



DRUŻYNA – K2

PARA : S. FALKOWSKI – C. WOLSKI

ROZGRYWKI : OPEN – LIGOWE

SYSTEM LICYTACYJNY – „CHOGORI”

TYP : SSO

BAZA : CARROTTI / BEZ NAZWY + DELTA (z modyfikacjami)

KATEGORIA : ŻÓŁTA / HUM

Zarys Systemu

OTWARCIA : na 1 i 2 ręku: CAROTTI / „Bez Nazwy” ; po PASIE : „Delta”

KONWENCJE : SCHEMAT SINGLETONOWY

WYWOŁANIE KOŃCOWE,

OSW DOROSZEWICZA /wariant Wstępujący/

RZYMSKI BLACKWOOD PIĘCIOASOWY

1BA 5 – 4

DWUKOLORÓWKI MICHAELSA, SCHEMAT BARTUSKA

DWUKOL. 5–5 i LEBENSOHL po otwarciach 2♥/2♠

OBRONA PIKOWA po otwarciu 2♦ MULTI

TRANSFERY RUBENSA, OBRONA SPECJALNA PO OTW. 1♣

SKOS

SPLINTER, MAŁY SPLINTER

BLOKI MARTENSA, LANDY, MUIDERBERG,

KONWENCJA ZAREMBY

LAMBDA PO ACOL’u

WIST : ODMIENNY

ZRZUTKI : ODWROTNE

OTWARCIA

- PAS** – a) 12–17 PC Skład zrównoważony
– b) 12–16 PC Skład niezrównoważony
- 1♣** – a) 8–11 PC Skład zrównoważony bez starszej piątki
– b) 18+ PC Skład zrównoważony
17+ PC Skład niezrównoważony
- 1♦** 0–7 PC SKŁAD DOWOLNY
- 1♥** – a) 8–11 PC 4♥ + młodsza 5 lub „trójkolorówka”
– b) 8–11 PC 5♥ w składzie 5–3–3–2
– c) 8–11 PC 5♥ i 4♠
– d) 8–11 PC 6♣ lub 5♣ + 4♦
- 1♠** – a) 8–11 PC 4♠ + młodsza 5 lub „trójkolorówka” z krótkością ♥
– b) 8–11 PC 5♠ w składzie 5–3–3–2
– c) 8–11 PC 5♠ i 4♥
– d) 8–11 PC 6♦ lub 5♦ + 4♣
- 1NT** 8–11 PC 5♥/♠ + 4♣/♦ , kolory przedzielone
- 2♣** 8–11 PC 5♥/♠ + 4♣/♦ , kolory tej samej barwy
- 2♦** – a) 8–11 PC 6♥/♠
– b) 8–11 PC na młodszych w składzie 6–4
- 2♥** – a) 8–11 PC „dwukolorówki” 5–5+ , kolory przedzielone
– b) 8–11 PC 6–4 (młodsza 6–tka)
- 2♠** – a) 8–11 PC „dwukolorówka” 5–5+ , kolory tej samej barwy
– b) 8–11 PC 6–4 (młodsza 6–tka)

2NT 8–11 PC „dwukolorówka” 5+ – 5+ (♥/♠ lub ♣/♦)

3♣ – a) 8–11 PC 7+♣ – blok
 – b) 8–11 PC 6♥ i 4♠

3♦ – a) 8–11 PC 7+♦ – blok
 – b) 8–11 PC 6♠ i 4♥

3♥ – a) 8–11 PC 7+♥ – blok
 – b) 8–11 PC GAMBLING ♣

3♠ – a) 8–11 PC 7+♠ – blok
 – b) 8–11 PC GAMBLING ♦

3NT TEKSAS PŁD. AFRYKAŃSKI NA STARSZYM (♥/♠)

4♣, 4♦, 4♥, 4♠ – PREEMPTIVE (BLOKUJĄCE), NATURALNE

4NT BLACKWOOD

OTWARCIE 1♣

- 1♣ – ?
- 1♦ – a) 0–6 PC skład dowolny
– b) 7–13 PC bez starszej 4
 - 1♥/♠ – 7+ PC, 4+ ♥/♠ NF
 - 1NT – F1; 14+ PC
 - 2♣ i wyższe : taktyczne do wariantu „LAMBDA”
 - 2NT – „dwukolorówka” 5–5 (bez dwóch młodszych)

1♣ – 1♦

- ?
- 1♥/♠ – 3 karty + wariant LAMBDA
 - 1NT – 18–20 PC skład ba
 - 2♣ – F1; 17+ PC skład nba
 - 2♦ – ACOL → LAMBDA
 - 2♥/♠ – naturalne, silne, NF → SKOS
 - 2NT – 21–23 PC skład ba → 1♦ – 2NT
 - 3♣/♦/♥/♠ → ACOL, samodzielny kolor, wezwanie do CUE BID’u

1♣ – 1♦

- 2♣ – ?
- 2♦ – a) 0–4 PC
– b) 4–3–3–3
 - inne – LAMBDA GF

1♣ – 1♦

2♣ – 2♦

- ?
- 2♥(!) – starsza 4 młodsza 5
 - 2♠ – 5+ ♠
 - 2NT – 5+ ♥
 - 3♣/♦ – 6+ naturalne

1♣ – 1♦

2NT – ?

– 2♣ – a) Stayman odwrotny
– b) SING OFF na kolorze młodszym

– 2♦/♥ – TRANSFER

– 2♠ – młodsza 6 z krótkością, GF → 2NT – ? 3♣ – trefle

3♦ – kr. ♣ + kara

3♥ – kr. ♥ + kara

3♠ – kr. ♠ + kara

→ 2NT – 3♣

3♦ – analogicznie

– 2NT – INWIT

– 3♣/3♦ – 5–4 młodsze i 2–2

– 3♥/3♠ – 5–4 młodsze + krótkość

1♣ – 1♥/♠

?

PAS ; 1♠ (po 1♥) ; 2♥ ; 2♠ ; 1NT – „LAMBDA”

2♣ – FG

2♦ – ?

2♥(1♠) – } naturalne

2♠(1♥) – } silne !

2NT – } silne – „MISFIT” w kolorze ODP.

1♣ – 1♥/♠

2♣ – 2♦ – czwórka

– 2♥ – piątka

– 2NT – czwórka ; „góra” ; orientacja ba

– 3♣/♦ – czwórka ; „góra” ; licytowana piątka (♣/♦)

– 3♥/♠ – szóstka ; „dół”

– 3 OM – szóstka ; „góra” (OM – other major)

1♣ – 1NT

?

