Opis systemu bazującego na systemie naturalnym – Strefa.

Grajmy prosto, bez sztuczek, żeby partner nas zrozumiał. W III lidze zarobimy dużo impów unikając błędów własnych - naprawdę prostych błędów :)! **Gramy systemem bezacolowym** (Acol tylko na 4-tej ręce)!!!

**Początkowe informacje**

Oznaczenia, które nie dla wszystkich mogą być jasne:

- M => major, kolor starszy

- OM => other major, drugi starszy

- m => minor, kolor młodszy

- 2F z 3 => figury, to tylko A/K/D (w tym kontekście)

- SO => sign-off, odzywka na którą należy spasować jeżeli nie ma się poważnych nadwyżek

- p/c => pass or correct, spasuj lub popraw
- PF => pas forsujący

W jaki sposób siadamy do stolika, kto pierwszy wpisuje line-up’y ?

Każdy mecz składa się z dwóch segmentów. W każdym meczu jedna z drużyn jest Gospodarzem, a druga Gościem. Gospodarze zawsze siedzą w pokoju otwartym na NS i zamkniętym na WE.

W pierwszej połówce jako pierwszy line-up’y uzupełnia Gość, natomiast w drugiej połówce jako pierwszy line-up’y uzupełnia Gospodarz. Jest to ważne, gdyż czasami ma to znaczenie taktyczne w danym meczu.

**Indywidualne preferencje licytacyjne**

**Krzysztof Cetera:** bloki zawsze oparte na kolorze 7+.
**Przemysław Kurzak:** bloki będą się zdarzać na kolorze 6+, szczególnie w korzystnych, choć nie tylko. Czasem może być multi na kolorze 5+ bądź też blok na poziomie 2-óch po otw. przeciwnika z kolorem też 5+.
*Oboje mamy świadomość, że trzecia ręka w korzystnych założeniach (uprzednio pasy) rządzi się swoimi prawami – mogą się dziać cuda, uważamy!*

**Wersja systemu**

Wersja 1.0 – na dzień 09.08.2018r
Wersja 2.0 – zmiany na dzień 22.10.2018r. (po uzgodnieniu konkretniejszych sekwencji z Krzysiem)

*Wersja x – na dzień y, dokonano zmiany z*

**Baza otwarć**

1♣ a) = 12-13PC, skład zrównoważony

 b) = 17+PC, skład zrównoważony

 c) = 12+PC, 5+♣ (4441 bez singla ♣)

d) = 5♣ i 4♦ w pełnej strefie (później odpowiadamy 2♣ lub 2♦)

1♦ = 12+PC, 5+♦ (4441 z singlem ♣)

1♥ = 12+PC, 5+♥

1♠ = 12+PC, 5+♠

1nt = 14-16PC, skład zrównoważony\* (\*może zawierać starszą piątkę, młodszą szóstkę, singlową figurę)

2♣ = 5-10PC, 5+4+ w ♥ i ♠, blokujące

2♦ = 5-10PC, 6+♥/♠, blokujące (Mini-Multi)

2♥ = 5-10PC, 5+♥ i (4)5+♣/♦, blokujące

2♠ = 5-10PC, 5+♠ i (4)5+♣/♦, blokujące

2nt = 21-22PC, skład zrównoważony\* (\*może zawierać starszą piątkę, młodszą szóstkę, singlową figurę)

3♣ = 5-9PC, (6)7+♣, blokujące

3♦ = 5-9PC, (6)7+♦, blokujące

3♥ = 5-9PC, (6)7+♥, blokujące

3♠ = 5-9PC, (6)7+♠, blokujące

3nt = pełny kolor młodszy bez dojścia (Gambling)

