji przeciwnika kolorem bez przeskoku na nasze otwarcie 1♥ zalicytowanie koloru z przeskokiem to forsing naturalny z fitem lub bez fitu, a po pasie z fitem inwitowe
5. Odpowiedź 1NT naturalne z trzymaniem ,
6. Odpowiedź 2 lub 3 w kolor przeciwnika oznacza inwit z fitem lub zły forsing z fitem
7. Odpowiedź 2NT, również po interwencji 1♠ , **oznacza GF z fitem**

My	E	My	W
1♥	2♠	?	

2NT: Lebensohl (słabe na treflach lub karach lub z fitem) lub GF z fitem i trzymaniem pikowym  
kontra :negatywna , bez fitu , zwykle 44 młodsze

3♣ = naturalne , dobry inwit w sile 11-12 PC

3♦ = naturalne , dobry inwit w sile 11-12 PC

3♥ : inwitowe z fitem

3♠ : GF z fitem bez stopera pikowego

3BA : do pasa

3♣ : splinter

3♦ : splinter

My	E	My	W
1♥	2 NT	?	

3♣ : ZAWSZE kiery , słabe lub GF z fitem

3♦ : ZAWSZE piki – słabe lub GF 5+♠

3♥ : bilansowe z fitem , do gry

3♠ : naturalne 5+ ♠ nie forsuje , 10-11 PC

3 NT: do gry

4♣ : splinter ♣

4♦ : splinter ♦

4♥ : do gry zaporowe`

4♠ : do gry zaporowe 7+♠

Kontra: łapanie na kontrę lub GF z fitem trzykartowym

Pas : słaba karta

Pas i opóźniona kontra :10 +PC i trzy karty w skontrowanym kolorze



## Otwarcie 1 ♠ 11 - 17 PC

Otwarcie 1 ♠ dajemy przy sile 11-17 PC z kolorem co najmniej pięciokartowym ( możliwy słaby kolor młodszy sześciokartowy)

Można rozważyć przy sile 15-17 PC z pięciokartem pikowym otwarcie 1 NT pod kilkoma warunkami:

- słaby kolor pikowy
- ręka dobra do zajęcia NT
- siła 15-17 PC w składzie 5332 z figurowym dublem i nożycowymi bocznymi kolorami
- trzykartowy kolor kierowy

Po otwarciu 1 ♠ odpowiadamy 1NT od 7 PC z młodszymi piątkami lub w składzie równym, od 12 PC z piątkami młodszymi naturalnie , nie ma preferencji koloru starszego z silną ręką , z fitem w zależności od siły ( minipodniesienie 1NT, podniesienie koloru, podniesienie z przeskokiem = słabe, słaby BERGEN 3 ♦ silny BERGEN 3♣,, inwitowe 2NT, zaporowe 4 w kolor, podwójny przeskok = silny splinter)

N	S
1 ♠	?

Pas : 0-6 PC bez fitu

1 NT : półforsujące : dwuznaczne

- a) 5-6 PC, z fitem tzw. minipodniesienie
- b) 7-11 PC klasyczne , bez fitu

2 ♣ : seminaturalne : dwuznaczne

- a) 12+ PC, seminaturalne , z fitem lub bez fitu , forsuje do dogranej
- b) 10-11 PC , naturalne , 6+♣ , potem po dowolnym rebidzie licytujemy 3♣

2 ♦ : naturalne : dwuznaczne

- a) 12+ PC, naturalne , 5+ ♦ forsuje do dogranej
- b) 9-11 PC , naturalne , 6+ ♦ , potem po dowolnym rebidzie licytujemy 3 ♦

2 ♥ : 12+ PC , forsuje do dogranej , 5+ ♥ solidnych

2 ♠ : 8-10 PC, z fitem , solidne podniesienie

2 NT : inwit z fitem 3 kartowym

3 ♣ : BERGEN inwit z fitem 4 kartowym 10-11 PC najczęściej z krótkością z boku

3 ♦ : BERGEN inwit z fitem 4 kartowym słabszy 7-9 PC bez krótkości

3 ♥ : naturalny GF na solidnym kolorze

3 ♠ : zaporowe , mniej niż 6 PC

3 NT : 13-15 PC do gry , z fitem 3 ♠ , w składzie 4333

4 ♣: silny splinter ♣

4 ♦: silny splinter ♦

4 ♥ : do gry bez ambicji szlemikowych

4 ♠ : blokinwit mniej 9 PC

N	S
1 ♠	2 ♣
?	

2 ♦ : sztuczne słabe mówi o braku 6♠

2 ♠ : słabe ale na 6 ♠

Reszta naturalne nadwyżkowe

N	S
1♠	1NT
?	

Pas : 11-14 PC z nieciekawą kartą w składzie zrównoważonym

2♣ : seminaturalne, gadget Martensa

: ma na celu sprawdzenie 5♥ u odpowiadającego

a) 14-17 PC, 5+♠ 3+♥ pyta o piątkę ♥ - może zawierać dowolne czwórki -

b) 11-14 PC , 5♠ (4)5+♣ , słabe naturalne

2♦ : naturalne , nie forsuje , 11-13 PC , 5♠ 4+♦

2♥ : naturalne , **nie forsuje** , 11-14 PC , 5♠ 4+♥ ( z maksimum należy przejść przez gadget Martensa)

2♠ : 11-14 PC, 6♠ , możliwa młodsza czwórka

2NT : 15-17 PC bez 3♥ oraz bocznych czwórek, najczęściej z 6♠ ( z 5♠332 otwarcie 1 NT)

3♣ : 15-17 PC , naturalne 5+♣ 5♠

3♦ : 15-17 PC , naturalne 5+♦ 5♠

3♥ : 15-17 PC , 5♥ 5♠

3♠ : inwit 15-17 PC z 6+♠

3NT : do gry , góra otwarcia i stoperami z boku

### Licytacja z fitem

Po otwarciu 1♠ odpowiadamy pozytywnie z fitem od ładnych 5(6) PC:

1♠ - 1NT = 5-6 PC z fitem (mini podniesienie), lub klasyczne 7-11 PC bez fitu

2NT = inwit z fitem 3 kartowym 10-11 PC , 11-12 pkt przeliczeniowych

3NT = 13-15 z fitem w składzie 4333

2♠ = podniesienie solidne 8-10 PC z trzykartowym fitem

3♠ = podniesienie z przeskokiem = słabe

3♣ = sztuczne, BERGEN 10-11 PC z fitem 4 kartowym , najczęściej z singlem z boku

3♦ = sztuczne, BERGEN 7-9 PC z fitem 4 kartowym , najczęściej bez singla z boku

4♠ = zaporowe z najczęściej pięciokartowym fitem

4♣/4♦ = podwójny przeskok = silny splinter)

N	S	uwagi
1♠	3♣	z fitem
?		

N	S	uwagi
1♠	3♦	z fitem
?		

3♦ : sztuczne wyczekujące, zainteresowanie końcówką, pytanie o singla

3♥ : naturalna czwórka ♥

3♠ : minimum, do gry

3NT : do gry , skład zrównoważony

4♠ : do gry , ładna karta

3♥ : naturalna czwórka ♥

3♠ : do gry

3NT : do gry , skład zrównoważony

4♣ : cuebid ♣

4♦ : cuebid ♦

4♥ : cuebid ♥

## Gadget Martensa

Gadget Martensa ma na celu sprawdzenie sfitowania ♥ w przypadku **siły odpowiadającego w strefie poniżej forsingu do dogranej**, może być również naturalnym zgłoszeniem trefli , **nadwyżkowe**

N	S
1 ♠	1NT
2 ♣	?

- 2 ♦ : sztuczne, brak 5 ♥ , 7-11 PC , możliwa czwórka dowolna z boku – dalej naturalnie
- 2 ♥ : naturalne konwencyjne 5 ♥ , 7-9 PC , dalej naturalnie
- 2 ♠ : naturalne : dubel ♠ przy 8-9 PC lub mini podniesienie 5- 6PC z fitem
- 2NT : sztuczne konwencyjne 5 ♥ , 10-11 PC , dalej naturalnie
- 3 ♣ : naturalna 6+ ♣
- 3 ♦ : naturalna 6+ ♦
- 3 ♥ : naturalna 6 ♥ , 9-11 PC

N	S
1 ♠	1NT
2 ♣	2 ♦
?	

- 2 ♥ : czwórka ♥ , 14-17 PC ( z mniejszą siłą bezpośrednio 2 ♥ )
- 2 ♠ : słabe 11-14 PC, zwykle z 3 ♥ lub 4 ♣
- 2NT: nadwyżkowe z 3 ♥
- 3 ♣ : 13-14 PC unaturalnienie trefli , 5+ ♣
- 3 ♦ : 15-17 PC , naturalna 4 ♦
- 3 ♠ : nadwyżkowe 6+ ♠ i 3 ♥

### NIEFORSUJĄCE 2 NT po powtórzeniu koloru otwarcia 1♠

N	S
1♠	1NT
2♠	2NT
?	

