



## **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

1♥ – 1NT

2♣ – 2♦ (relay)

2♥ analogicznie

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♠ – 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

### DALSZY 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 ←
- 4♦ – krótkość karo
- 4♥ – krótkość trefl
- 3NT – pytanie o wariant
  - 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
  - 4♦ lub 4♠ – 7 pików
- } DO GRY

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 – FORŠING 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, „górze”

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 kolor nieforsujące

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 młodszy  
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