2♣ – a) dół

– b) wariant B

2♦ – brak starszej czwórki

2♥/♠ – starsza czwórka **odwrotnie**

2NT – obie starsze czwórki

3 w kolor – SILNY TREFL , JEDNOKOLOROWY

1♣ – 1NT

2♣ – 2♥/♠/NT – naturalne NF

– 2♦

?

2♥/♠ – starsza czwórka **odwrotnie**

2NT – obie starsze czwórki

3♣/♦ – piątka

3♥/♠ – starsza „trójka” **odwrotnie**

3NT – 4-3-3-3

STREFA SZLEMOWA NATURALNIE !!!

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 1♣

1♣ – Ktr – ?

PAS – 3+ trefle

Rktr – a) max 2 trefle

– b) SILNA

1♦/♥/♠ – naturalna 5

1NT – „dwukolorówka” 5–5

2♣ – F1 ręka dwukolorowa bez trefli

WYŻSZE TAKTYCZNE DO WARIANTU „LAMBDA”

2NT – BLOK TYPU MARTENSA

1♣ – wejście kolorem – ?

Ktr – **wywoławcza lub objaśniająca**

Wejście – NATURALNE NF

NT – NATURALNE BEZPIECZNE

Kolor przeciwnika – GF

Kolor z przeskokiem – NATURALNE FORSUJĄCE

1♣ – 1NT – ?

Ktr – MOCNO PROPOZYCYJNA

OTWARCIE 1♥

1♥ – ?

1♠ – naturalne ; 4+ ; NF

1NT – F1

2♣ – do koloru

2♦ – inwit ; 5 kierów ; naturalne 6+ kar

2♥ – do koloru



2NT – 5–4 na młodszych

3♣ – 6 trefli

2NT – 4+ kiery



3♣ – 5+

3♣ – 5–5 na starszych ; INWIT

3♦/♥/♠ – naturalne ; 6+ ; INWIT

1♥ – 1NT

?

2♣ – ”dół” z kierami

2♦ – trefle lub 5–4 kar

2♥ – 5–3–3–3

2♠ – 5 kierów 4 piki

2NT – „trójkolorówka”

3♣ – 5 trefli

3♦ – 5 kar 4 kiery (5422)

3♥ – krótkość trefl

3♠ – krótkość pik

1♥ – 1NT

2♣ – 2♦ (relay)

2♥ analogicznie



1♥ – 1NT
2♠ – 2NT
?
3♣ – 4 trefle
3♦ – 4 kara
3♥ – 3 trefle
3♠ – 3 kara
3NT – 2–2

1♥ – 1NT
2NT – 3♣
?
3♦ – krótkość karo – 3♥ relay
3♥ – krótkość trefl – 3♠ relay –
1° – singiel
2° – renons

3♠ – krótkość pik (4441)
3NT – RENONS pik

1♥ – 1NT
3♣ – 3♦
?
3♥ – krótkość karo
3♠ – krótkość pik
3NT – 2–2

1♥ – 1NT
2♦ – 2♥
?
2♠ – szóstka
2NT – 5–4 ; „dół” ; bez krótkości
3♣ – szóstka ; „dół” ; bez krótkości
3♦ – 5422 ; „góra”
3♥/♠ – 5–4 ; krótkość ; „góra”

1♥ – 1NT
2♦ – 2NT – 4 kara
„chcę grać”
3♦ przy „dole”
i składzie 5–4 „

1♥ – 1NT

2♦ – 2♥

2♠ – 2NT

?

3♣ – „dół” z krótkością

→ 3♦ relay

3♦/♥/♠ – „góra” z krótkością

└

3NT – „góra” bez krótkości

3♥/♠ – krótkość

3NT – krótkość ♦

1♥ – 2♦

?

2♥ – „dół” ; 2–3 kiery

2♠ – 4+ kiery

2NT – MISFIT ; 5–4

3♣ – MISFIT ; 6 trefli

3♦ – „góra” + FIT

OTWARCIE 1♠

- 1♠ – ?
- 1NT – F1
 - 2♣ – a) 5 kierów ; INWIT
b) naturalne trefle ; INWIT
 - 2♦ – do koloru
 - 2♥ – naturalne ; NF
 - 2♠ – do koloru
 - 2NT – 5 pików
 - 3♣ – 5–5 na starszych ; INWIT
 - 3♦/♥/♠ – naturalne ; 6+ ; INWIT

- 1♠ – 1NT
?
2♣ – „dół” z pikami
2♦ – kara
2♥ – 5 pików – 4 kiery
2♠ – 5 pików – 5332
2NT – „trójkolorówka” z krótkością kier
3♣ – 5 trefli
3♦ – 5 kar – 5422
3♥ – krótkość kier
3♠ – krótkość trefl

- 1♠ – 1NT
2♣ – 2♦
analogicznie

- 1♠ – 1NT 1♠ – 1NT
2♣ – 2NT 3♣ – ?
?

jak po 1♥

- 1♠ – 1NT
2NT – 3♣
?
3♦ – RENONS + 5 trefli
3♥ – RENONS + 5 kar
3♠ – 4441

1♠ - 1NT
 2♦ - 2♥
 ?
 2♠ - 6 kar
 2NT - „dół” ; 5-4
 3♣ - „góra” ; 5422
 3♦ - 6 kar bez krótkości ; „dół”
 3♥/♠ - krótkość ; 5-4 ; „góra”

1♠ - 1NT
 2♦ - 2NT 4 trefle
 „chcę grać
 3♣ przy „dole”
 i składzie 5-4 „

1♠ - 1NT
 2♦ - 2♥
 2♠ - 2NT
 ?
 3♣ - krótkość trefl
 3♦ - „dół” z krótkością w starszym
 3♥/♠ - krótkość ; „góra”
 3NT - „góra” bez krótkości

1♠ - 1NT
 2♦ - 2♥
 3♣ - ?
 3♦ - NF do dołu

1♠ - 1NT
 2♦ - 2♥
 3♦ - ?
 3♠ - kr. pik
 3NT - kr. Kier

1♠ - 1NT
 2♦ - 2♥
 2NT - 3♣
 ?
 3♦ - 5-4-2-2
 3♥/♠ - krótkość

1♠ - 2♣
 ?
 2♦ - kara MISFIT
 2♥ - „dół” ; 2-3 kiery
 2♠ - 4 kiery
 3♣ - „góra” ; FIT

OTWARCIE 1NT

1NT – ?
2♣ – relay
2♦ – warunkowy wybór kontraktu
2♥ – WWK
2♠ – 5+ bez fitów w czerwonych
2NT – pyt. o wariant
3 w kolor – naturalne, szóstka, INWIT
Końcówka – werdykt do gry

1NT – 2♣

?