- 3♣ : wartości ♣ , może być też układ 6-4 lub siedem pików
- 3♦ : wartości ♦ , może być też układ 6-4 lub siedem pików
- 3♠ : do pasa
- 3♥ : wartości ♥
- 3 NT : góra otwarcia bez singla

### Forsujące 2 NT po podniesieniu otwarcia 1♠

Po podniesieniu koloru otwarcia 2NT jest **forsujące** i ma na celu sprawdzenie czy jest siła na dograną i jaką dograną. . Dalsza licytacja jest naturalna.

N	S
1♠	2♠
2NT	?

- 3♣ : naturalne , kolor do uzupełnienia
- 3♦ : naturalne , kolor do uzupełnienia
- 3♥ : naturalne , kolor do uzupełnienia
- 3♠ : słabe poparcie, do pasa
- 3 NT: nadwyżkowe do gry
- 4♥ : góra odpowiedzi

### Drury po otwarciu trzecioręcznym 1♠

My	E	My	W
pas	pas	1♠	pas
2♣	pas	?	

Zalicytowanie odzywki 2♣ (Drury) po otwarciu partnera 1 w kolor starszy na na trzeciej ręce jest seminaturalnym konwencyjnym pytaniem o siłę otwarcia. Odpowiedzi na pytanie Drury są sztuczne:

- 2♦ = sztuczne, mówi o otwarciu w zakresie 11-14 PC , może zawierać dowolne czwórki
- 2♥ = seminaturalne, czwórka kierowa lub wartości kierowe w sile 15-17 PC
- 2 NT = naturalne , skład zrównoważony w sile 15-17 PC
- 2♠ = negatywne powtórzenie koloru otwarcia , podlimitowe, mniej niż 11 PC
- 3♣ = naturalne , czwórka trefli w sile 15-17 PC
- 3♦ = naturalne , czwórka kar w sile 15-17 PC

### Licytacja po otwarciu 1♠ i interwencji pierwszego obrońcy kontra

My	E	My	W
1♠	kontra	?	

- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ odpowiedź 1NT jest z fitem 7-9 PC ,nie forsuje .
- Odpowiedzi na wysokości **dwóch** nie forsują.
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ zaliczowanie koloru z przeskokiem to inwitowe naturalne kolor+fit
- Rekontra** oznacza rękę od 10 punktów. Celem rekontry jest albo próba złapania przeciwników na kontrakt z kontra, albo ustalenie swojej gry kończącej, może być czasami z fitem
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ odpowiedź 2♠ oznacza 5-6 PC z fitem , 3♠ i 4♠ blokujące
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ odpowiedź 2NT to inwit+,
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ odpowiedzi 3♣, 3♦ oraz 3♥ oznaczają 5+ w głoszonym kolorze +fit.
- Po interwencji przeciwnika kontra na nasze otwarcie 1♠ odpowiedź 3NT to silniejsze niż podniesienie do 4♠

### Licytacja po otwarciu 1♠ i interwencji pierwszego obrońcy kolorem

My	E	My	W
1♠	1NT/ 2 w kolor	?	

Po interwencji przeciwnika kolorem bez przeskoku na nasze otwarcie 1♠ odpowiedzi na wysokości, na wysokości **dwóch** nie forsujące a **trzech** są forsujące

**Kontra negatywna** 7+PC bez fitu

Po interwencji przeciwnika kolorem bez przeskoku na nasze otwarcie 1♠ zaliczowanie koloru z przeskokiem to forsing naturalny raczej bez fitu, a po pasie z fitem inwitowe

Odpowiedź 1NT , naturalne z trzymaniem

Odpowiedź 2 lub 3 w kolor przeciwnika oznacza inwit lub zły forsing z fitem

Odpowiedź 2NT **oznacza GF z fitem**

My	E	My	W
1♠	2♠	?	

2NT: Lebensohl= GF z fitem lub nieforsujące na 5♦ lub 5♣

kontra :negatywna , bez fitu , zwykle 44 młodsze

3♥ : inwitowe z fitem

3♠ : inwitowe nie forsujące z fitem

pozostałe wg ogólnych zasad

My	E	My	W
1 ♠	2 NT	?	

- 3 ♣ : ZAWSZE kiery , słabe 5+♥ lub GF 5+♥
- 3 ♦ : ZAWSZE piki , słabe z fitem lub GF z fitem
- 3 ♥ : naturalne 5+ , nie forsuje , 10-11 PC
- 3 ♠ : inwit 10-11 PC z fitem , do gry
- 3 NT: do gry
- 4 ♣ : splinter ♣
- 4 ♦ : splinter ♦
- 4 ♥ : do gry zaporowe 7+
- 4 ♠ : do gry zaporowe
- Kontra: łapanie na kontrę lub GF z Fitem trzykartowym
- Pas : słaba karta
- Pas i opóźniona kontra :10 +PC i trzy karty w skontrowanym kolorze

### Otwarcie 1 NT 15-17 PC

Otwarcie 1NT dajemy w przedziale 15-17 PC w składzie możliwie zrównoważonym , bez singla. Dopuszczalne są otwarcia na słabszym pięciokartowym kolorze starszym lub sześciokartowym w młodszym z mocnymi dublami lub układami nożycowymi w krótkich kolorach.

N	S
1NT	?

- 2 ♣ : **Stayman** nielimitowany od 0+ PC , wieloznaczny
  - a) słaby na co najmniej 44 starsze
  - b) normalny 7+ PC , co najmniej jedna starsza czwórka , może zawierać młodsze piątki w sile 7-8 PC
  - c) GF lub szlemikowe na 54 w starszych (potem po odp. 2♦ -Smoleń ze skokiem 3♥/3♠)
  - d) inwitowe lub GF na 55 w starszych (potem po odp. 2♦ - inwit 3♦ lub GF 4♦ po 2♦ )
- 2 ♦ : **Teksas na kiery** , nielimitowany
  - a) słaby na 5+ ♥
  - b) normalny 7+ PC na 5+♥. może zawierać dowolny boczny kolor czterokartowy lub dłuższy
- 2 ♥ : **Teksas na piki** , nielimitowany
  - a) słaby na 5+ ♠
  - b) normalny 7+ PC na 5+♠, może zawierać dowolny boczny kolor czterokartowy lub dłuższy
- 2 ♠ : jednoznaczne : transfer na trefle nielimitowany
- 2 NT : inwit , 8-9 PC bez starszych czwórek
- 3 ♣ : jednoznaczne : transfer na kara nielimitowany
- 3 ♦ : naturalny inwit do 3NT na ładnej szóstce karowej
- 3 ♥ : **konwencja 5431** z singlem kierowym
- 3 ♠ : **konwencja 5431** z singlem pikowym
- 3NT : **do gry** , bez widoków szlemikowych , na ogół mniej niż 16 PC
- 4 ♣ : **Gerber** – pytanie o asy wg klucza 1430 z królami
- 4 ♦ : duży teksas na kiery
- 4 ♥ : duży teksas na piki
- 4 NT : inwit do szóstki NT

N	S
1NT	2 ♣
?	

- 2 ♦ brak starszej czwórki
- 2 ♥ czwórka kierowa, nie wyklucza czwórki pikowej
- 2 ♠ czwórka pikowa, wyklucza czwórkę kierową

N	S
1NT	2 ♣
2 ♦	?

- 2 ♥ słabe , 4+♥ 4♠
- 2 ♠ słabe , na 5♠ i 4♥ brzydkie
- 2NT inwitowe 8-9 PC zrównoważony skład z nieznaną starszą czwórką (bo był Stayman)
- 3♣ sztuczne pytanie o skład w młodszych :odpowiedzi otwierającego-
  - a) 3 ♦ = 5332 z nieznaną młodszą piątką – dalej 3♥ pyt. o kolor piątki (3♠ treflowa, 3NT karowa)
  - b) 3 ♥ = trójka kierów , 44 młode
  - c) 3 ♠ = trójka pików , 44 młode
  - d) 3 NT = 4333 z nieznaną młodszą czwórką
- 3♦ sztuczne inwitowe na starszych 5♠ 5♥ lub GF bez aspiracji 5♠ 5♥ (potem 4)
- 3♥ **Smoleń**, 4♥ 5♠ GF
- 3♠ **Smoleń**, 4♠ 5♥ GF
- 3NT do gry , 10-15 PC
- 4NT inwit szlemikowy 16-18 PC
- 5NT inwit wielkoszlemowy 18-19 PC

N	S
1NT	2 ♣
2 ♥	?

- 2NT inwitowe z czwórką pikową
- 3♣ GF 5+ ♣ lub INV jak po pasie
- 3♦ **sztuczny Transfer Trybuły**, uzgadnia kiery
- 3♥ inwitowe z fitem, 8-9 PC
- 3♠ splinter, uzgadnia kiery
- 3NT do gry , 10-15 PC
- 4♣ splinter
- 4♦ splinter
- 4♥ do gry

N	S	uwagi
1NT	2 ♣	
2 ♥	3 ♦	Transfer Trybuły
?		