**Licytacja jednostronna po otwarciu 1♣**

1♣ 1♦ a) = 0-6PC, skład dowolny

b) = 7-11PC, kolor(-y) młodszy(-e); później 2♠ lub 2m

c) = 16+PC, bez 4M i 5m; później licytujemy 2nt

 1♥ = 7+PC, 4+♥

 1♠ = 7+PC, 4+♠

 1nt = 7-9PC, skład zrównoważony bez 4M

 2♣ = 12+PC, 5+♣ bez 4M

 2♦ = 12+PC, 5+♦ bez 4M

 2♥ = 6-9PC, 5+♠ i 4+♥

 2♠ = 11-12PC, skład zrównoważony bez 4M, chcę grać z Twojej ręki

 2nt = 11-12PC, skład zrównoważony bez 4M

 3♣ = 9-11PC, 6+♣, inwit do końcówki z 2F

 3♦ = 9-11PC, 6+♦, inwit do końcówki z 2F

 3♥ = 4-6PC, 7+♥, blokujące

 3♠ = 12-15PC, skład zrównoważony bez 4M, chcę grać z Twojej ręki

 3nt = 12-15PC, skład zrównoważony bez 4M

1♣ - 1♦
1♥\* - ? \*może być z trójki

 2♠ = wariant b) odp. 1♦

 2nt = wariant c) odp. 1♦

1♣ - 1♦
2♦\* - ? \*acol

 2♥ = 0 kontroli

2♠ = 1 kontrola
2nt = 2 kontrole

K = kontrola
A = 2K

K = 1K

1♣ - 1♦
2nt\* - ? \*22-23PC

 3♣ = Puppet Stayman

 3♠ = kolory młodsze, lepsza ręka (niekoniecznie krótkość!)

 3nt = do gry

1♣ - 1♥
2♣\* - ? \*bez 4♠

2♦ = F1 (10+PC), sztuczne (2OM od otwierającego to już GF, czyli 15+PC)

Po odp. 2♦

1♣ - 1♥
2♣ - 2♦

2♠ = GF, sztuczne, 15+PC (ręka nietypowa do bezpośredniego skoku 3♣)

1♣ - 1M

?

2♦ = rewers, 5+♣, 4♦

3♣ = 6+♣, inwit 15-17PC

3♦ = 6+♣, GF

1♣ - 1M

2M - 2nt\*

\*GF => dalej licytujemy naturalnie

1♣ - 1♥

2♥ - 2♠\*\*

\*\*inwit z pikami

1♣ - 1♥

?

2nt = 17+PC, mogą być 4♥ i 4♠

4♣ = skład 5♣, 4M, poważna ręka na zgłoszenie końcówki

1♣ - 1♠

?

3♥ = splinter, 4♠ i 5+♣, 15-17PC

1♣ - 2♣

?

2♦/♥/♠ a) ręka silna - rewers

 b) nie mamy zatrzymania w jakimś kolorze i sterujemy do 3nt

2nt = silne

1♣ - 1♠

1nt - ?

2♥ = 5+♠ i 4+♥, inwit (konsekwencja odpowiedzi 2♥ po otw. 1♣)

Silną rękę w składzie co najmniej 5-4 sprzedajemy przez magitra.

1♣ - 1♥
2nt - ?
 3♣ = 5♥, bez 4♠, gadżet
 3♦ = brak 3♥, 4♣, ładna ręka
 3♥ = 3♥
 3♠ = brak 3♥, 4♣, brzydka ręka
 3nt = brak 3♥, brak 4♣
 4♣/♦ = 4♥, ładna ręka, cue-bid
 4♥ = 4♥, brzydka ręka
 4nt = brak 3♥, brak 4♣, 22+PC nat. NF

3♦ = 5♥, bez 4♠, gadżet
 3♥ = 3♥
 3♠ = brak 3♥, 4♦
 3nt = brak 3♥, brak 4♦
 4♣/♦ = 4♥, ładna ręka, cue-bid
 4♥ = 4♥, brzydka ręka
 4nt = brak 3♥, brak 4♦, 22+PC nat. NF

 3♥ = 5♥, 4♠
 3nt = brak 3♥, 4♠
 4nt = brak 3♥, 4♠ (22+PC)
 3♠ = 4♠
 4♣/♦ = 3-4♥, ładna ręka (cue-bid)
 4♥ = 3-4♥, brzydka ręka

 3♥ = 6♥
 3nt = brak 3♥
 4♣/♦ = samouzgodnienie kierów, cue-bid
 4♥ = 6♥, do gry

 3♠ = 4♥, 4♠

 3nt = brak 4M
 4nt = brak 4M (22+PC)
 4♣ = 4♥, ładna ręka
 4♦ = 4♠, ładna ręka
 4♥ = 4♥, brzydka ręka
 4♠ = 4♠, brzydka ręka