2♦ – 8–10 PC, 4 kara

2♥ – 8–10 PC, 5 kierów

2♠ – 11–12 PC, 5 pików

2NT – 8–12 PC, 0–5–4–4 „trójkolorówka”

3♣ – 11–12 PC, 2–5–2–4

3♦ – 11–12 PC, 1–5–3–4

3♥ – 11–12 PC, 2–5–2–4, typowy „miltonarz”, punkty w kolorach długich i bocznych asach

3♠ – 11–12 PC, 3–5–1–4

Dalsza licytacja – relay (następny kolor) lub naturalna

Boczny kolor – trójka

Kolory longerów – niższy 5–4–2–2
wyższy 5–4–2–2, typowy „miltonarz”

1NT – 2♣

2NT – 3♣ – pytanie o siłę

3♦ – dół

3♥ – góra

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 1NT

1NT – Ktr – PAS – „forsujący”
Rktr – karna
2♣/ 2♦ – do gry (6+)
2♥/ 2♠ – WWK
wyższe – jak bez kontry

1NT – Ktr – PAS
?

Rktr – piki i kara, 2+ trefle

2♣ – trefle/ 2♦ – odpowiedzi z piątki → kolor starszy do gry
2♦ – piki kara, 3 kiery Rktr – SOS

1NT – WEJŚCIE – Ktr – karna
– 2NT – pytanie o wariant
– Kolor bez przeskoku a) nieforsujące , do koloru
b) forsujące , na swoim
– 3♣ – naturalne , INWIT
– Kolor przeciwnika – FDDG – Uzgadnia starszy
kolor otwierającego
lub wywiad bezatutowy
– Kolor z przeskokiem – do koloru
(przed partią – blok; po partii – INWIT)

1NT – WEJŚCIE – 2NT
– blokujące na kolorach młodszych
– inwit na swoim kolorze
– inwit z fitami w kolorach starszych

OTWARCIE 2♣

2♣ – ?
2♦ – relay
2♥ – WWK
2♠ – WWK
2NT – pyt. o wariant
3 w kolor – naturalne, inwit
4♣/4♦ – do koloru

2♣ – 2♦
?
2♥ – 8–12 PC, 5 kierów
2♠ – 8–10PC, 5 pików
2NT – 5–0–4–4
3♣ – 11–12 PC, 3–1 relay trójka młodsza
3♦ – 11–12 PC, 3–1 trójka starsza
3♥ – 11–12 PC, 2542
3♠ – 11–12 PC, 5224

DALSZA LICYTACJA ANALOGICZNA JAK DO INT

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 2♣

2♣ – KONTRA PAS akceptacja trefli
Rktr – karna
2♦ (!) – nie chcę grać 2♣ z kontrą, w pierwszym czytaniu
SIGN OFF na karach
2♥/♠ – □ WWK
Inne – jak bez kontry

Rktr – kiery i kara, 2+ piki
2♣ – KONTRA – 2♦
?
PAS – 4 kara, co najwyżej 2 piki
2♥ – 4 kara, 3 piki 2♥/2♠ – sign off
Rktr – SOS

2♣ – WEJŚCIE – ANALOGICZNIE JAK PO 1NT

OTWARCIE 2♦

2♦ – ?

2♥/2♠

– WWK

2NT

– F1 , **zaliczuj 6**

3♣/4♣

– do młodszych

INNE

– do koloru 6

„KOŃCÓWKA” – DO GRY

2♦ – 2NT

?

3♣ – 6 trefli

3♦ – 6 kar

3♥ – 6 kierów (dół)

3♠ – 6 pików

3NT – 6 kierów (góra)

2♦ – 2♥/2♠

2NT – 6 kar

3♣ – 6 trefli

OTWARCIE 2♥

2♥ – ?
2NT – relay
Licytacja w kolor – do koloru partnera
Końcówka – werdykt

2♥ – 2NT
3♣ – szóstka
3♦ – szóstka
3♥ – piątka
3♠ – piątka
3NT – szóstka młodsza – AKD lub AKW
4♣/4♦/4♥/4♠ – naturalne, 6–5, 10–11 PC

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 2♥

2♥ – KONTRA PAS – akceptacja do piątki
z szóstką młodszą otwierający odchodzi

Rktr – karna do koloru otwierającego

2NT – pytanie o wariant
3NT – pytanie o wariant
Kolor – do koloru partnera
Końcówka w kolor – werdykt

2♥ – WEJŚCIE KTR. – karna
2NT – pytanie o wariant
Kolor – do koloru partnera
Końcówka w kolor – werdykt

OTWARCIE 2♠

2♠ – ?

2NT – relay

Licytacja w kolor – do koloru partnera

Końcówka – werdykt

2♠ – 2NT

3♣ – szóstka

3♦ – szóstka

3♥ – piątka

3♠ – piątka

3NT – szóstka młodsza – AKD lub AKW

4♣/4♦/4♥/4♠ – naturalne, 6–5, 10–11 PC

→ 2♠ – 2NT

3♥ – 3♠/4♣ – cue bid

**LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 2♠
ANALOGICZNIE JAK PO 2♥**

OTWARCIE 2NT

2NT – ?

3♣/3♦ – WWK

3♥ – relay

W kolor – do koloru partnera

Końcówka – werdykt

2NT – 3♥

3♠ – krótkość pik

3NT – krótkość kier

2NT – 3♥

4♣ – 4♦ (cue bid, uzgodnienie kierów)

4♣ }
4♦ } krótkość

2NT – 3♥

4♣/4♦ – 4NT (Blackwood na pikach)

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 2NT

2NT – Ktr – ?

PAS – forsujący

Rktr – karna

W kolor – do koloru partnera

3NT – pytanie o wariant

Końcówka – werdykt

2NT – Wejście – ?

Ktr – karna

W kolor – do koloru partnera

Końcówka – werdykt

OTWARCIE 3♣

- 3♣ – ?
- 3♦ – relay
 - 3♥/♠ – do koloru
 - 3NT – do trefli ; ze starszymi
– wyniesienie → wskazanie krótkości
 - 4♣ – do koloru
 - 4♦ – forsujące pytanie
- Końcówka – werdykt

- 3♣ – 3♦
?
- 3♥ – starsze, krótkość trefl
 - 3♠ – starsze, krótkość karo
 - 3NT – trefle → 4♣ silne uzgodnienie
 - 4♦ pytanie o krótkość
- 4♥/4♠ – krótkość
- 4NT – brak
- 5♣ – krótkość karo
- 3♣ – 3K
- 3♥/3♠ – 3NT do gry

- 3♣ – 4♦
- 4♥ – 6 kierów
- 4♠ – ręka z asem
- 4NT – 2 figury + boczna wartość honorowa
- 5♣ – ręka bez asa

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 3♣

3♣ – KONTRA – Rktr – Karna do trefli
 – PAS – akceptacja do trefli
 – 3♥/3♠/4♣ – do koloru

4♣ – trefle ← – 3NT – pytanie o wariant

4♦ – krótkość karo

4♥ – krótkość trefl

 – Końcówka – werdykt
 – 4♦ – bez zmian

3♣ – WEJŚCIE

 – Ktr – karna
 – Drugi starszy / 4♣ – do koloru
 – 3NT – do gry na treflach
 – 4♦ – pytanie o wariant

OTWARCIE 3♦

3♦ – ?

