

ZASADY OGÓLNE LICYTACJI JEDNOSTRONNEJ.

- A. Forsing – odzywka na którą nie wolno spasować, może być do końcówki lub do jakiegoś poziomu**
- B One-over-one – zalicytowanie koloru na poziomie 1 po otwarciu partnera 1 coś forsuje na okrażenie (F1) pokazuje 4+ karty w kolorze i 7+PC (np. 1♦-1♠)**
- C. Two-over-one – zalicytowanie nowego koloru na poziomie 1 po otwarciu partnera 1 coś (np. 1♠-2♦)**
- D GF, - Game force, forsing do końcówki**
- E 1-3 blokujące, skaczące podniesienie koloru partnera jest blokiem**
- F. Na otwarcie 1 trefl nie wolno spasować – negat 1♦.(0-6PC)**
- G Po otwarciach kolorowych (tzn. 1♦,1♥,1♠) i dowolnej odpowiedzi partnera dalsza licytacja otwierającego jest naturalna.**
- H. Jeśli partner zalicytował nieforsująco to można spasować, zalicytować nowy kolor, powtórzyć swój kolor (wydłużenie) lub zalicytować skacząco z maximum karty.**
- Mając słabe i średnie ręce z karami otwiera się 1♦ więc licytacja 2♦ przez gracza który wcześniej otworzył 1♣ nie może oznaczać rąk 11-17 z karami, wniosek będzie to pokazywać „silnego trefla”

I. OTWARCIA.

- 1♣ → a) 12-14 PC „przygotowawczy trefl”**
układ równy, bez 4 kar, bez 5 kierów/pików, bez 6 trefli,
- b) 15+PC 5+ trefli, „średni trefl”**
z wyłączeniem 15÷17 PC na składzie zrównoważonym
- c) 18+PC skład dowolny „silny trefl”**
z wyłączeniem 22÷23 PC na zrównoważonym.

1♦ → 11÷17 PC 4+ kara, bez starszych piątek i 6 trefli

1♥ → 11÷17 PC 5+ kierów

1♠ → 11÷17 PC 5+ pików

1NT → 15÷17 PC w składzie zrównoważonym.(4333,4432,5332)
może być starsza 5

2♣ → 11÷14 PC 6+trefli kolor od Damy lub lepszy (MIN. DAMA ♣)

2♦ → „multi” 5-10 PC, 6 kierów lub pików - kolor od Damy lub lepszy.

2♥ → 5/5 5-10 PC, - 5 kierów i 5 młodsza.

2♠ → 5/5 5-10 PC - 5 pików i 5 młodsza

2 NT → 22-23 PC, w układzie zrównoważonym

3♣/3♦/3♥/3♠ → blok na 7 treflach, karach, kierach, pikach, 5-10 PC

4♣ - blok na 8+

4♦ - blok na 8+

4♥ - 8+ kierów , 2-10 PC

4♠ - 8+ pików , 2-10 PC

II. ODPOWIEDZI na otwarcia partnera

licytacja po otwarciu 1♣.

1♣ - pas -?

1♦ - **negat**, 0-6 PC1♥/♠ 7+ PC, 4+ kolor **F1**

1 NT - 7-10 PC, bez starszych(st.) 4+

2♣ - 12+PC bez st. 4+ **GF**

2♦ - 12+PC bez st 4+, 5+ kar

2 NT - 11 PC bez st 4, (**inwit** do 3NT)

dalsza licytacja po : 1♣ - pas - 1♦ - pas

?

- 1♥ - 4+kier* 12+ PC (NF) z wykluczeniem bardzo silnych rąk (+18 PC) na składzie zrównoważonym.
- 1♠ - 4+piki 12+ PC (NF) z wykluczeniem bardzo silnych rąk (+18 PC) na składzie zrównoważonym.
- 1 NT -18-21 PC na zrównoważonym
- 2♣ - (**wariant „b”**), +15 PC na treflach (NF).
- 2♦ - 23+PC, (art), GF!!!

* - *wyjątkowo czasem mogą być tylko 3 kiery przy ręce zrównoważonej bez 4 pików*

dalsza licytacja po : 1♣ - pas - 1♥ - pas

?