Problem z zapamiętaniem ☹? Już śpieszę, z ułatwieniami po odzywce 3♣:

* trzykartowy fit w kolorze odpowiedzi pokazuje się uzgadniając kolor na wysokości trzech
* bez fitu w kolorze odpowiedzi licytuje się najbliższy “wolny” kolor mając cztery ♣ i ładną rękę, dalszy “wolny” kolor z czterema ♣ i brzydką ręką (w myśl zasady – im niżej/wolniej – tym lepiej)
* bez fitów licytuje się BA z bilansu
* licytacja na wysokości czterech przyrzeka cztery karty w kolorze odpowiedzi

Jeżeli chodzi o schemat po odzywce 3♦, to licytujemy analogicznie jak opisano to wyżej z tym zastrzeżeniem, że nie mamy rozróżnienia ładnej ręki z czterema ♦, więc licytujemy najbliższy “wolny” kolor na poziomie trzech (tzn. 3♠ jeżeli pierwszą odpowiedzią było 1♥, lub 3♥ jeżeli pierwszą odpowiedzią było 3♠).

1♣ - 1♠
2nt - ?

 3♣ = 5♠, bez 4♥, gadżet
 3♦ = brak 3♠, 4♣, ładna ręka
 3♥ = brak 3♠, 4♣, brzydka ręka
 3♠ = 3♠
 3nt = brak 3♠, brak 4♣
 4♣/♦/♥ = 4♠, ładna ręka, cue-bid
 4♠ = 4♠, brzydka ręka
 4nt = brak 3♠, brak 4♣, 22+PC nat. NF

 3♦ = 5♠, bez 4♥, gadżet
 3♥ = brak 3♠, 4♦
 3♠ = 3♠
 3nt = brak 3♠, brak 4♦
 4♣/♦/♥ = 4♠, ładna ręka, cue-bid
 4♠ = 4♠, brzydka ręka
 4nt = brak 3♠, brak 4♦, 22+PC nat. NF

 3♥ = 4♥, 5♠
 3nt = brak 4♥, 3♠
 4nt = brak 4♥, 3♠ (22+PC)
 3♠ = 3♠
 4♣/♦ = 4♥, ładna ręka (cue-bid)
 4♥ = 4♥, brzydka ręka

 3♠ = 6♠
 3nt = brak 2♠
 4♣/♦ = samouzgodnienie pików, cue-bid
 4♠ = 6♠, do gry
 4♣/♦/♥ = 3-4♠, ładna ręka
 4♠ = 3-4♠, brzydka ręka

Problem z zapamiętaniem ☹? Opis dokładnie taki sam jak wyżej ☺!

**Licytacja jednostronna po otwarciu 1♦**

1♦ 1♥ = 4+PC, 4+♥

 1♠ = 4+PC, 4+♠

 1nt = 7-9PC, skład zrównoważony bez 4M

 2♣ = 12+PC, 5+♣ bez 4M

 2♦ = 10+PC, 4+♦ bez 4M

 2♥ = 6-9PC, 5+♠ i 4+♥

 2♠ = 11-12PC, skład zrównoważony bez 4M, chcę grać z Twojej ręki

 2nt = 11-12PC, skład zrównoważony bez 4M

 3♣ = 9-11PC, 6+♣, inwit do końcówki z 2F

 3♦ = 4-6PC, 4+♦, blokujące

 3♥ = 4-6PC, 7+♥, blokujące

 3♠ = 12-15PC, skład zrównoważony bez 4M, chcę grać z Twojej ręki

 3nt = 12-15PC, skład zrównoważony bez 4M

 4♥/♠/5♣ = do gry

1♦ - 1M

2M\* - 2nt\*\*

\*może być z trójki – nie musi być ręka z singlem w jakimś kolorze, może być np. pusty dubel ♠ i nie chcemy zajmować nt z naszej ręki

\*\*GF => dalej licytujemy naturalnie

1♦ - 1♥

2♥ - 2♠\*\*

\*\*inwit z pikami

1♦ - 1M

?

2nt = GF na monokolorze, lub równa ręka

3♦ = inwit, nie można mieć 4M bokiem

4♦ = skład 5♦, 4M, poważna ręka na zgłoszenie końcówki

4M = słabsze niż 3M; ręka układowa, obiecuje (5)6+♦ i fit 4-kartowy (figury raczej w starym i w karach)

1♦ - 2♣

?