3♥/3♠ – do koloru
3NT – do gry do kar
4♣ – pytanie forsujące
4♦ – do koloru
Kończówka – werdykt

3♦ – 4♣

4♦ – ręka bez asa, kara →Pytanie – 4♥

4♥ – starsze

?

4♠ – krótkość pik

4♠ – krótkość karo

4NT – brak krótkości

4NT – brak krótkości

5♣ – krótkość trefl

5♣ – krótkość trefl

5♦ – krótkość kier

5♦ – krótkość kier

LICYTACJA DWUSTRONNA JAK PO OTWARCIU 3♣

OTWARCIE 1♦

1♦ – 0–7 PC – skład dowolny

(Po partii może być brzydkie 8–9 PC, w składzie zrównoważonym)

1♦ – ?

PAS – sygnalizacja koloru karowego (!)
przed partią w zasadzie pewność
po partii może być obawa przed licytacją

1♥/♠ – naturalne, 3+, od 0 PC → forsingu

1NT – forsing

2♣/♦ – naturalne

2♥/♠ – naturalne ; po partii konstruktywne
przed partią wystarczy dobry kolor

2NT – 20–22 PC ; skład zrównoważony

WYŻSZE – taktyczne, naturalne

Otwierający ma obowiązek licytacji z dwoma nadwyżkami:

1) góra + fit; 2) góra + układ niezrównoważony

1♦ – 1♥/1♠

?

2♥/2P – czwórka

2NT – piątka, z krótkością

3♥/3♠ – piątka bez krótkości

Kolor z przeskokiem – kolor+FIT

Kolor bez przeskoku – naturalne

1♦ – 1♥

2NT – 3♣ – o krótkość

3♦ – piki słabe do
krótkości

1♦ – 1NT

2♣ – NEGAT

2♦ – transfer, 4+C

2♥ – transfer, 4+P

2♠ – bez st. czwórki i mł. szóstki

2NT/3♣ – transfer, mł. szóstka bez st. czw.

3♦/3♥ – transfer, starsza 6

3♠ – 5–5 na młodszych

3NT – 4–3–3–3

Przyjęcie Texasu na wys. 2 – z trójką

Inne – naturalne ekonomiczne

1♦ – 1NT

2♠ – 2NT

3♣ – 5tr., bez krótkości

3♦ – 5kar, bez krótkości

3♥/3♠ – krótkość

3NT – dwie młodsze czwórki
skład zrównoważony

4♦/4♥ – transfer, sign off, siódemka bez asa i króla

1♦ – 1NT
2♣ – 2K – ACOL
2♥/2♠/3♦ – nie forsuje, NF
2NT/3♣/3♥/3♠ – ACOL samodzielny
wezwanie do cue-bidu,

1♦ – 1NT
2♣ – 2♦
2♥/2♠/2NT – lambda, 4+4+
3♣/3♦/3♥/3♠ – transfery jednokolorowe
3NT – 4333

1♦ – 1NT
2♣ – 2♦
2♠ – 2NT
3♣/3♦/3♥/3♠ / 3NT – analogicznie

1♦ – 2♥/2♠
SKOS

1♦ – 1NT
2♣ – 2♦
2♥ – 2♠ – RELAY
2NT – trójkolorówka
– 3♣ pytanie o krótkość
3♣/3♦ – st. czwórka
3♥/3♠ – st. piątka
3NT – 5-5

1♦ – 1NT
2♣ – 2♦
2NT – 3♣
3♦ – młodsze
3♥/3♠ – piątka
3NT – dwie st. czwórki
4♣/4♦ – krótkości, na starszych

1♦ – 2NT
3♣ – stayman odwrotny
3♦/3♥ – transfery
3♠ – młodsza szóstka
3NT – werdykt
4♣/4♦/4♣/4♠ – krótkości,
5-5 w st. lub młodszych

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 1♦

1♦ – KONTRA – ?

PAS – 3+ KARA

Rktr – SOS – max. 2 kara

Silna, forsująca

1♥/ 1♠/ 2♣ – naturalne, z dobrego koloru 5+

2♦/ 2♥/ 2♠ – naturalne, taktyczne

1NT – dowolna dwukolorówka 5–5

2NT i wyżej – bloki MARTENSA

1♦ – WEJŚCIE – ?

KTR – wywoławcza lub objaśniająca;
jeżeli dwukolorowa może być słabsza

WEJŚCIE – naturalne, bezpieczne lub dobry kolor na wist

KOLOR Z PRZESKOKIEM – taktyczne, naturalne

KOLOR PRZECIWNIA – CUE BID MICHAELSA

2NT (z przeskokiem) – dwukolorówka na młodszych

1♦ – 1NT i wyższe – ?

Ktr – **mocno wywoławcza**

PAS — DELTA

1♣ – 7–11 PC	bez krótkości
12 PC+	skład dowolny
1♦ – 0–6 PC	skład dowolny
1♥ – 7–11 PC	krótkość kier, skład dowolny
7–11 PC	krótkość trefl, starszy longer
1♠ – 7–11 PC	krótkość pik, skład dowolny
1NT – 7–11 PC	krótkość karo, starszy longer
2♣ – 7–11 PC	krótkość karo, 5+ trefli
7–11 PC	trójkolorówka bez kar
2♦ – 7–11 PC	krótkość trefl, 5+ kar
2♥ – 7–11 PC	trójkolorówka bez trefli
2♠ – 7–11 PC	dwa singletony – starszy i młodszy
2NT – 7–11 PC	dwa singletony – młodsze lub starsze

PAS – 1♣

1♦ – 13–16 PC bez krótkości
17+ PC, skład dowolny
Inne – 13–16 PC, DELTA

PAS – 1♣

1♦ – 1♥ – 12 PC +
1♠ – 7–9 PC, skład zrównoważony
1NT – 10–11 PC, skład zrównoważony
Inne – naturalne; starszy z piątki,
młodszy z szóstki

PAS – 1♣

1♦ – 1♠, 1NT
1NT – nie forsuje
2♣ – Stayman
Inne – naturalne; starszy z piątki, młodszy z szóstki

PAS – 1♣

1♦ – 1♥
1♠ – 17 PC+
1NT – 13–16 PC, skład zrównoważony
Wyższe – naturalne, bez krótkości

PAS – 1♣

1♦ – 1♥
1♠ – 1NT skład zrównoważony
2♣ – Stayman rozkładowy
Inne – naturalne

PAS – 1♦

LICYTACJA ANALOGICZNA JAK PO OTWARCIU 1♦

PAS – DELTA: SCHEMAT SINGLETONOWY

„Trójkolorówka” – nośnik ...2♥...