- 3♥ dobra ręka , wezwanie do cuebidów
- 3♠ wartości pikowe
- 3NT do gry
- 4♣ naturalne
- 4♦ naturalne
- 4♥ do gry

N	S
1NT	2 ♣
2 ♠	?

2NT inwitowe z czwórką kier (może zawierać 5 młode)

3♣ naturalne GF 5+ ♣ z czwórką kierów

3♦ naturalne GF 5+ ♦ z czwórką kierów

3♥ **sztuczny Transfer Trybuły**, uzgadnia piki

3♠ inwitowe z fitem, 8-9 PC

3NT do gry , 10-15 PC

4♣ splinter

4♦ splinter

4♥ splinter

4♠ do gry

N	S	uwagi
1NT	2 ♣	
2 ♠	3 ♥	Transfer Trybuły
?		

3♠ dobra ręka , wezwanie do cuebidów

3NT do gry

4♣ naturalne

4♦ naturalne

4♥ wartosci

4♠ do gry

N	S
1NT	2 ♦
?	

2♥ akceptacja transferu, brak wyraźnych nadwyżek

2♠ naturalne lub kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w kierach, maksimum

2NT fit trzykartowy w kierach z dwoma figurami, maksimum, skład dobry do NT

3♣ naturalne lub kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w kierach, maksimum

3♦ naturalne lub kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w kierach, maksimum

3♥ fit czterokartowy w kierach ,maksimum



N	S
1NT	2 ♦
2 ♥	?

- 2♠ inwitowe z czwórką pik
- 2NT inwitowe , może zawierać młodszą czwórkę 5422
- 3♣ naturalne GF 4+ ♣
- 3♦ naturalne GF 4+ ♦
- 3♥ inwitowe 6+♥ lub 5♥431
- 3♠ splinter
- 3NT do gry , 10-15 PC
- 4♣ splinter
- 4♦ splinter
- 4♥ inwit szlemikowy 14-16 PC na ładnych kierach

N	S
1NT	2 ♥
?	

- 2♠ akceptacja transferu, brak wyraźnych nadwyżek
- 2NT fit trzykartowy w pikach z dwoma figurami, maksimum, skład dobry do NT
- 3♣ naturalne lub kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w pikach, maksimum
- 3♦ naturalne lub kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w pikach, maksimum
- 3♥ kolor do uzupełnienia , fit czterokartowy w pikach, maksimum
- 3♠ fit czterokartowy w pikach , maksimum

N	S
1NT	2 ♥
2 ♠	?

- 2NT inwitowe , może zawierać młodszą czwórkę 5422
- 3♣ naturalne GF 4+ ♣
- 3♦ naturalne GF 4+ ♦
- 3♥ inwitowe 4♥ i 5♠
- 3♠ inwitowe 6+♠ lub 5♠431
- 3NT do gry , 10-15 PC
- 4♣ splinter
- 4♦ splinter
- 4♠ inwit szlemikowy 14-16 PC na ładnych pikach

N	S
1NT	2 ♠
?	

- 2NT maksimum
- 3♣ minimum

N	S
1NT	2 ♠
2NT	?

- 3♣ słaby na 5+♣
- 3♦ GF .6 ♣ singiel karo
- 3♥ GF, 6♣ singiel kier
- 3♠ GF, 6♣ singiel pik
- 3NT do gry , 10-15 PC

N	S
1NT	3 ♥
?	

- 3♠ cztery dobre piki, próba końcówki pikowej
- 3NT do gry , solidne trzymanie kierowe
- 4♣ uzgodnienie trefli, forsuje
- 4♦ uzgodnienie kar, forsuje
- 4♥ **sztuczne** , 44 młode , nic w kierach
- 4NT **sztuczne** ,44 młode , nie za dobra ręka do BA

N	S
1NT	3 ♠
?	

- 3NT do gry , solidne trzymanie pikowe
- 4♣ uzgodnienie trefli, forsuje
- 4♦ uzgodnienie kar, forsuje
- 4♥ próba uzgodnienia , cztery dobre kiery
- 4♠ **sztuczne** ,44 młode , nic w pikach
- 4NT **sztuczne** ,44 młode , nie za dobra ręka do BA

### Licytacja po otwarciu 1NT i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
1NT	kontra	?	

Rekontra : karna  
Reszta odzywek bez zmian

My	E	My	W
pas	pas	pas	1NT
kontra	?		

Pas : akceptacja 1NTx  
Rekontra : karna  
reszta odzywek jak bez kontry

My	E	My	W
1NT	pas	pas	kontra
pas	Pas (karny)	?	

Rekontra :SOS na własnym kolorze  
pas : 5+♣ do pasa  
2♣ : dwukolorówka trefle+inny  
2♦ : dwukolorówka 4+♦ wraz z 4+ starszy  
2♥ : dwukolorówka 4+♥ wraz z 4+♠

My	E	My	W
1NT	pas	pas	kontra
pas	Pas	Rekontra SOS	pas
2♣ automat	pas	?	

pas : 5+♣ do pasa  
rekontra :4♦ wraz z 4+ starszy lub 5♠ 4♥  
2♦ : 5+♦  
2♥ : 5+♥  
2♠ : 5+♠

My	E	My	W
1NT	2♣ obie starsze	?	

Kontra : pokazuje siłę 8+PC , zazwyczaj skład zrównoważony, próba łapania na kontrę  
2♦ : naturalne nieforsujące PC , 5+♦  
2♥ : pytanie o zatrzymanie  
2♠ : pytanie o zatrzymanie, stoper kierowy konieczny  
2NT : 7-9 PC , obydwie starsze stopery  
3♦ : naturalne inwitowe  
3♥ : singiel ♥ , 54 młode  
3♠ : singiel, 54 ♠ młode  
3BA : do gry  
Reszta odzywek bez zmian

My	E	My	W
1NT	2♦ obie starsze	?	

Kontra : pokazuje siłę 8+PC , zazwyczaj skład zrównoważony, próba łapania na kontrę  
2♥ : pytanie o zatrzymanie  
2♠ : pytanie o zatrzymanie, stoper kierowy konieczny  
2NT : 7-9 PC , obydwie starsze stopery  
Reszta odzywek bez zmian

My	E	My	W
1NT	2♦ Multi	?	

Kontra : Stayman  
2♥ : naturalne 5+♥ , nie forsuje  
2♠ : naturalne 5+♠ , nie forsuje  
2NT : Lebensohl ( słaby na treflach lub GF na 5+ starszym )  
3♣ : naturalne inwitowe  
3♦ : naturalne inwitowe  
3♥ : naturalne INV  
3♠ : naturalne INV

My	E	My	W
1NT	2♥ naturalne	?	

kontra : negatywna , 7+PC zazwyczaj 4-5♠ w sile inwitu lub GF 4+♠ bez stopera ♥ lub GF na 5♣/5♦

2♠ : nie forsujące 5+♠

2NT : Lebensohl, słabe na 5♣ lub słabe na 5♦ lub GF 4+♠

3♣ : 5+♣ inwitowe

3♦ : 5+♦ inwitowe

3♥ : pytanie o trzymanie , bez 4♠

3♠ : GF 5+♠ bez trzymania kierowego

3NT : do gry , bez 4♠, stoper kierowy

4♣ : Gerber

4♥ : transfer na piki

4NT : inwitowe 16-18 PC bez czwórki pik

My	E	My	W
1NT	2♥ naturalne	kontra	Pas
?			

2♠ : nie forsujące 4-5♠ możliwy stoper ♥

2NT : stoper kierowy , brak 4+♠

3♣ : 4-5♣ bez stopera kierowego

3♦ : 4-5♦ bez stopera kierowego

3♥ : maksimum , pytanie o półtrzymanie , bez 4♠

3NT : do gry , bez 4♠, stoper kierowy

My	E	My	W
1NT	2♥ naturalne	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

pas 5+♣ słabe

3♦ : 5+♦ słabe

3♥ : czwórka ♠ ze stoperem kierowym

3♠ : GF 5+♠ z trzymaniem kierowym

3NT : czwórka ♠ ze dobrym stoperem kierowym

My	E	My	W
1NT	2 ♠ naturalne	?	

kontra : negatywna , 7+PC zazwyczaj 4♥ w sile inwitu+(jeśli GF to bez stopera pik) lub GF na 5♣/5♦/jeśli 5♥ to bez stopera pik

2NT : Lebensohl, słabe na 5♣/5♦/5♥ lub 4+♥ GF

3♣ : 5+♣ inwitowe

3♦ : 5+♦ inwitowe

3♥ : 5+♥ inwitowe

3♠ : pytanie o zatrzymanie , bez 4♥

3NT : do gry , bez czwórki kierowej

4♣ : Gerber

4♦ : texas na kiery

4NT : inwitowe 16-18 PC bez czwórki kier

My	E	My	W
1NT	2 ♠ naturalne	2NT Lebensohl	pas
3♣ automat	pas	?	

pas 5+♣ słabe

3♦ : 5+♦ słabe

3♥ : 5+♥ słabe

3♠ : GF 5♥ z trzymaniem pikowym

3NT : czwórka ♥ ze dobrym stoperem kierowym

My	E	My	W
1NT	2 ♠ naturalne	kontra	Pas
?			