2♦ = najsłabsza odzywka, może być tutaj układ 4-4-4-1

2M = rewers, bądź silna ręka ze wskazaniem zatrzymania sterująca do nt

2nt = silne, 15+PC (słaba ręka siedzi w 2♦)
3nt = śmietnik

Zalicytowanie 4nt przez odp. (tego od 2♣) po naszej odzywce 2/3nt jest inwitem do szlemika. Nie odpowiadamy z asami. Licytujemy młodszą czwórkę jak mamy.

1♦ - 2nt

?

3♣/♦ = naturalne, do gry
4♣/♦ = naturalne, GF

Po odzywce 4♣ => 4nt jest do gry, 4♦ uzgadania kara, a 4M to cue-bid na treflach (żeby sprzedać cue-bid na karach, to trzeba je uzgodnić).

**Licytacja jednostronna po otwarciu 1**♥

1♥ 1♠ = 4+PC, 4+♠

 1nt = 4-11PC, półforsujące (słaba wersja z fitem lub nt bez fitu)

 2♣ = 12+PC, 2+♣ bez 4♠

 2♦ = 12+PC, 5+♦ bez 4♠

 2♥ = 7-9PC, 3+♥

 2♠ = 9-11PC, inwit z krótkością, 3♥

 2nt = 9-11PC, inwit bez krótkości, 3♥

 3♣ = 6-9PC, 4♥

 3♦ = 7-12PC, 4♥ z krótkością

 3♥ = 4-6PC, 4+♥, blokujące (bez składu 4333!)

 3♠ = 12-15PC, splinter ♠, 4+♥

 3nt = 12-15PC, niewygodny splinter ♦, 4+♥

 4♠/5♣/♦ = do gry

1♥ - 1nt\*

?

\*po odp. 1♠ odp. 2♣ jest naturalna

2♣ = 2+♣, takie w miarę normalne otwarcie co najmniej

1♥ - 2♥

?

2♠ = inwit przez piki (co najmniej)

1♥ - 1♠

2♠ - 2nt\*

\*GF

1♥ - 2♣/♦

2♠ = rewers

1♥ - 2♣/♦

3♥\*

\*6+♥, max. jedna lewa przegrywająca (mogę grać do singla), 15/16+PC

1♥ - 2♣/♦

2♥ - 2nt\*

?

\*Forsujące 2nt, dalej opisujemy skład:

- mówimy 3♥ z 6+♥

- mówimy 3nt z 5332

- mówimy 3♣/♦ z 4+♣/♦

- mówimy 4♥ z samodzielnym kolorem i niechęcią dalszej informacji (za silna karta na bezpośrednie otwarcie 4♥ - w zależności od założeń)

1♥ - 2♣

2♦ - ?

2♥ = najsilniejsza odzywka, oczywiście z fitem

3♥ = najgorsza, bądź jakieś lekkie nadwyżki, oczywiście z fitem

4♥ = typowy miltonaż: wartości w uzgodnionym starszym (jest fit), oraz treflach

1♥ - ?

Mamy dwie odzywki inwitujące z kolorem trzykartowym: 2♠ oraz 2nt. Jak łatwo zapamiętać (po otw. 1♠ też jest taka analogia):

* niższa odzywka => inwit z krótkością (1♥ - 2♠)
* wyższa odzywka => inwit bez krótkości (1♥ - 2nt)

Po inwice z krótkością, następna odzywka to pytanie o kolor krótkości I odpowiadamy naturalnie (mamy możliwość zatrzymania się na poziomie 3-ech): 1♥ - 2♠ - 2nt\* - 3♣/♦/♥\*\*; \*pytanie o krótkość, \*\*krótkość pik

**Licytacja jednostronna po otwarciu 1**♠

1♠ 1nt = 4-11PC, półforsujące (słaba wersja z fitem lub nt bez fitu)

 2♣ = 12+PC, 2+♣ bez 4♥

 2♦ = 12+PC, 5+♦ bez 4♥

 2♥ = 12+PC, 5+♥

 2♠ = 7-9PC, 3+♠

 2nt = 9-11PC, inwit z krótkością, 3♠

 3♣ = 6-9PC, 4♠

 3♦ = 7-12PC, 4♠ z krótkością

 3♥ = 9-11PC, inwit z krótkością, 3♠

 3♠ = 4-6PC, 4+♠, blokujące (bez składu 4333!)