2♥ – 2♠

?

2NT – 4441

„dół”

3♣ – 5440

5 trefli

3♦ – o siłę: 2 szczeble

3♦ – 5440

5 kar

3♥ – o siłę: 2 szczeble

3♥ – 5440

5 kierów, „dół”

3♠ – 5440

5 kierów, „góra”

3NT – 4441

„góra”

**Jeżeli dany kolor jest niemożliwy - kolorem sygnalizowanym stają się piki .
DOTYCZY TO CAŁEGO SCHEMATU !!!**

PAS – DELTA: SCHEMAT JEDNOKOLOROWY

Nośnik –2♠.....

2♠ – 2NT

I – 6331

–

II – 6331

+

składy 7–3–2–1

III – 7321

–

nieodróżnialne

IV – 7321

+

V – 7330

–

VI – 7330

+

PAS – DELTA: SCHEMAT MAŁA DWUKOLORÓWKA

Nośnik – odzywki pośrednie

2NT – czwórka w niższym

5431 lub 6–4– relay

2♣ – czwórka w wyższym

5431 lub 6–4– relay (4 szczeble)

3♦ – czwórka w niższym

6421+ 5431–

3♥ – czwórka w wyższym

6421+ 5431+

3♠ – czwórka w niższym

6430+ 6421–

3NT – czwórka w wyższym

6430+ 6430–

PAS – DELTA: SCHEMAT DUŻA DWUKOLORÓWKA

Nośnik – odzywki bezpośrednie

2NT	– dwie najniższe		relay
3♣	– najniższa i najwyższa		relay (4 szczeble)
3♦	– dwie najwyższe	5521–	5521–
3♥	– j.w.	5521+	5521+
3♠	– j.w.	5530–	5530–
3NT	– j.w.	5530+	5530+

PAS – DELTA: SCHEMAT DWUSINGLETONOWY

2♠	– 2NT	
3♣	– przedzielone	– 3♦
3♦	– barwa, 4 w wyższym	analogicznie
3♥	– barwa, 5 w wyższym	
3♠	– barwa, 6 w wyższym	
3NT	– barwa, 7 w wyższym	

2NT	– 3♣
3♦	– 4 w wyższym
3♥	– 5 w wyższym
3♠	– 6 w wyższym
3NT	– 7 w niższym

PAS – DELTA

PAS – ?

- 1♣ – a) 8-11 PC bez krótkości
b) 12+ PC
- 1♦ – 0-7 PC skład zrównoważony
- 1♥ do 2NT – 7-11 PC SCHEMAT SINGLETONOWY
- 3♣/♦/♥/♠ – „siedmiokart” ; „dół” ; bez krótkości
dopuszczalna singlowa figura
- 4♣ lub 4♥ – 7 kierów } DO GRY
- 4♦ lub 4♠ – 7 pików }

PAS – 1♣

1♦ – ?

- 1♥ – 12+ PC FG
- 1♠ – TRANSFER na NT
- 1NT – TRANSFER na trefle
- 2♣ – TRANSFER na kara
- 2♦ – TRANSFER na kiery
- 2♥ – TRANSFER na piki
- 2♠ – „góra” ; młodsze
- 3 w kolor – „góra” ; szóstka

PAS – 1♣

1♦ – 1♥

?

1♠ – „dół” NT

1NT – „góra” NT

Inne – naturalne

PAS – 1♣

1♦ – 1♠

1NT – ?

2♣ – Stayman odwrotny „góra”

2NT – „góra” bez starszej czwórki

2♣ – a) naturalne 6 lub 5-4

b) 16-17 PC klasyczne NT za starszą czwórką

2NT – „góra” bez starszej czwórki

3 w kolor – szóstka ; „góra”

Inne – naturalne na młodszym 6 lub 5-4
starszy na „piątce”

PAS - 1♣
 1♦ - 1♠ lub 1NT
 ?
 2♣ - Stayman Rozkładowy (SR) bez składu 5-4 za starszą czwórką
 - ?
 2♦ - brak
 2♥ - czwórka
 2♠ - czwórka

PAS - 1♣
 1♦ - 1♠
 2♣ - ?
 2♦ - „dół” ; 4 kier nie wyklucza 4 pik
 2♥ - czwórka pik
 2♠ - „dół” ; bez starszej czwórki
 2NT - „góra” obie starsze czwórki
 3♣ - „góra” bez starszej czwórki

PAS - 1♣
 1♦ - 1♠
 2♣ - 2♦
 ?
 2♥ }
 2♠ } - czwórka PRECISION
 2NT - KLASYCZNE 4 piki
 3♣ - trefle
 3♦ - SILNY PRECISION
 3♥ - KLASYCZNE 4 kiery

2♣ - 2♥
 ANALOGICZNIE

PAS - 1♣
 1♦ - 1♠
 2♣ - 2♠
 ?
 2NT - klasyczne
 3♣ - trefle
 2NT
 ?
 3♣ - trefle

PAS - 1♣
 1♦ - TRANSFER

Przyjęcie - „dół”
 INNE - NADWYŻKA

PAS - „dół”
 INNE - NADWYŻKA

PAS – 1♦
?
1♥/♠ – 3+
1NT – a) „góra” na młodszej szóstce
b) „dwó kolorówka” 5-5 (starsza-młodsza)
2♣ – naturalne
2♦ – „dwó kolorówka” 5-5 starsze
2♥/♠ – konstruktywna szóstka

PAS – 1♦
1NT – ?
2♣/2♦ – do młodszej szóstki
2♥/♠ – do koloru
2NT – pytanie
?
 ↙ 3♣/3♦ – szóstka
 3♥/3♠ – piątka
3♣ – do koloru ; fity w młodszych