2NT : stoper pikowy , możliwa 4♥

3♣ : 4-5♣ bez stopera pikowego

3♦ : 4-5♦ bez stopera pikowego

3♥ : 4♥ bez stopera pikowego

3NT : do gry , bez 4♥ , stoper pikowy

My	E	My	W
1NT	pas	2♣ Stayman	kontra
?			

Pas : nie mam stopera treflowego, mogę mieć starsze czwórki

Rekontra : cztery dobre trefle lub 5+♣

2♦ : bez stopera trefl i bez starszej czwórki

2♥ : naturalna czwórka ♥ ze stoperem treflowym

2♠ : naturalna czwórka ♠ ze stoperem treflowym

2NT: brak starszych z trzymaniem treflowym

My	E	My	W
1NT	pas	2 ♦ transfer	kontra
?			

Pas : słaba ręka bez fitu w kolorze partnera

2♥ : słaba ręka z fitem 3 kartowym

2♠ : seminaturalne z fitem 4 kartowym

Rekontra : maksimum bez fitu ,

2NT : bez zmian , fit 3 kartowy z dwoma figurami, maksimum

3♣ : seminaturalne, wartości treflowe z fitem 4 kartowym , maksimum

3♦ : brak wartości karowych z fitem 4 karowym, maksimum

3♥ : fit czterokartowy, brak lepszej odzywki, maksimum, na ogół porzrzucane figury

My	E	My	W
1NT	pas	2 ♥ transfer	kontra
?			

Pas : słaba ręka bez fitu w kolorze partnera

2♠ : słaba ręka z fitem 3 kartowym

Rekontra : maksimum bez fitu

2NT : bez zmian , fit 3 kartowy z dwoma figurami, maksimum

3♣ : seminaturalne, wartości treflowe z fitem 4 kartowym , maksimum

3♦ : seminaturalne, wartości karowe z fitem 4 kartowym , maksimum

3♥ : brak wartości kierowych z fitem 4 karowym, maksimum

3♠ : fit czterokartowy , maksimum , brak lepszej odzywki, na ogół porzrzucane figury

## Otwarcie 2♣ - Precision

Otwarcie 2♣ = 5♣ 4 starsza lub 6+♣ siła 11-14PC.

Dalsza licytacja po otwarciu 2♣ :

- 2♣ - pas słaba reka
- 2♦ pytanie o skład , używamy do ustalania kontraktu w kolorze starszym 4-4 **lub forsing do dogranej na własnym kolorze lub z fitem**
- 2♥ 7-11 PC 5+ kierów
- 2♠ 7-11 PC 5+ pików
- 2NT słaby transfer na trefle lub dwukolorówka ♦/♥ INV 55 lub GF 55 lub GF z fitem
- 3♣ inwitowe z fitem, bez starszych czwórek
- 3♦ 6+ w kolorze karowym , inwitowe
- 3♥ 6+ w kolorze kierowym , inwitowe
- 3♠ 6+ w kolorze pikowym , inwitowe
- 3NT wybór kontraktu, siła i odpowiednie walory
- 4♣ blokinwit
- 4♦ cue-bid szlemikowe
- 4♥ do gry
- 4♠ do gry
- 4NT Blackwood na uzgodnionych treflach

N	S
2♣	2♦
?	

- 2♥ 4 kiery
- 2♠ 4 piki
- 2NT 6 trefli skład rowny
- 3♣ 6 trefli z singlem
- 3♦ 6 trefli 4 kara maksimum
- 3♥ 6 trefli , singiel kier , maksimum
- 3♠ 6 trefli, singiel pik , maksimum

N	S
2♣	2NT
3♣ automat	?

- Pas słabe z fitem
- 3♦ GF 55 ♦♥
- 3♥ INV 55 ♥♠
- 3♠ GF 55 ♠♦
- 3NT GF 55 ♠♥
- 4♣ fit trefl szlemikowe

N	S
2 ♣	2 ♦
2 ♥	?

2 ♠: pytanie o trójkę  
2NT inwitowe+  
3 ♣ do gry  
3 ♦ naturalne 5+ GF  
3 ♥ 4 kiery inwit

N	S	uwagi
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	pytanie
?		

3 ♣ 6 trefli  
3 ♦ 3 kara  
3 ♥ 3 kiery

N	S
2 ♣	2 ♦
2 ♠	?

2NT relay, pytanie o trójkę  
3 ♣ do gry z fitem  
3 ♦ naturalne 5+ GF  
3 ♥ naturalne 5+ GF  
3 ♠ inwitowe z fitem

N	S	uwagi
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2NT	pytanie
?		

3 ♣ 6 trefli  
3 ♦ 3 kara  
3 ♥ 3 kiery

N	S
2 ♣	2 ♦
3 ♣	?

3 ♦ pytanie o singla, odpowiedzi kolorem singla starszego, 3NT brak singla starszego, może być karowy  
3 ♥ 5♥ GF  
3 ♠ 5♠ GF  
3NT do gry

N	S
2 ♣	3 ♦/3♥/3♠
?	

Dalsza licytacja nadwyżkowa naturalna

### Licytacja po otwarciu 2♣ i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2 ♣	kontra	?	

Dalsza licytacja jak bez kontry

**pas** akceptacja kontraktu, nie musi być słabe

**rekontra** mam sporą siłę powinienem wygrać 2♣xx a jak oni wejdą kolorem kontra będzie większa niż możemy sobie zapisać za swoją grę, przeważnie oznacza to niezbyt sfitowaną ręką i siłę na pograniczu naszej końcówki

**inne** odpowiedzi oznaczają to samo co bez interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2 ♣	2 lub 3 w kolor	?	

**kontra** : negatywna ale bez krótkości w kolorze kontrowanym, otwierający z dobrą czwórka może spasować  
inne w miarę naturalnie wg ogólnych zasad



## Otwarcie 2 ♦ MULTI

Otwarcie 2 ♦ to zaporowe na sześciokarcie starszym wg. zasady 5322 .  
Ręka otwierającego powinna zabezpieczać przed wpadką większą niż bez 4-5 w korzystnych założeniach, bez trzech – gdy obie strony są przed partią, a bez dwóch – gdy jesteśmy po partii.

Dalsza licytacja po otwarciu 2 ♦ :

- 2 ♦ - 2 ♥ pasuj lub przenieś
- 2 ♠ pasuj lub przenieś (inwitowe do otwarcia z kierami, do pasa z pikami)
- 2 NT silne pytanie o otwarcie
- 3 ♣ GF na własnej dowolnej szóstce lub dwukolorówce 55 – dalej 3 ♦ pytanie
- 3 ♦ inwit z fitami w obu starszych
- 3 ♥ pasuj lub przenieś-słabe
- 3 ♠ pasuj lub przenieś-słabe
- 3 NT do gry
- 4 ♣ pokaż swój kolor transferem
- 4 ♦ pokaż swój kolor naturalnie

N	S
2 ♦	2 ♠
?	

2BA maksimum na 6+♥ bez wskazania wartości bocznych

- 3 ♣ maksimum na 6+♥ z wartościami treflowymi
- 3 ♦ maksimum na 6+♥ z wartościami karowymi
- 3 ♥ minimum , słaby na kierach

N	S
2 ♦	2NT
?	

- 3 ♣ maksimum, nieznan kolor otwarcia, dalej 3 ♦ =pytanie , 3 w starszy=pass albo przenieś
- 3 ♦ minimum na kierach
- 3 ♥ minimum na pikach

N	S
2 ♦	2NT
3 ♣	?

- 3 ♦ pytanie o kolor
- 3 ♥ pasuj lub przenieś na piki
- 3 ♠ pasuj lub przenieś na kiery
- 4 ♣ 6+♥ z singlem ♣
- 4 ♦ 6♥ z singlem ♦

N	S	uwagi
2 ♦	2NT	
3 ♣	3 ♦	pytanie
?		

- 3 ♥ maksimum na ♠ >
- potem 3 ♠ pytanie o singla , odpowiedzi w kolor singla
- 3 ♠ maksimum na 6+♥ , z singlem pikowym
- 3NT 6+♥ bez singla

N	S
2 ♦	3 ♣
3 ♦ automat	?