 3nt = 12-15PC, niewygodny splinter ♥, 4+♠

 4♥/5♣/♦ = do gry

1♠ - 1nt\*

2♣ = 2+♣, takie w miarę normalne otwarcie co najmniej

1♠ - 2♣/♦

3♠\*

\*6+♠, max. jedna lewa przegrywająca (mogę grać do singla), 15/16+PC

1♠ - 2♣/♦

2♠ - 2nt\*

?

\*Forsujące 2nt, dalej opisujemy skład:

- mówimy 3♠ z 6+♠

- mówimy 3nt z 5332

- mówimy 3♣/♦ z 4+♣/♦

- mówimy 4♠ z samodzielnym kolorem i niechęcią dalszej informacji (za silna karta na bezpośrednie otwarcie 4♠ - w zależności od założeń)

1♠ - 2♣

2♦ - ?

2♠ = najsilniejsza odzywka, oczywiście z fitem

3♠ = najgorsza, bądź jakieś lekkie nadwyżki, oczywiście z fitem

4♠ = typowy miltonaż: wartości w uzgodnionym starszym (jest fit), oraz treflach

1♠ - ?

Mamy dwie odzywki inwitujące z kolorem trzykartowym: 2nt oraz 3♥. Jak łatwo zapamiętać (po otw. 1♥ też jest taka analogia):

* niższa odzywka => inwit z krótkością (1♠ - 2nt)
* wyższa odzywka => inwit bez krótkości (1♠ - 3♥)

Po inwice z krótkością, następna odzywka to pytanie o kolor krótkości I odpowiadamy naturalnie (mamy możliwość zatrzymania się na poziomie 3-ech): 1♠ - 2nt - 3♣\* - 3♦/♥/♠\*\*; \*pytanie o krótkość, \*\*krótkość trefl

**Licytacja jednostronna po otwarciu 1nt**

1nt 2♣ = stayman (przyżeka co najmniej 1M, może być ratunkowy)

 2♦ = transfer na kiery, 5+♥

 2♥ = transfer na piki, 5+♠

 2♠ = transfer na trefle (słaby lub silny) lub inwit do 3nt

 2nt = transfer na kara (słaby lub silny), 6+♦

 3♣ = inwit, 6+♣

 3♦ = inwit, 6+♦

 3♥ = 5431, krótkość ♥, 3♠, 5-4m

 3♠ = 5431, krótkość ♠, 3♥, 5-4m

 3nt = do gry

 4♣ = szlemikowy transfer na kiery, 6+♥

 4♦ = szlemikowy transfer na piki, 6+♠

1nt - 2♣\*
2♦ - 2♥/♠\*\*
\*\*do gry, SO

\* Stayman, 8+PC, jedna starsza 4-ka (uwaga: może być też stayman ratunkowy – wtedy z krótkością trefl - pasujemy na odpowiedź partnera w myśl zasady, że słabsza ręka dostarczy lew z długości a silniejsza z honorów). Licytacja 1nt - 2♣ - 2♦ - 2♥\*/♠\*\* oznacza: \*2♥ = 4+♥, 4+♠, SO; \*\*2♠ = 5♠, 4♥, SO.

1nt - 2♣
2♦ - 3♥/♠\*
\*Smoleń, 4♥/♠ - 5♠/♥ (zgłaszamy kolor czwórki), GF

1nt - 2♣
2♦ - 3♣/♦\*
\*5+♣/♦ + 4M, GF

Licytacja po transferze na kolor młodszy (6+♣/♦):

Transfer na kolor młodszy jest albo słaby (SO), albo silny (GF). Odpowiedź 3♣ w obu przypadkach od odpowiadającego oznacza lepszą rękę (słabsza przez 2nt lub 3♦). Następna odzywka odpowiadającego po transferze oznacza krótkość (oprócz 3♦ po transferze na kara) i jest GF. Czasem po transferze na kolor młodszy można wziąć sprawy we własne ręce i powiedzieć 3nt, bo np. zamykamy kolor karowy Axxx i trzymamy nieźle boki, i szansa na 9 lew do minimalnej ręki partnera jest opłacalna w meczu.