- 1♠ - 4+piki, 12+ PC, bez fitu kierowego (bez 4 kierów) – **F1**
- 1 NT - (**wariant „a”**), bez starszych czwórek.
- 2♣ - (**wariant „b”**), +15 PC na treflach (NF).
- 2♦ - (**wariant „c”**), GF ODWROTKA
- 2 NT - (**wariant „c”**), GF

Podsumowując dalszą licytację : 1♣ - pas - 1♥ - pas

- z wariantem słabym „a” licytujemy na poziomie 1 lub fitujemy naturalny

kolor partnera, a po 1 NT pasujemy (w powyższym przykładzie 1♠,1NT,2♥)

-z wariantem średnim „b” licytujemy 2♣

-z wariantem silnym „c” licytujemy:

-NT z przeskokiem

lub

-nowy kolor na poziomie 2 (ale nie 2♣)

lub

-2♦ - art. GF

dalsza licytacja po : $1\clubsuit$ - pas - $1\spadesuit$ - pas *analogicznie j.w.*
?

- a) $1NT$ - (*wariant „a”*), bez starszych czwórek.
- b) $2\clubsuit$ - (*wariant „b”*), +15 PC na treflach (NF).
- c) $2\diamond$ - (*wariant „c”*), GF ODWROTKA
- d) $2NT$ - (*wariant „c”*), GF ?

dalsza licytacja po : $1\clubsuit$ - pas - $1NT$ - pas
?

- a) Pas - (*wariant „a”*),
- b) $2\clubsuit$ - (*wariant „b”*), +15 PC na treflach F1.
- c) $2\diamond$ - (*wariant „c”*), GF!!! +18 PC
- d) $2\heartsuit/\spadesuit$ - (*wariant „c”*), GF!!! +18 PC 5+ kolor
- e) $2NT$ - (NF) - inwit do $3NT$

licytacja po otwarciu $1\diamond$.

$1\diamond$ - pas - ?

- pas - 0-6 PC bez 5(4)+ kar
- $1\heartsuit/\spadesuit$ 7+ PC, 4+ kolor **F1**
- $1NT$ - 7-10 PC, bez starszych(st.) 4+
- $2\clubsuit$ - 12+PC bez st. 4+ **GF**
- $2\diamond$ - 12+PC bez st 4+, 4+ kar
- $2NT$ - 11 PC bez st 4, (**inwit do 3NT**)
- $3\diamond$ - 0-6 PC 4+ kar (**BLOK**ujące)

dalsza licytacja po : $1\diamond$ - pas - $1\heartsuit$ - pas
?

- a) $1\spadesuit$ - 4+piki, bez 4 kierów - **F1**
- b) $1NT$ - 11-15 PC, bez fitu (4 kierów) i 4 pików,
- c) $2\clubsuit$ - +4 trefle,
- d) $2\diamond$ - +6 kar,
- e) $2\heartsuit$ - 4 kiery, 11-15 PC,
- f) $2NT$ - 16-17 PC, bez fitu (4 kierów) i 4 pików,
- g) $3\clubsuit$ - 16-17 PC, +5 trefli,
- h) $3\heartsuit$ - 4 kiery, 16-17 PC (inwit),

dalsza licytacja po : 1♦ - pas - 1♠ - pas (analogicznie do . 1♦ - pas - 1♥)
?

- a) 1 NT – 11-15 PC, bez fitu (4 pików),
- b) 2♣ - +4 trefle,
- c) 2♦ - +6 kar,
- d) 2♥ -
- e) 2♠ - 4 piki, 11-15 PC,
- f) 2 NT - 16-17 PC, bez fitu (4 pików),
- g) 3♣ - 16-17 PC, +5 trefli,
- h) 3♥ -
- i) 3♠ - 4 piki, 16-17 PC (inwit),

dalsza licytacja po : 1♦ - pas – 1 NT - pas
?

- a) pas - 11-14 PC , bez 6 kar i bez 4+ trefli,
- b) 2♣ - +4 trefle (NF).
- c) 2♦ - 6 kar, (NF),
- d) 2 NT – (NF) - inwit do 3 NT

licytacja po otwarciu 1♥ i 1♠.

1♥- pas - ?	1♠ - pas - ?
pas - 0-6 PC , bez 4♥	pas - 0-6 PC , bez 4♠
1♠ - 7+ PC , 4+ kolor F1	
1 NT- 7-10 PC , bez 3♥ i bez 4+♠	1 NT- 7-10 PC , bez +3♠
2♣ - 12+PC , bez 4+♠ GF 2♦ - 12+PC , bez 4+♠, 5+ kar, GF	2♣ - 12+PC bez 5♦/♥ GF 2♦ - 12+PC , 5+♦ , GF
2♥ - 7-9 PC , 3-4♥	2♥ - 12+PC , 5+♥ , GF 2♠ - 7-9 PC , 3-4♠
2NT - inwit z Fitem, 3+♥, 10-11 PC (inwit do 4♥)	2 NT - inwit z Fitem, 3+♠, 10-11 PC (inwit do 4♠)
3♥ - blok, 4♥, 0-6 PC 4♥ - 5+♥, 0-11 PC	3♠ - blok, 4♠, 0-6 PC 4♠ - 5+♠, 0-11 PC

dalsza licytacja po : $1\heartsuit$ - pas - $1\spadesuit$ - pas

?