3 ♥ dwukolorówka ♥ + inny , GF

- 3 ♠ dwukolorówka ♠ + młodszy, GF
- 3NT dwukolorówka obie młodsze, GF
- 4 ♣ 6+♣ , GF
- 4 ♦ 6+♦ , GF
- 4 ♥ 6+♥ , GF
- 4 ♠ 6+♠ , GF

### Licytacja po otwarciu 2♦ i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2♦ Multi	kontra	?	

**pas** : akceptacja 2♦x , 5+♦ lub 4♦ i silna ręka umożliwiająca skontrowanie przeciwnika

**rekontra** : zalicytuj 2♥ i pasuj każdą moją odzywkę

- 2♥ naturalne 6+♥ do pasa
- 2♠ naturalne 6+♠ do pasa
- 2 NT silne pytanie o otwarcie ( licytacja jak bez kontry)
- 3♣ naturalne 6+♣ konstruktywne
- 3♦ inwit z fitami w obu starszych ( licytacja jak bez kontry)
- 3♥ pasuj lub popraw-słabe ( licytacja jak bez kontry)
- 3♠ pasuj lub popraw-słabe ( licytacja jak bez kontry)
- 3 NT do gry
- 4♣ pokaż swój kolor transferem
- 4♦ pokaż swój kolor naturalnie

My	E	My	W
2♦ Multi	2♥	?	

- kontra : karna
- 2♠ : do koloru
- 2NT : jak bez kontry – pytanie o siłę i skład
- wejście kolorem młodszym seminaturalne
- forsuje na 1 okrażenie
- pozostałe wg ogólnych zasad

My	E	My	W
2♦ Multi	2♠	?	

- kontra : karna
- 2NT : jak bez kontry – pytanie o siłę i skład
- wejście kolorem młodszym
- seminaturalne forsuje na 1 okrażenie
- 3♥ : do koloru
- pozostałe wg ogólnych zasad

My	E	My	W
2♦ Multi	2NT	?	

- kontra : karna
- 3♣ : naturalne 6♣ + , forsuje na 1 okrażenie
- 3♦ : jak bez kontry , fity w obu starszych
- pozostałe odzywki bez zmian

My	E	My	W
2♦ Multi	3♣	?	

- kontra: karna
- 3♦ : inwitowe z fitami starszymi
- 3♥ : pasuj albo popraw
- 3♠ : pasuj albo popraw
- pozostałe odzywki bez zmian

My	E	My	W
2♦ Multi	3♦	?	

- kontra: karna
- 3♥ : pasuj albo popraw
- 3♠ : pasuj albo popraw
- pozostałe odzywki bez zmian

## Otwarcie 2 ♥ - dwukolorówka z dowolną

Otwarcie 2 ♥ to dwukolorówka kiery + dowolny w sile 4-10 PC

Dalsza licytacja po otwarciu 2 ♥:

- 2 ♥ - 2 ♠ słaby wybór koloru
- 2 NT pytanie o drugi kolor, może być szlemikowe
- 3 ♣ pasuj lub popraw na kara lub **inwitowe** do pików
- 3 ♦ **sztuczne**, transfer na kiery, **słabe lub GF** z fitem
- 3 ♥ inwitowe z fitem
- 3 ♠ naturalne GF z szóstką

Dalsza licytacja naturalna, po pytaniu o drugi kolor uzgadniamy silnie kolor starszy drugim starszym, młodszy uzgadniamy silnie drugim młodszy, 3 w kolor otwarcia nie forsuje, podniesienie młodszego inwitowe.

N	S
2♥	2NT
3♣	?

- 3 ♦ mocne uzgodnienie trefli
- 3 ♥ inwitowe, 2-3 ♥
- 3 ♠ mocne uzgodnienie kierów
- 3 NT do gry
- 4 ♣ inwitowe z fitem trefl

N	S
2♥	2NT
3♦	?

- 3 ♥ inwitowe, 2-3 ♥
- 3 ♠ mocne uzgodnienie kierów
- 3 NT do gry
- 4 ♣ mocne uzgodnienie kar
- 4 ♦ inwitowe z fitem karowym

N	S
2♥	3♦
3♥	?

- Pas słabe z fitem
- 3 ♠ cue-bid, mocne uzgodnienie kierów
- 3 NT inwit do szlemika
- 4 ♣ cue-bid, mocne uzgodnienie kierów
- 4 ♦ cue-bid, mocne uzgodnienie kierów

### Licytacja po otwarciu 2 ♥ i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2♥	kontra	?	

**pas** : akceptacja 2 ♥x, 2+ ♥ lub silna ręka umożliwiająca skontrowanie przeciwnika

**rekontra** : 12+PC, silna ręka, próba złapania przeciwników na kontrę

- 2 ♠ do koloru, nie forsuje
- 2 NT wyczekujące, zazwyczaj krótkie piki, bez fitu, możliwe młode 54 lub 5+♦
- 3 ♣ 6+♣ konstruktywne
- 3 ♦ inwit z fitem kierowym
- 3 ♥ podniesienie bloku

My	E	My	W
2♥	2♠	?	

kontra : karna  
2NT : naturalne, stoper pikowy  
3♣ : do koloru  
3♦ : naturalne , forsuje  
3♥ z fitem , nieforsujące  
pozostałe wg ogólnych zasad

My	E	My	W
2♥	2NT	?	

kontra : karna  
3♣ : do koloru, nie forsuje  
3♦ : pasuj albo popraw  
3♥ z fitem , nieforsujące  
pozostałe odzywki bez zmian

My	E	My	W
2♥	3♣	?	

kontra: karna  
3♦ : pasuj albo popraw  
3♥ : z fitem , nie forsuje  
pozostałe odzywki bez zmian

My	E	My	W
2♥	3♦	?	

kontra: karna  
3♥ : z fitem , nie forsuje  
pozostałe odzywki bez zmian

## Otwarcie 2 ♠ - dwukolorówka z młodszym

Otwarcie 2 ♠ to dwukolorówka piki – młodszy w sile 4-10 PC

Dalsza licytacja po otwarciu 2 ♠ :

- 2 ♠ - 2 NT pytanie o drugi kolor
- 3 ♣ słabe do koloru
- 3 ♦ **sztuczne** , transfer na kiery
- 3 ♥ **sztuczne** , transfer na piki , **słabe lub GF** z fitem
- 3 ♠ inwitowe z fitem

Dalsza licytacja naturalna , po pytaniu o drugi kolor uzgadniamy silnie kolor starszy drugim starszym, młodszy uzgadniamy silnie drugim młodszym, 3 w kolor otwarcia nie forsuje, podniesienie młodszego inwitowe.

N	S
2 ♠	2NT
3 ♣	?

- 3 ♦ mocne uzgodnienie trefli
- 3 ♥ mocne uzgodnienie pików
- 3 ♠ inwitowe , 2-3 ♠
- 3 NT do gry
- 4 ♣ inwitowe z fitem trefl

N	S
2 ♠	2NT
3 ♦	?

- 3 ♥ mocne uzgodnienie pików
- 3 ♠ inwitowe , 2-3 ♠
- 3 NT do gry
- 4 ♣ mocne uzgodnienie kar
- 4 ♦ inwitowe z fitem karowym

N	S
2 ♠	3 ♥
3 ♠	?

- Pas słabe z fitem
- 3 NT inwit do szlemika
- 4 ♣ cue-bid , mocne uzgodnienie pików
- 4 ♦ cue-bid , mocne uzgodnienie pików

### Licytacja po otwarciu 2 ♠ i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2 ♠	kontra	?	

- pas** : akceptacja 2 ♠x , 2+ ♠ lub silna ręka umożliwiająca skontrowanie przeciwnika
- rekontra** : 12+PC , silna ręka , próba złapania przeciwników na kontrę
- 2 NT wyczekujące, zazwyczaj krótkie piki, możliwe młode 54
- 3 ♣ do koloru
- 3 ♦ naturalne 6+ ♦ , nie forsuje
- 3 ♥ inwit z fitem pikowym
- 3 ♠ podniesienie bloku

My	E	My	W
2 ♠	2NT	?	

- kontra : karna
- 3 ♣ : pasuj albo popraw
- 3 ♦ : pasuj albo popraw
- 3 ♥ naturalne 6+ ♥ , konstruktywne
- pozostałe odzywki bez zmian

### Otwarcie 2NT zaporowa dwukolorówka na młodszych

Otwarcie 2 NT to skład 5+♣5+♦, w sile 5-10 PC

Dalsza licytacja po otwarciu 2NT:

- 2 NT 3 ♣ negatywny wybór koloru
- 3 ♦ negatywny wybór koloru
- 3 ♥ pytanie o singla
- 3 ♠ inwit na ficie młodszych
- 3 NT do gry
- 4 ♣ przedłużenie bloku
- 4 ♦ do gry
- 4 ♥ do gry
- 4 ♠ do gry

### Licytacja po otwarciu 2 BA i interwencji przeciwnika

My	E	My	W
2 BA	kontra	?	