Jak licytujemy po odzywkach 4♣/♦ (ręce szlemikowe z 6+♥/♠)?

Licytujemy ostrożnie!
4♣ = trs. na ♥, aspiracje szlemikowe (4♦ od otwierającego oznacza zainteresowanie grą premiową, ale nic nie mówi o cue-bidzie ♦!, natomiast 4♥ to śmietnik, jakieś figury typu D/W porozpieprzane po kątach ☺).
4♦ = trs. na ♠, aspiracje szlemikowe (4♥ od otwierającego oznacza zainteresowanie grą premiową, ale nic nie mówi o cue-bidzie ♥!, natomiast 4♠ to śmietnik, jakieś figury typu D/W porozpieprzane po kątach ☺).

Inwity szlemikowe

1nt - 4nt\*

\*Inwit szlemikowy
Jak przyjmujemy, to licytujemy młodszą 4/5 – nie interesuje nas ilość asów.. ☺

1nt - 2♣

2♥ - 4nt\*\*

\*\*Inwit szlemikowy, 4♠. Jak przyjmujemy inwit, to odpowiadamy na asy na uzgodnionych pikach.

1nt - 2♥

2♠ - 4nt\*\*\*

\*\*\*Inwit szlemikowy z ręką zrównoważoną i 5♠. Jak przyjmujemy inwit, to odpowiadamy na asy na uzgodnionych ♠.

Silne uzgodnienie koloru starszego – drugi starszy. Inwit – podniesienie koloru na poziom 3-ech.

1nt - 2♣
2♥ - 2♠\* = \*OM – silne uzgodnienie kierów
 3♣/♦ = 5+♣/♦, 4♠, GF
 3♥ = inwit z kierami

Jak przyjmujemy transfer na kolor starszy?

1nt - 2♦
2♥
2nt\*
3♣/♦\*\*
3♥\*\*\*

\*
\*\*
\*\*\*

1nt - 3M\* = \*konwencja 5431 (z licytowaną krótkością)
?

4OM = może końcówka na 7 atutach?
3nt = trzymam porządnie ten kolor krótkości!
4m = uzgodnienie m (niekoniecznie jakaś super ręka musi być), nie chcę grać 3nt

**Licytacja jednostronna po otwarciu 2♣ (5-10PC, 5+4+ w ♥ i ♠, blokujące)**

2♣ 2♦ = pokaż dłuższy (siła nieokreślona, nie obowiązuje PF)

 2♥ = do gry

 2♠ = do gry

 2nt = pytanie, GF (po tym jest PF)

 3♣ = inwit z ♥

 3♦ = inwit z ♠

 3♥ = blokujące

 3♠ = blokujące

 3nt = do gry

 4♣ = zalicytuj dłuższy transferem (lic. analogiczna jak po otw. 2♦)

 4♦ = zalicytuj dłuższy naturalnie (lic. analogiczna jak po otw. 2♦)

 4♥ = do gry (w zależności od założeń), nie ma po tym PF
 4♠ = do gry (w zależności od założeń), nie ma po tym PF

2♣ - 2nt = pytanie, GF
?
3♣ = góra otwarcia
 3♦ = pytanie:
 3♥ = dłuższe piki lub równe
 3♠ = dłuższe kiery
3♦ = słabe, dłuższe kiery
3♥ = słabe, dłuższe piki
3nt = słabe, równe

Ogólny schemat licytacji zbliżony do tego, jak po otwarciu 2♦. Jeżeli mamy możliwość uzgodnić kolor na poziomie 3-ech, to go uzgadniamy. Jeżeli nie mamy takiej możliwości, to przyjmujemy założenie, że 4♣ silnie uzgadania ♥, a 4♦ silnie uzgadnia ♠ - to ustalenie dotyczy licytacji szlemowej.