PAS – 1♦
2♥/♠ – SKOS

PAS – 1♦
2♦ – BARTUSEK

2♣ – STAYMAN ROZKŁADOWY – FORSSING DO DOGRANEJ FDD

PAS – 1♣	PAS – 1♣	PAS – 1♣	PAS – 1♣
1♦ – 1♥	1♦ – 1♥	1♦ – 1♠	1♦ – 1NT
1♠ – 1NT	1NT – 2♣	2♣ – ?	2♣ – ?
?	?		
2♣ –	2♦ – brak starszej czwórki		
	2♥ – czwórka kier		
	2♠ – czwórka pik		
	2NT – 4333		
	3♣/♦ – 5-4 młodsze		
2♣ –	2♦		
2♥ –	2♠ – 5 trefli, 5332		
	2NT – 5 kar, 5332		
	3♣ – 3 kiery, 4-4 w mł.		
	3♦ – 3 piki, 4-4 w mł.		
2♣ –	2♥		
2♠ –	2NT – młodsza piątka	2♠ – 2NT	2♠ – 3♣
	3♣ – 4 trefle	3♣ – 3♦ – 5 trefli	3♦ – 3♥ – 3 kara
	3♦ – 4 kara	3♥ – 5 kar	– 3♠ – 3 piki
	3♥ – 4-4 starsze, 3 trefle		2♠ – 3♦
	3♠ – 4-4 starsze, 3 kara		3♥ – 3♠ – 3 trefle
			– 3NT – 3 piki
2♣ –	2♠	2♣ – 2♠	2♣ – 2♠
2NT –	3♣/3♦ – czwórki	2NT – 3♣	2NT – 3♦
	3♥ – 5 trefli	3♦ – 3♥ – 3 kara	3♥ – 3♠ – 3 trefle
	3♠ – 5 kar	3♠ – 3 kiery	– 3NT – 3 kiery
2♣ – 2NT			
?			
3♣ – o czwórkę			
3♦/♥/♠/♣ – Pytanie Szlemowe z DELTY			
4♦ – wywołanie końcowe			
2♣ – 3♣/3♦			
pyt. Szlemowe			
4♦ – Wywołanie Końcowe			

STAYMAN ROZKŁADOWY - FDD (GF)

PAS – 1♣

1♦ – 1♥

1♠ – 2♣

PAS – 1♣

1♦ – 1♥

1NT – 2♣

ZASADA NAT. : STARSZY Z „5” ; MŁODSZY Z „6” LUB 5-4□□

LICYTACJA PO TRANSFERZE :

PRZYJĘCIE

– NF

– Z NADWYŻKĄ LICYTACJA

PRZYJĘCIE Z PRZESKOKIEM

– INWIT

CO INNEGO

– NATURALNE LUB QUASI-NATURALNE ,
F1 (FORSUJE NA 1 OKRĄŻENIE)
DALSZA LICYTACJA NA ZASADACH
NATURALNYCH

PAS – 1♣

1♦ – ?

1♥ – 12+ PC

1♠ – TRANSFER NA NT

1NT – TRANSFER NA ♣

2♣/♦/♥ – TRANSFER NA ♦/♥/♠

2♠ – „góra” ; 6 m lub 5-4

3♣ – TRANSFER NA ♥ ; „góra”

3♦ – TRANSFER NA ♠ ; „góra”

3♥ – 6 kierów ; „dół”

3♠ – 6 pików ; „dół”

4♣/4♦ – TRANSFERY „7” M

4♥/4♠ – SŁABE

PAS – 1♣

1♦ – 1♠

?

1NT – przyjęcie

2♣ – a) „dół” na młodszym
b) 16-17 PC ; ze starszą 4 (4M)

PAS – 1♣

1♦ – 1♠

2♣ – 2♦

?

2♥ – czwórka kier

2♠ – czwórka pik

2NT – obie starsze czwórki → TRANSFER CZWÓRKI

3♣ – „dół” ; trefle

PAS – 1♣

1♦ – 1♠ (TRANSFER NA NT)

2♣ – ?

2♥ – 4 kiery nie wyklucza 4 pików

2♠ – 4 piki

2NT – bez starszych czwórek , ORIENTACJA NT

3♣ – bez starszych czwórek , raczej nie NT – NADWYŻKA

PAS – 1♣

1♦ – 1♠

1NT – ?

3♣ – 6 trefli

3♦ – 6 kar

3♥ – 5 trefli – 4 kara

3♠ – 5 kar – 4 trefle

PAS – 1♣

1♦ – 1♠

1NT – 2♣ – STAYMAN ZWYKŁY

– 2NT – INWIT (raczej bez
starszej czwórki)

– Licytacja z nadwyżką

LICYTACJA DWUSTRONNA PO SILNYM PASIE

PAS – 1♣ – ?

Ktr – 12+ PC (dalej DELTA)

1♦ – 7–11 PC, bez krótkości

Inne – 7–12 PC, DELTA

PAS – WEJŚCIE – ?

PAS forsujący w 3/4 zał. na wys. 1
do krótkości na innych wysokościach

Ktr – a) 6–10 PC, wywoławcza

b) 11+ PC, objaśniająca

KOLOR BEZ PRZESKOKU – naturalne, NF, piątka
(na wys. 3 – forsujące)

1NT/ 2NT/ 3NT – naturalne, bilans

2NT z przeskokiem – dwukolorówka na najniższych

KOLOR PRZECIWNIKA – CUE BID MICHAELS’A

po 1♦ → 2♦ – na starszych, 2NT – trefle i starszy

KOLOR Z PRZESKOKIEM – FDDG na dobrym kolorze

KOLOR BEZ PRZESKOKU – naturalny, forsuje na wys. 3

PAS – 1NT – KTR 8+ PC

Inne – naturalne do 8 PC

PAS – PAS – DELTA – WEJŚCIE

(1♠ – 2♥)

Ktr – karna

LICYTACJA NATURALNA

PAS – PAS – DELTA – WEJŚCIE

(1♥)

KTR – wywoławcza

PAS – forsujący do krótkości

Pozostałe – naturalne

PAS – PAS – DELTA – Ktr

Rktr – karna

PAS – do akceptacji

Relay – pytanie ; Inne – nieforsujące

PAS – PAS – 1♣ – WEJŚCIE
 PAS – forsujący do 2♠ i do 3♠ do krótkości lub nadwyżki
 Ktr – wywoławcza
 Kolor bez przeskoku – nie forsuje do 2♠
 Kolor bez przeskoku – na wys. 3 forsuje
 Kolor z przeskokiem – forsuje do dogranej
 Kolor przeciwnika – CUE BID MICHAELS' A

PAS – PAS – 1♣ – KTR
 Rktr – karna
 PAS – 3+ trefle
 Inne – DELTA;
 1♦ – relay

PAS – 1♣ – 1♦ – PAS
 1♥/♠ – nat., 4+ forsujące
 1NT – 13–15 PC – bez starszej czwórki
 2♣/♦ – naturalne bez starszej czwórki F1
 2NT – 16–17 PC, forsujące bez starszej czwórki
 Przeskoki – naturalne – FDDG