**pas** : do gry, może być silna ręka i chęć ukarania przeciwników

**rekontra** : SOS, wybierz młodszy

- 3 ♣ negatywny wybór koloru
- 3 ♦ negatywny wybór koloru
- 3 ♥ naturalne 6+ ♥ ratunkowe
- 3 ♠ naturalne 6+ ♠ ratunkowe

### Otwarcie 3 ♣ i 3 ♦

Otwarcie 3 w młodszy, poza celami destrukcyjnymi, powinno nieść także szansę zagrania podlimitowego 3BA w oparciu o długi kolor roboczy – kolor otwarcia.

Z tego względu na **pierwszej i drugiej ręce**, otwarcie 3 w młodszy powinno obiecywać niezły kolor, standardowo z dwoma z trzech najstarszych honorów + walet lub dziesiątka. Długość koloru dyktują względy bezpieczeństwa – po partii samo AD10xxx to za mało - powinien być kolor siedmiokartowy; przed partią wystarczy sześciokart

Dalsza licytacja odpowiadającego powinna przebiegać na zasadach zdroworozsądkowych – dążenie do 3BA powinno być oparte na starszej figurze (nie singletonie) w kolorze otwarcia – tylko takie uzupełnienie gwarantuje, że kolor otwarcia może być kopalnią lew. Bez figury w kolorze partnera do możliwości wygrania 3BA należy podchodzić bardzo sceptycznie. Nawet ręka w sile otwarcia 1BA – ok. 15 PC z dwoma blotkami w kolorze otwarcia – jest niewiele warta.

**Odpowiedź 3 w kolor starszy jest naturalna i forsuje na jedno okrażenie. Dalsza licytacja:**

- 3 ♣ - 3 ♦ seminaturalne, wyczekujące, pyta o krótkość
- 3 ♥ naturalne, forsuje
- 3 ♠ naturalne, forsuje
- 3 NT do gry, z fitem lub na dużej sile
- 4 ♣ zaporowe
- 4 ♦ cue bid
- 4 ♥ do gry
- 4 ♠ do gry

Po odpowiedzi kolorem starszym otwierający może:

- z trzema kartami lub niezłym dublem – podnosi do końcówki
- bez fitu, z wartością w nielicytowanym kolorze – licytuje 3NT
- z krótkością w kolorze odpowiedzi i bez bocznych wartości – powtarza kolor otwarcia
- z trzema kartami w kolorze odpowiedzi i krótkością w kolorze bocznym – cue-bid krótkościowy

N	S
3♣ ?	3♦ pytanie

- 3♥ singiel kier
- 3♠ singiel pik
- 3NT singiel karo
- 4♣ brak singla

N	S
3♣ ?	3♥

- 3♠ fit ♥, cuebid krótkościowy
- 3NT do gry, bez fitu wartość w kolorze bocznym
- 4♣ krótkość ♥ bez wartości z boku
- 4♦ fit ♥, cuebid krótkościowy
- 4♥ dubel z figurą lub fit 3 kartowy

N	S
3♣ ?	3♠

- 3NT do gry, bez fitu wartość w kolorze bocznym
- 4♣ krótkość ♠ bez wartości z boku
- 4♦ fit ♠, cuebid krótkościowy
- 4♥ fit ♠, cuebid krótkościowy
- 4♠ dubel z figurą lub fit 3 kartowy

**Odpowiedź 3 w kolor starszy po otwarciu 3♦ jest naturalna i forsuje na jedno okrażenie.  
Dalsza licytacja:**

- 3♦ - 3♥ naturalne, forsuje
- 3♠ naturalne, forsuje
- 3NT do gry, z fitem lub na dużej sile
- 4♣ pytanie o krótkość
- 4♦ zaporowe
- 4♥ do gry
- 4♠ do gry

N	S
3♦	3♥
?	

- 3♠ z fitem , cuebid krótkościowy
- 3 NT bez dubla z figurą ♥, wartość w kolorze bocznym
- 4♣ z fitem , cuebid krótkościowy
- 4♦ krótkość ♥, bez wartości z boku
- 4♥ dubel z figurą lub fit 3 kartowy

N	S
3♦	3♠
?	

- 3 NT do gry, bez fitu wartość w kolorze bocznym
- 4♣ fit ♠, cuebid krótkościowy
- 4♦ bez dubla figurowego ♠ i bez wartości z boku
- 4♥ fit ♠, cuebid krótkościowy
- 4♠ dubel z figurą lub fit 3 kartowy

N	S
3♦	4♣ pytanie
?	

- 4♦ singiel ♣
- 4♥ singiel ♥
- 4♠ singiel ♠
- 4BA bez singla

Po interwencji przeciwnika **KONTRA jest KARNA**

### Otwarcie 3♥ i 3♠

Otwarcie 3 w starszy powinno wskazywać rękę w sile poniżej otwarcia, zapewniającą ilość lew wynikającą z prawa 5-3-2-2.. Ręka otwierającego powinna zabezpieczać przed wpadką większą niż bez 4-5 w korzystnych założeniach, bez trzech – gdy obie strony są przed partią, a bez dwóch – gdy jesteśmy po partii..

Odpowiadający najczęściej podnosi kolor otwierającego na wysokość, wynikającą ze zbilansowania liczby lew w ręce i obiecanych otwarciem. Może też podejmować akcję, mające na celu dalsze blokowanie przeciwników. 3BA odpowiadającego jest licytacją zamykającą. Może być oparte na solidnym kolorze młodszym.

Nowy kolor (3♠, 4♣ lub 4♦) po 3♥ oraz (4♣ lub 4♦) po 3♠ forsuje na jedno okrażenie – z fitem otwierający podnosi kolor odpowiedzi lub daje cue bid krótkościowy, a bez fitu powraca na kolor otwarcia. Licytuje się tak w celu znalezienia najlepszej końcówki, bądź z karta szlemikową. Odpowiedź 4♥ po otwarciu 3♠ jest sign off, oznacza bardzo dobry kolor i nie powinna być próbą wykazania partnerowi wyższości koloru własnego nad kolorem otwarcia,

- 3♥ - 3♠ naturalne , forsuje
- 3 NT do gry, z fitem lub na dużej sile
- 4♣ cue bid
- 4♦ cue bid
- 4♥ zaporowe

- 3♠ - 3 NT do gry, z fitem lub na dużej sile
- 4♣ cue bid
- 4♦ cue bid
- 4♥ do gry
- 4♠ zaporowe



### Otwarcie 3 NT (Gambling)

Otwarcie 3 NT przyrzeka siedmiokartowy kolor młodszy bez bocznego dojścia.

Odpowiedzi 4♣ i 5♣ to licytacja do koloru otwierającego – partner pasuje z treflami, a znosi w kara jeśli ma ten kolor. Odpowiedzi 4♥ i 4♠ są naturalne.

Odpowiedź 4♦ jest sztuczna – pytanie o krótkość. Otwierający licytuje kolor swojej krótkości w kolorze starszym, natomiast krótkość w kolorze młodszym licytuje poprzez 4BA. 5♣ i 5♦ oznaczają kolor i brak krótkości.

3NT - pas akceptacja

4♣ pasuj lub popraw

4♦ pytanie o krótkość

N	S
3NT	4♦
?	

4♥ krótkość ♥

4♠ krótkość ♠

5♣ moim kolorem są trefle , singiel ♦

5♦ moim kolorem są kara ) , singiel ♣

4BA brak singla

### Otwarcie 4♣ , 4♦

Otwarcia transferowe (południowo-afrykański NAMYATS) , na pełnych siedmiokartach (ok.9 lew) .

4♣ = na kierach

4♦ = na pikach

N	S
4♣	?

4♦ fit ♥ ,cuebid krótkościowy

4♥ do gry

4♠ fit ♥ ,cuebid krótkościowy

4BA pytanie o boczne asy

5♣ fit ♥ ,cuebid krótkościowy

N	S
4♦	?

4♥ fit ♠ ,cuebid krótkościowy

4♠ do gry

5♣ fit ♠ ,cuebid krótkościowy

5♦ fit ♠ ,cuebid krótkościowy

4BA pytanie o boczne asy

### Otwarcie 4♥ 4♠

Otwarcie 4♥ lub 4♠ to zaporowe PEŁNE najmniej siedmiokarty , często taktyczne w sile 6-10 PC

### Otwarcie 4 NT

Otwarcie sztuczne , zaporowe na obydwu kolorach młodszych co najmniej 66

## Licytacja w obronie

### Zasady ogólne

- 1) Wejście kolorem na wysokości jednego oznacza kolor co najmniej pięciokartowy i siłę 8-16 PC.
- 2) Wejście kolorem na wysokości dwóch oznacza co najmniej dobry kolor pięciokartowy i siłę 12-17(18) PC
- 3) Wejścia 1BA oraz 2BA (po otwarciu na wysokości dwóch) są klasyczne w sile 16-18 PC z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika.
- 4) Wejścia z przeskokiem są zawsze blokujące
- 5) Licytacja kontrą oznacza **kontrę wywoławczą** – siłę od 12 PC i uzupełnienie w kolorach nielicytowanych przez przeciwnika lub **kontrę objaśniającą** – kartę na dowolnym układzie w sile od 18(19) PC.
- 6) Licytacja kolorem przeciwnika bez przeskoku to tzw. **cue bid Michaelsa**
- 7) Licytacja kolorem przeciwnika z przeskokiem to **wywiad bezatutowy** lub forsing do dogranej na własnym kolorze.
- 8) Kontra na otwarcie 4♥ **jest wywoławcza** a 4♠ jest **KARNA**

### Wejście kolorem na wysokości jednego

Przyjmujemy, że wejście kolorem na wysokości jednego obiecuje co najmniej 8 PC i kolor pięciokartowy. Po pasie partnera przed partią możliwe jest wejście jeszcze słabsze.