2♣ - 2♦ = pokaż dłuższy (siła nieokreślona, nie obowiązuje PF)
?
2♥ = kiery dłuższe lub równe
2♠ = piki dłuższe
2nt = 5+4+, poważna nadwyżka
 3♣ = pytanie:
 3♦ = trs. ♥
 3♥ = trs. ♠
3♥ = 6♥, 4♠, poważna nadwyżka
3♠ = 6♠, 4♥, poważna nadwyżka

Jak sprzedać GF na młodym?

Zalicytować 2♦ a później po odpowiedzi partnera zalicytować 3♣/♦ (o ile się będzie dało ☺).

**Licytacja jednostronna po otwarciu 2♦ (5-10PC, 6+♥/♠, blokujące = Mini-Multi)**

2♦ 2♥ = p/c

 2♠ = p/c (inwit do ♥)

 2nt = pytanie, GF

 3♣ = GF na dowolnym kolorze

 3♦ = inwit z fitami w obu starych

 3♥ = blok z fitami w obu starych

 3♠ =

 3nt = do gry, nie ma po tym PF

 4♣ = zalicytuj kolor transferem (lic. analogiczna jak po otw. 2♣)

 4♦ = zalicytuj kolor naturalnie (lic. analogiczna jak po otw. 2♣)

 4♥ = do gry (na własnym), nie ma po tym PF
 4♠ = do gry (na własnym), nie ma po tym PF

2♦ - 3♣ = GF na dowolnym kolorze
?
3♦ = automat, pytanie:
 3♥ = ♥
 3♠ = ♠
 3nt = do gry, z jakimś pełnym kolorem (często z młodszym)
 4♣ = ♣
 4♦ = ♦

2♦ - 2nt = pytanie, GF
?
3♣ = góra otwarcia
 3♦ = pytanie:
 3♥ = ♠
 3♠ = ♥
3♦ = dół, ♥
3♥ = dół, ♠
3♠ = AKDxxx, ♥
3nt = AKDxxx, ♠

2♦ - 2♥ = p/c
?
3M = blokujące, karta typu 6-4 lub podobne

2♦ - 2♠
?
3♣/♦ = z wartości, może spasuje Ci do końcówki?
3♥ = zjazd do bazy
4♦ = graj, bo ja jeszcze nie wytrzeźwiałem ☺
4♥ = bożeee, jak Ty rozgrywasz..biorę to na siebie

**Licytacja jednostronna po otwarciu 2♥/♠ (5-10PC, 5+♥/5+♠ i (4)5+♣/♦, blokujące)**

2♥/♠ 2♠ = do gry, SO

 2nt = co najmniej inwitujące (może być blefowe czasem)

 3♣ = p/c

 3♦ = inwit do 4♥/♠

 3M = przedłużenie bloku

 3OM = (5)6+OM, GF

 3nt = do gry, nie ma po tym PF

 4♣ = splinter, 4+♥/♠

 4♦ = splinter, 4+♥/♠

 4M = do gry (w zależności od założeń), nie ma po tym PF
 4OM = do gry, nie ma po tym PF

2♥ - 2nt = co najmniej inwitujące (może być blefowe czasem)
?
3m = 5+♥, (4)5+m
 3♥ = inwit do ♥
 3♠ = silne uzgodnienie ♥ (drugi starszy)
 4m = inwit do 5m
 3/4om = silne uzgodnienie m (drugi młodszy)
3♥ = 6♥, 4m
 3♠ = silne uzgodnienie ♥ (drugi starszy)
 4/5m = do koloru

Prosta zasada:
- silne uzgodnienie koloru starszego? => *Drugi starszy*
- silne uzgodnienie koloru młodszego? => *Drugi młodszy*
- inwit do 4M/5m? => *Ten sam kolor*

**Licytacja jednostronna po otwarciu 2nt (20-21PC, skład zrównoważony)**

2nt 3♣ = puppet stayman

 3♦ = transfer na kiery, 5+♥

 3♥ = transfer na piki, 5+♠

 3♠ = kolory młodsze (co najmniej 5-4), nie musi być krótkość!