GADŻETY

PAS 1♣ 1♦ PAS
 1NT PAS 2♣ – naturalne na treflach / nadwyżkowe na kierach
 2 w kolor – fit 2♦ – naturalne na karach / nadwyżkowe na pikach/
 2 w kolor – brak 2♥/2♠ – „dół” , naturalne
 2NT i wyższe – naturalne, „góra”

Inaczej w schemacie

PAS – 1♣
 1♦ – 2♣/2♦

PAS	1♣	1♦	PAS	PAS	1♣	1♦	PAS
1♥		1NT		1♠	PAS	1NT	PAS
2♣ – PRO		2♦ – brak		2♣ – PRO	PAS	2♦ – brak	
		2♥ – fit				2♥ – czwórka kier	
						2♠ – FIT	

Tylko po odpowiedzi „BRAK” , 2 w kolorieforsujące

PAS
1♥/1♠
3♣

1♣

1♦ PAS

2NT

3♦ – czwórka trefl bez FIT'u

3♥/♠ – FIT i czwórka trefl
odwrotnie

3 w kolor – FIT bez czwórki trefl

3NT – brak FIT'u i czwórki trefl

LICYTACJA W OBRONIE

OBRONA PO OTWARCIU 1♣

- KTR. a) starsza czwórka, młodsza 5+, siła „porządnego wejścia”
b) objaśniająca
- PAS a) naturalny
b) do 16 PC, skład zrównoważony
c) do 15 PC ,skład 4441 z MISFIT'em w starszym kolorze
d) do 15 PC, 5+ trefli bez starszej czwórki
- 1♦ a) 5+ kar bez starszej czwórki siła wejścia
b) 4-4 na starszych siła KTR wywoławczej
4-5+ na starszych, siła wejścia
- 1♥ – naturalne 5+ siła wejścia
- 1♠ – naturalne 5+ siła wejścia
- 1NT – a) blok na kolorze starszym 6+, do 9 PC
– b) „dwukolorówka” 5+–5+ , starszy – młodszy, do 9 PC
- 2♣ naturalne , 5+ trefli bez starszej czwórki
- 2♦ „dwukolorówka” na kolorach starszych 5+ – 5+
- 2♥/♠ naturalne , konstruktywny blok
- 3♣/♦ naturalne , konstruktywny blok
- 2NT – a) słabe , blok ,6+ na młodszym
b) konstruktywny blok na starszym , 7+
- 3♥/♠ – słabe , blokujące , 6+

1♣ Ktr PAS 1♦ – 0 – 6 PC
 1♥/♠ – 7 – 11PC, 4+
 1NT/ 2NT – naturalne bez starszej czwórki
 2♣ – F , relay
 Przeskoki – taktyczne, z fitami do koloru partnera
 (!) partner może mieć ktr objaśniającą w składzie zrównoważonym

1♣ Ktr PAS 2♣

2♦ – Ktr objaśniająca
 2♥/♠ – czwórka dół → 2NT – forsuje, 3– w kolor INWIT
 2NT – Ktr objaśniająca w składzie zrównoważonym
 → STAYMAN ODWROTNTY ; TRANSFERY
 3♣/♦ – 5–4, „góra” ; FDDG
 3♥/♠ – Ktr objaśniająca , na bardzo dobrym kolorze

W LICYTACJI DWUSTRONNEJ 2 BRONIĄCY:

- KTR – wywoławcza ze starszą czwórką
- NT – z bilansu naturalne
- KOLOR PRZECIWNIKA – FORCING
- PRZESKOKI – taktyczne, z fitami do koloru partnera
- W KOLOR – naturalne , NF

1♣ 1♦ PAS 1♥/♠ – może być z 3
 1NT/ 2NT – naturalne, bilans, bez starszej czwórki
 2♣ – relay
 2♥/♠ – naturalne , 5 i fit karo, NF, konstruktywne
 2♦ – fit karo i w starszym
 3♦ – fit karo, st. czwórka, blokujące
 3♥/♠ – naturalne, szóstka, inwit

1♣ 1♦ PAS 2T
 2♦ – kara , „dół”
 2♥ – 4-4 w starszych
 2♠ – 5-4 w starszych → 2NT → 3♥/♠ – inwit
 2NT – 5+ kar, „góra” , orientacja BA 3♣ – 5 kierów, góra
 3♣ – 5 kar, 4trefle, „góra” 3♦ – 5 pików, góra
 3♦ – kara, góra, orientacja kolorowa 3♥/♠ – piątka, dół
 3♥/♠ – 6-4

LICYTACJA DWUSTRONNA

Ktr – wywoławcza ze starszą czwórką

NT – naturalne z bilansu

w ♦ – fity, NF

KOLOR PRZECIWNIKA – FORCING

KOLOR BEZ PRZESKOKU – naturalne na swoim, NF

1♣	1♥	PAS	1♠ – naturalne FORCING
		KTR	1NT – naturalne NF
			2♣ – transfer na kara
			2♦ – dobre 2♥
			2♥ – słabe
			2♠ – transfer na trefle
			2NT – naturalne, INWIT
			3♣ – dobre 3♥ z krótk., 4 kiery
			3♦ – dobre 3♥ – bez krótkości, 4 kiery
			3♥ – blok, 4 kiery

LICYTACJA DWUSTRONNA

Ktr – podniesienie

W KOLOR – słabe

IDEA

1♣ – 1♥ – 2K –	Ktr – dobre 2♥
	2♥ – słabe
	3♦ – dobre 3♥
	3♥ – słabe
	NT – naturalne
1♣ – 1♥ – KTR	Rktr – dobre 3♥ – z fitem trzykartowym

1♣ – 1♠ – PAS – 1NT – naturalne , NF
 Ktr – 2♣ – transfer na kara
 2♦ – transfer na kiery
 2♥ – dobre 2♠
 2♠ – słabe
 2NT – naturalne , INWIT
 3♣ – naturalne , NF, konstruktywne
 3♦ – dobre 3♠, z krótkością
 3♥ – dobre 3♠ bez krótkości; 3♠ – słabe

1♣ – 1♠ – Ktr Rktr a) transfer na trefle
 b) jak po 1♥

1♣ – 1NT – PAS
 ↙
 2♦ – WILKOSZ
 2♥/♠ – słabe dwa

2♣ – relay
 2♦ – zalicytuj starszy
 2♥/♠ – do monokoloru
 2NT – o wariant
 3♣ – inwit, zalicytuj kolor transf.
 3♦ – inwit
 3♥ – blokujące
 4♣ – wywołanie transf.
 4♦ – wywołanie transf.