Po wejściu partnera licytujemy wg następujących zasad:

- 1) Nowy kolor bez przeskoku jest forsujący na wysokości jednego i nie forsujący na wysokości dwóch, wchodzący może spasować, jeśli miał słabe wejście.
- 2) Jeśli nie chcemy, aby partner spasował, licytujemy nowy kolor z przeskokiem.
- 3) Jeśli mamy bardzo silną kartę, ale nie mamy dobrego koloru na przeskok, to licytujemy kolor przeciwnika.
- 4) Odpowiedź 1BA oznacza po wejściu partnera oznacza siłę 9-12 PC, a 2BA 13-15 PC bez fitu.
- 5) Po wejściu kolorem starszym z fitem w kolorze partnera licytujemy od 10 PC sztuczne 2♣ stosując w ten sposób konwencję **Drury – fit (przed pasem Drury może być bez fitu przy sile 16+PC)**
- 6) Podniesienie koloru partnera z przeskokiem jest blokujące.

## Wejście kontra

Po wejściu kontra licytujemy z bilansu wg następujących zasad:

Po skontrowaniu otwarcia 1♣ licytacja przebiega wg. zasad jak po naszym otwarciu 1♣

Oni	My	Oni	My
1♣	kontra	1♥ lub 1♠	?

kontra : sputnik ( czwórka kierów) po 1♠ , brak czwórki pików po interwencji 1♥  
2 w kolor odpowiedzi : naturalny kolor co najmniej 6+kart w odpowiedniej sile  
inne odzywki wg ogólnych zasad, 2♦ kontrującego po odpowiedzi starszym kolorem **NIE jest ODWROTKA**

Oni	My	Oni	My
1♦	kontra	1♥ lub 1♠	?

kontra : antyblefowa, czwórka w skontrowanym kolorze  
2 w kolor odpowiedzi : naturalny kolor co najmniej 6+kart w odpowiedniej sile

Oni	My	Oni	My
1♦	kontra	pas	?

1♥ : 0-7 PC 4+♥  
1♠ : 0-7 PC 4+♠  
1NT : 6-9 PC trzymanie kar, brak starszych czwórek  
2♣ : 6-9 PC naturalna 4+♣ ,bez starszych czwórek, wyjątkowo 0-6 PC z długimi ♣  
2♦ : 10-12 PC obie starsze czwórki lub GF dowolna ręka -> dalej odpowiadamy na trzymanie ♦  
jeśli brak starszych czwórek  
2♥ : naturalne 4+♥ , 8-10 PC lub 7-8 PC na 5+♥  
2♠ : naturalne 4+♠ , 8-10 PC lub 7-8 PC na 5+♠  
2NT : bilansowe 10-12 PC bez starszych czwórek ze stoperem ♦  
3♦ : pytanie o trzymanie  
wyższe odpowiedzi naturalne z bilansu

Oni	My	Oni	My
1♥/1♠	kontra	pas	?

1♠ : 0-7 PC 3+♠  
1NT : 6-9 PC stoper w kolorze otwarcia, brak starszych czwórek  
2♣ : 0-9 PC naturalna 4+♣ ,bez starszych czwórek  
2♦ : 0-9 PC naturalna 4+♦ ,bez starszych czwórek  
2 w kolor przeciwnika : 10+ dwukolorówka co najmniej 55 z drugim starszym lub GF na dowolnym  
2NT : bilansowe 10-12 PC bez starszych czwórek ze stoperem  
3 w kolor przeciwnika : pytanie o trzymanie  
wyższe odpowiedzi naturalne z bilansu

## Wejście 1NT

Wejście 1BA jest klasyczne: 15(+)-18 PC w składzie w miarę zrównoważonym z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika.

Istnieje wiele różnic między otwarciem 1BA i wejściem 1BA:

- siła wejścia jest o jeden punkt przesunięta w stosunku do otwarcia,
- na wejście wymagane jest zatrzymanie w kolorze przeciwnika,
- w wejściu 1BA z założenia dopuszczalne są odchylenia od typowych składów bezatutowych – możliwe są układy 5-4, młodsze szóstki,
- z kartą spełniająca kryteria otwarcia 1BA w zasadzie musimy otworzyć 1BA. W stosunku do wejścia 1BA mamy zawsze alternatywę: pasa lub kontrę.

Dalsza licytacja po wejściu 1BA odbywa się tak, jak po otwarciu 1BA.

Wyjątkiem jest kontra przeciwników. Po kontrze przeciwnika partner wchodzącego 1BA schodzi transferowo na swój kolor lub daje rekontrę SOS, wskazując słabą kartę i trefle (lub dwukolorówkę)

Oni	My	Oni	My
1 ♦	1NT	Kontra karna	?

rekontra : transfer na trefle lub dwukolorówka bez ♦

2 ♣ : dwukolorówka z 5+ ♣ i starszą czwórką

2 ♦ : transfer na ♥

2 ♥ : transfer na ♠

Oni	My	Oni	My
1 ♦	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	pas	?

pas : 5+ ♣ słabe monokolorowe

2 ♦ : 44+ starsze , piki dłuższe lub równe

2 ♥ : 5 ♥ 4 piki lub trefle

2 ♠ : 5 ♠ 4 ♣

Oni	My	Oni	My
1 ♦	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	kontra	?

rekontra : piki dłuższe od kierów

pas : 5+ ♣ słabe monokolorowe

2 ♦ : 44 starsze

2 ♥ : 5 ♥ 4 piki lub trefle

2 ♠ : 5 ♠ 4 ♣

Oni	My	Oni	My
1 ♥	1NT	kontra	?

rekontra : dwuznaczna

- a) transfer na trefle
- b) dwukolorówka bez ♥

2 ♣ : transfer na ♦

2 ♥ : transfer na ♠

2 ♠ : młodsza dwukolorówka 54+ , raczej kara dłuższe lub równe

Oni	My	Oni	My
1 ♥	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	pas	?

pas : 5+ ♣ słabe monokolorowe

2 ♦ : 4+♦ , 4+♠

Oni	My	Oni	My
1 ♥	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	kontra	?

rekontra : kara i piki równej długości lub piki dłuższe

pas : 5+ ♣ słabe

2 ♦ : 5♦ , 4♠

Oni	My	Oni	My
1 ♠	1NT	kontra	?

rekontra : dwuznaczna

- c) transfer na trefle
- d) dwukolorówka bez ♠

2 ♣ : transfer na ♦

2 ♦ : transfer na ♥

2 ♥ :

2 ♠ : młodsza dwukolorówka 55

Oni	My	Oni	My
1 ♠	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	pas	?

pas : 5+ ♣ słabe monokolorowe

2 ♦ : 4+♦ , 4+♥

Oni	My	Oni	My
1 ♠	1NT	kontra	rekontra
pas	2 ♣	kontra	?

rekontra : kara i kiery równej długości lub kiery dłuższe

pas : 5+ ♣ słabe

2 ♦ : 5♦ , 4♥

### Wejścia bez przeskoku na wysokości dwóch

Wejścia na wysokości dwóch powinny być solidne od 11-12 PC i obiecywać dobry kolor, szczególnie po partii. Po takim wejściu nowy kolor forsuje na 1 okrążenie a kolor przeciwnika jest pytaniem o zatrzymanie.

**Wejście 2 ♣** po otwarciu przeciwnika 1 ♣ jest zlimitowane 11-14 PC (precision) i dalsze sekwencje jak po tym otwarciu.

## Wejścia z przeskokiem na wysokości dwóch

Wejścia z przeskokiem na wysokości dwóch są zaporowe na monokolorze, a po otwarciu 1♣ - 2♦ oznacza nielimitowaną dwukolorówkę 55+ na starszych, 1♣ - 2BA obie młodsze, po otwarciu 1♦ - 2♦ oznacza dwukolorówkę 55+ na starszych (1♦ - 2NT jest dwukolorówką z ♥/♣)

## Licytacja po otwarciach 1NT i na wyższych wysokościach

Oni	My	Oni	My
1NT	?		