 3nt = do gry

 4♣ = szlemikowy transfer na kiery, 6+♥

 4♦ = szlemikowy transfer na kiery, 6+♠

 4nt = inwit

2nt - 3♣ = puppet stayman
3♦ = mam co najmniej jedną 4M
 3♥ = mam 4♠
 3♠ = mam 4♥
3♥ = 5♥
3♠ = 5♠
3nt = brak 4/5M

**Licytacja dwustronna – bazowe ustalenia**

1. **Ustalenia po kontrze wywoławczej przeciwnika na otwarcie kolorowe.**

- rekontra obiecuje rękę: 10+PC, nie wiadomo co powiedzieć (czasem – łapiemy gości!).
- nie dajemy rekontry z fitem w kolorze starszym! Mamy od tego bilansowe odzywki bezatutowe na odpowiednim poziomie.
- po rekontrze jesteśmy sforsowani do odzywki 2nt.

1. **Do jakiej wysokości gramy kontrą negatywną? Jaka jest karność kontry?**

Do wysokości 4♥. Karność kontry na 4♥, to mniej niż 50% - raczej chciałbym zagrać jakiś kontrakt (w szczególności my po, oni przed).

1. **Co robimy jak skontrują pytanie o asy, bądź wejdą kolorem po 4nt?**

4nt - (ktr) - ?
 rktr = zagrajmy leszcze
 pas = 1 lub 4 (pierwsza odzywka)

4nt - (5X) - ?
 ktr = zagrajmy leszcze
 pas = 1 lub 4 (pierwsza odzywka)

1. **Kontry na 3nt – co oznaczają?**

(1nt) pas (3nt) ktr ?

Partnerze traf w mój kolor (raczej starszy)

(1nt) pas (2♣) pas
(2♠) pas (3nt) ktr ?

Partnerze wistuj w “pierwszy kolor” dziadka - ♥.

1. **Jak skontrują nam 3nt, co wtedy?**

1nt (pas) 3nt (ktr) ?

pas = nic nie znaczy (generalnie to raczej chcę grać)
rktr = mam wątpliowści (wiem w co pójdzie wist, albo słabo zalicytowałem

1. **Gdy licytujemy w obronie, a przeciwnik dopada szlemika?**
* pozycja bezpośrednia:
* kontra - obkładam (2 lewy)
* pas - 0 lub 1 lewa
* pozycja wygasająca:
* kontra - 1 lewa
* pas - 0 lub 2 lewy (*cichy pogrzeb*)

**Licytacja dwustronna po otwarciu 1♣**

1♣ - (ktr) - ?

1♦ przyrzeka naturalne kara. Odzywki na poziomie 1-nego są F1 (poza 1nt), na poziomie 2-óch są NF, na poziomie 3-ech są GF

1♣ - (1♦) - ?

Ktr = oba stare
Reszta j.w.

1♣ - (1♥) - ?

Ktr = bez 4♠
1♠ = 4+♠
Reszta j.w.

1♣ - (1♠) - ?

Ktr = 4♥ (czasem brzydkie 5♥), kontra *sputnik*

1♣ - (1nt) - ?

Ktr = karna, 9+PC

2X = 5+X, sign-off

1♣ - (2X) - ?

Ktr = jakieś niebrzydkie 9PC
2nt = bilans
3X = GF, kolor

1♣ - (3X) - ?

Ktr = oczka, GF
3X = GF, kolor

**Licytacja dwustronna po otwarciu 1**♦

Na poziomie jednego po wtrąceniu przeciwnika jak wyżej.

**Wist i zrzutki**

Wistujemy odmiennie, z figur preferencyjnie. Do A, D, W marka. Do K ilościówka. Generalnie staramy się dokładać ilościówki, żeby poznać skład ilościowy rozdania. Stosujemy lavinthala oraz zrzutkę krakowską. Gramy potwierdzeniem wistu na bez atu z obu rąk. Generalnie cały czas wistujemy odmiennie (w niektórych przypadkach można odejść od tej zasady – wymaga to kontekstu rozdania, czy też ustaleń w parze). Nie wistujemy “silną dychą”, nie wistujemy specjalnie w kolor partnera. Stosujemy zrzutki w kolorze atutowym - kolejność dorzucania atutów sugeruje pewne wartości w danym kolorze, np. 9-5-2 = coś w kolorze starszym, 2-5-9 = coś w kolorze młodszym.

Gdy nasz partner wistuje A lub K, a w stole pokazuje się trzecia lub czwarta dama, dorzucenie W z W10 lub Wx oznacza możliwość wzięcia przebitki w tym kolorze. Z W10x dokładamy 10.