Końcówka– werdykt

Ktr bez zmian
 Rktr – wywołanie 2♣

1♣ 1NT KTR. PAS

Rktr – 5-5
 2♦ / 2♥ – transfery

1♣ 1NT „COŚ” Ktr – do długości
 KOLOR – do koloru

1♣	2♦	PAS	2♥/2♠	– DO GRY
			2NT	– relay
3♣/3♦		– krótkości	3♣	– INWIT ,uzgadnia kiery , 2+ piki
3♥		– „dół”	3♦	– INWIT ,uzgadnia piki , 2+ kiery
3NT		– konwencja	3♥	– INWIT ,krótkość pik
	ZAREMBY		3♠	– INWIT ,krótkość kier

PO PASIE PARTNERA

- Ktr BI
- NT – klasyczne lub na młodszych

LICYTACJA PO OTWARCIACH 1 W KOLOR

KTR – wywoławcza lub objaśniająca

1 NT – starsza czwórka, młodsza piątka „+–”, siła wejścia

WEJŚCIE KOLOREM NA WYS 1 – do 15 PC, przy mniejszej sile dobry kolor

WEJŚCIE NA WYS. 2 – 10–15 PC niezły kolor

2 W KOLOR PRZEC. – CUE BID MICHAELS’A

1♦ – 2♦ starsze

1♦ – 2NT trefle i starszy

KOLOR Z PRZESKOKIEM – konstruktywne, 6+

ODPOWIEDZI NA WEJŚCIE KOLOREM

– transfery Rubensa – po pasie lub Ktr odpowiadającego

– KTR – podniesienie

– kolor przeciwnika – z Fitem

– licytacja w kolor słaba

– przeskoki w obronie – kolor + FIT

– NT – naturalne

3 w kolor – skaczący CUE BID

PO PASIE PARTNERA – Ktr BI

– NT – klasyczne lub na młodszych

LICYTACJA PO CUE BIDACH MICHAELS’A

1♦ – 2♦ SCHEMAT BARTUSKA

1♥ – 2♥ – 2♠ – słabe

2NT – pyt.

3♣ – słabe

3♦ – INWIT

1♠ – 2♠ – 2NT – pytanie
3♣ – słabe do koloru
3♦ – INWIT
3♥ – słabe

1♦ – 2NT – 3♣ – do koloru
3♦ – zalicytuj starszy
3♥/♠ – do koloru

LICYTACJA W OBRONIE PO OTWARCIU 1NT KLASYCZNE

1NT – ?

Ktr – a) monokolor treflowy
b) 4M – 5+m (starsza czwórka – 5+ w młodszym)

2♣ – a) Landy : 5+ – 4+ na starszych
– b) monokolor karowy

2♦ – monokolor starszy

2♥/♠ – 5-4+ starsza 5, co najmniej 4 młodsza (Muderberg)

2NT – 5+–5+, młodsze

3 w kolor – naturalne taktyczne

1NT KTR PAS 2♣ – prawie automat

2♥/♠ – czwórka ← 2♦ – relay

3 w kolor – monokolor 2♥/♠ – do monokoloru

1NT 2♣ PAS 2K – prawie automat

2♥/♠ – do starszych

2NT – relay

3♣ – 5–5

3♦ – kara

3♥/3P – 5–4

3NT – KONWENCJA ZAREMBY

1NT 2K PAS 2♥/2♦/3♣ – do koloru

3♣ – kiery ← 2NT – pyt. o st. czwórkę

3♦ – piki

1NT 2♥/2♠ PAS 2NT – relay

3♣ – słabe do młodszego

3K – inwit

3♥/3♠ – FIT

LICYTACJA W OBRONIE PO OTWARCIACH SŁABE 2♥ / 2♠

Ktr a) wywoławcza
b) objaśniająca

Wejście kolorem – naturalne dobry kolor
2NT – 16–18 PC – dalej, jak po NT klasycznym
Kolor przeciwnika – a) dwukolorówka 5+–5+, z drugim starszym i treflami
– b) pytanie o zatrzymanie

4♣ – dwukolorówka 5–5 na młodszych
4♦ – dwukolorówka 5–5 kara i drugi starszy

2♥/2♠ – Ktr – PAS → LEBENSOHL

LICYTACJA SZLEMOWA

W licytacji relayowej w pełnej sekwencji : DELTA

BEZ NAZWY po sprzedaniu pełnego składu

4♦ – wywołanie końcowe
Pytanie atutowe – uzgodnienie koloru wg długości
na 5 wartości (przy równej – starszeństwo)

odpowiedzi:	strefa 7–12 PC	1 wartość 1 wartość + Dama 0–3 2 bez Damy 2 + Dama
	strefa 13–16 PC	2 lub 5 1 lub 4 0–3 bez Damy 2 + Dama 3 + Dama

OSW DOROSZEWICZA – wariant wstępujący:
NIC
D lub AK
K lub AD
A lub KD
AKD

4NT – 5NT – ATUTOWA

**W LICYTACJI INNEJ LUB NATURALNEJ
BLACKWOOD RZYMSKI NA 5 WARTOŚCI**

4NT – 5♣ – 1–4
5♦ – 0–3
5♥ – 2 bez Damy
5♠ – 2 + Dama
5NT – 2+ renons

6 w kolor poniżej uzgodnienia – 1 + zalicytowany renons
6 w kolor uzgodniony – 1 + renons w kolorze wyższym

Dla rąk, gdzie renons jest wykluczony :

5NT	- 2 + Dama + 2króle
6 w kolor poniżej uzgodnienia	- 2 + Dama + K w zalicytowanym kolorze
6 w kolor uzgodniony	- 2 + Dama + K w kolorze wyższym

Kolor uzgodniony – DO GRY

Relay –	pytanie o damę atu		
		1 szczebel –	brak Damy
		2 szczebel –	Dama
		Kolor –	Dama + Król w zalicytowanym kolorze
	6 w kolor uzgodniony –		Dama + Król w wyższym lub Dama + 2 wartości

Drugi wolny szczebel – Hoyt – pyt. o króle
Szczuple – ilość po kolei : 0–1–2

Po interwencji kolorem niższym :

szczuple – Ktr – 1; PAS – 2 i analogicznie

Po ktr – Rktr – 1; PAS – 2

Po interwencji kolorem wyższym :

szczuple – Ktr – „0–2–4” ; Pas – „1–3”

– CUE BIDY

– SPLINTER

– Mały SPLINTER – uzgodnienie forsujące koloru poniżej końcówki

– Cue bid krótkości owy

– 3NT – ręka zachęcająca bez krótkości

– Cue bid na wysokości 5 – w zasadzie 1 klasa

OTWARCIE 4NT

Odpowiedzi:

5♣ – brak asa

5NT – 2 asy

Kolor – As we wskazanym kolorze