### Pas : może być w sile 12-18 PC na składzie zrównoważonym

kontra: 5+ młodszy i dokładnie czwórka w starszym lub 19+PC zrównoważony - (potem lic.2NT)

2♣ : obydwie starsze co najmniej 5+4 +

2♦ : Multi

2♥/2♠ : naturalna piątka z młodszą 4+

2NT : 55 w młodszych

Wyższe: zaporowe

### Obrona po słabym otwarciu 1NT

x = 15+, skład prawie dowolny

2♣ = stare, raczej 5-4 niż 4-4 ale jak ktoś lubi to proszę bardzo

2♦ do 2♠ = naturalne wejście 5+ (oczywiście siła do 14PC w ramach rozsądku)

2NT = min 5-5, kolory dowolne prawie GF

3♣ = do 14PC, 6+♣

3♦ w górę blokujące

Głównie chodzi o to żeby z pierwszej ręki kontra była od 15 bo wtedy łatwiej się łapie przeciwników.

Po takiej kontrze i licytacji odpowiadającego kontry bezpośrednio (z pozycji partnera kontrującego) najczęściej są karne a licytacje naturalne F1.

Pas powinien ostrzegać partnera - nie mam za dużo w karcie.

Gdy przeciwnicy uciekną z 1NT wszystkie kontry są karne.

## Licytacja na pozycji re-open

Oni	My	Oni	My
1 w kolor	pas	pas	?

- Kontra wywoławcza może być słabsza, nawet od 8 PC (ze słabą kartą dajemy kontrę wywoławczą tylko z krótkością w kolorze kontrowanym). Nasz partner musi sobie zdawać sprawę z możliwości słabszej kontry i z 14 PC nie może licytować 3BA (a raczej 2BA).
- 1BA na pozycji re-open oznacza siłę 11-15 PC z kartą bezatutową. **Dalsza licytacja jest tak jak po otwarciu 1BA z podwyższonymi limitami.**
- 2BA oznacza siłę 19-21 PC z kartą bezatutową.
- Siłę 16-18 PC na równym układzie sprzedajemy poprzez zalicytowanie kontry i zgłoszenie bez atutu po odpowiedzi partnera.
- Zalicytowanie koloru z przeskokiem (nawet przed partią) ma charakter konstruktywny, czyli obiecuje dobrą szóstkę i siłę 11-15 PC

Oni	My	Oni	My
1♣/ 1♦	pas	pas	1NT
pas	?		

licytujemy wg zasad jak po swoim otwarciu 1NT ze zmienionymi limitami siły a więc Stayman i teksasy na 4 kolory itd.

Oni	My	Oni	My
1♥	pas	pas	1NT
pas	?		

- 2♣ : Stayman
- 2♦ : punkty
- 2♥ : transfer na ♠
- 2♠ : transfer na ♣
- 2 BA : inwit 10-12 PC
- 3♣ : transfer na ♦
- 3♦ : inwitowe naturalne do BA. Ładny kolor

Oni	My	Oni	My
1♠	pas	pas	1NT
pas	?		

- 2♣ : Stayman
- 2♦ : transfer na ♥
- 2♥ : punkty
- 2♠ : transfer na ♣
- 2 BA : inwit 10-12 PC
- 3♣ : transfer na ♦
- 3♦ : inwitowe naturalne do BA. Ładny kolor

Oni	My	Oni	My
1 NT	pas	pas	?

- Kontra : 10+PC skład zównoważony , partner może ukarcić z siłą 12-15 PC,
- 2♣ : dwukolorówka starsza 44+
- 2♦ : Multi
- 2♥ : 5+♥ z 4+ młodszą
- 2♠ : 5+♠ z 4+ młodszą
- 2NT : 55 w młodszych

Oni	My	Oni	My
1 NT	pas	pas	kontra
pas			

Pas karny 12+ PC  
Inne naturalne

Oni	My	Oni	My
2♥/2♠	pas	pas	?

kontra: 9+ PC (do trapping pasa) lub normalna kontra wywoławcza od 13+PC , nie jest to pozycja Lebensohlowa ( 2NT naturalne z trzymaniem)  
dalsza licytacja naturalna

### Licytacja w pozycji drugiego obrońcy

Oni	My	Oni	My
1 ♣	pas	1♥	?

kontra : 8-15 PC , 4♠ (możliwa 5+młodsza ) , lub 16+PC w składzie dowolnym

1 ♠ : 8-15 PC , 5+♠

1NT : klasyczne naturalne 16-18 PC ze stoperem ♥

2 ♣ : naturalne , 10-15 PC na 6+♣

2 ♦ : naturalne , 10-15 PC na 6+♦

2 ♥ : naturalne 10-15 PC na 6+ ♥

2 ♠ : zaporowe

2NT :młodsza dwukolorówka 55

Oni	My	Oni	My
1 ♣	pas	1 ♠	?

kontra : 8-15 PC , 4♥ (możliwa 5+młodsza ) , lub 16+PC w składzie dowolnym

1NT : klasyczne naturalne 16-18 PC ze stoperem ♠

2 ♣ : naturalne , 10-15 PC na 6+♣

2 ♦ : naturalne , 10-15 PC na 6+♦

2 ♥ : naturalne 10-15 PC na 6+ ♥

2 ♠ : naturalne 10-15 PC na 6+ ♠

2NT :młodsza dwukolorówka 55

Oni	My	Oni	My
1♣/1♦	pas	1 NT	?

licytujemy wg szablonu jak przy obronie po otwarciu 1NT

kontra: 5+ młodszy i dokładnie czwórka w starszym

2 ♣ : obydwa starsze co najmniej 44

2 ♦ : Multi

2 ♥/2♠ : naturalna piątka z młodszą 4+



**WIST ODMIENNY (as - dama marka)**

WISTY I SYGNAŁY				
Wist w atu z blotek wg schematu Lavinthalowego. Stosujemy zasadę AS-DAMA= marka				
SYSTEM WISTOWY				
KARTA	przeciwko grze w KOLOR		przeciwko NT	
As	AKX(+)		AK(+)	
Król	AK , KD(+)		KD(+), AKW10 , AKWxx(+)	
Dama	DW(+), ADW(+)		DW(+), KD10xx(+), ADW(+)	
Walet	W10(+), HW10(+)		W10(+)	
10	10x, H10x, H109(+)		SILNA Dycha	
9	109(+), H9x		tak samo	
Wysoka Niska	HXx, xXx(+), HxxXx		tak samo	
Niska Wysoka	z dubla lub czwartej najlepszej, czasem spod Hxx		tak samo	
SYGNAŁ WEDŁUG PRIORYTETÓW				
		Do wistu partnera	Do karty rozgrywającego	Zrzutka nie do koloru
Kolor	1	ilościówka odwrotna	ilościówka odwrotna	sygnał krakowski
	2	Lavinthal nat.uralny	Lavinthal nat.	ilościówka odwrotna
	3	marka odwrotna		
BA	1	ilościówka odwrotna	tak samo	tak samo
	2	marka odwrotna		
	3	Lavinthal naturalny		
Przeciwko NT stosujemy potwierdzenie wistu z obu rąk (mała zachęca).W kolorze atutowym zrzucenie duża-mała wskazuje wartości w starszych kolorach )				

**KONTRY WISTOWE**

- a) żaden z obrońców nie zabierał głosu w licytacji - kontra wskazuje wist w pierwszy, nie uzgodniony kolor dziadka. W przypadku, gdy licytowano tylko bez atu, przyjmujemy, że kontra nakazuje wist w piki.
- b) gdy kontrujący i (lub) jego partner zgłaszali kolor (kolory), kontra żąda wistu:
- w kolor wistującego, gdy obaj obrońcy zgłaszali różne kolory,
  - w pierwszy kolor dziadka jeśli Partner kontrującego licytował kolor który kontrujący mógł uzgodnić na wysokości dwóch , w przeciwnym przypadku, kontra informuje o posiadaniu wartości w kolorze partnera.
  - w kolor inny niż ten, który zgłaszał kontrujący, jeśli dziadek nie zgłaszał koloru lub wist w ten kolor jest bezsensowny (jest to prawdopodobny kolor roboczy strony rozgrywającej).

Jeśli kontrujący licytował kolor po wejściu w obronie, kontra odradza szukanie szans w bocznych kolorach, po otwarciu kontra na 3BA sugeruje boczny, dobry longer a tym samym zniechęca do wistu w kolor otwarcia.

Gdy kontrujący licytował dwa kolory częściej lepszy i dłuższy będzie kolor zgłoszony jako pierwszy kontra powinna być żądaniem wistu, który jest mniej naturalny czyli w drugi kolor.

Zmiany w stosunku do wersji PBC ver.6.3:

19 luty 2018 : poprawki literowe i uzupełnienia

19 luty 2018 : zmiana sekwencji 1 ♣ - 1 w starszy - 3 ♣: było naturalne jest 4 ♣ 5 ♦ w sile 18+ PC

19 luty 2018 : zmiana odpowiedzi singlami po otwarciu 2♠ i pytaniu 3♥

20 luty 2018 : całkowita zmiana sekwencji po otwarciu 2♥ i 2♠