- a) $1NT$ – 11-15 PC, 5332, (bez fitu - 4 pików),
- b) $2\clubsuit$ - +4 trefle, bez 4 pików i bez 6 kierów,
- c) $2\diamonds$ - +4 kar, bez 4 pików i bez 6 kierów,
- d) $2\heartsuit$ - +6 kierów, 11-15 PC
- e) $2\spadesuit$ - fit pikowy (+4 piki), 11-15 PC,
- f) $2NT$ - 16-17 PC, 5332,
- g) $3\clubsuit$ - 16-17 PC, +5 trefli,
- h) $3\heartsuit$ - +6 kierów, 16-17 PC
- i) $3\spadesuit$ - 4 piki, 16-17 PC (inwit),

dalsza licytacja po: $1\heartsuit$ - pas – $1NT$ - pas

?

analogicznie j.w. (tyle że 4 pików nie ma sensu pokazywać bo partner wykluczył ich posiadanie)

- a) pas – bez 6 kierów i bez młodszych czwórek,
- b) $2\clubsuit$ - +4 trefle, bez 6 kierów,
- c) $2\diamonds$ - +4 kara, bez 6 kierów,
- d) $2\heartsuit$ - +6 kierów, 11-15 PC
- e) $2NT$ - 16-17 PC, 5332 (może być też 4 pików i układ np. 4522)
- f) $3\clubsuit$ - 16-17 PC, +5 trefli,
- g) $3\diamonds$ - 16-17 PC, +5 kar,
- h) $3\heartsuit$ - +6 kierów, 16-17 PC

dalsza licytacja po sekwencjach:

1) $1\heartsuit$ - pas – $2\heartsuit$ - pas

?

2) $1\heartsuit$ - pas – $2NT$ - pas

?

- a) $3\heartsuit$ - w obydwu przypadkach zalicytowanie $3\heartsuit$ jest najślabszą odzywką. W pierwszym to tzw. „przepych” – taktyczne podniesienie, w drugim nie przyjęcie inwitu.
- b) lepsze ręce pokazujemy przez zalicytowanie nowego koloru lub NT.

dalsza licytacja po sekwencjach:

1) $1\spadesuit$ - pas – $2\spadesuit$ - pas

?

2) $1\spadesuit$ - pas – $2NT$ - pas

?

- a) $3\spadesuit$ - w obydwu przypadkach zalicytowanie $3\spadesuit$ jest najślabszą odzywką. W pierwszym --> tak samo jak przy \heartsuit

licytacja po otwarciu 1NT

1NT – pas - ?

2♣ - stayman 2♦ - 5+ kierów 2♥ - 5+ pików 2♠ - 6+ trefli 2NT – inwit 9PC, bez starszych 5	3♣ - 6+ kar 3NT – 10+ PC bez starszych 5 4♦ - 9+PC 6+kierów 4♥ - 9+PC 6+pików
---	--

Po transferze otwierający licytuje kolor partnera tzn. przyjmuje transfer (automat) i teraz odpowiadający podejmuje odpowiednią akcję, inwit / GF

licytacja po otwarciu 2♣ Precision

- 2♦ - pytanie o starsze czwórki
- 2♥ - 5+ ♥ NF (Nie Forsuje) 8-10 PC
- 2♠ - 5+ ♠ NF

licytacja po otwarciu 2♦ multi

- 2♥ - pasuj z kierami, licytuj z pikami
- 2♠ - pasuj z pikami, licytuj z kierami
- 2NT – pytanie
 - 3♣ dowolne maximum
 - 3♦ -dalsze pytanie (odp odwrotnie)
 - 3♥ piki
 - 3♠ kiery
 - 3♦ minimum na kierach
 - 3♥ minimum na pikach
- 3♥ - pasuj z kierami, licytuj z pikami (blok)
- 4♣ - licytuj kolor transferem (silne)
- 4♦ - licytuj kolor (słabe)

licytacja po otwarciu 2♥/♠

2♥ - pas -?	2♠ - pas -?
2NT – pytanie o kolor mł 3♥ - podniesienie bloku	2NT – pytanie o kolor mł 3♠ - podniesienie bloku

licytacja po otwarciu 2 NT

2 NT - ?	3♣ - stayman 3♦ - 5+ kierów 3♥ - 5+ pików 3♠ - 3NT – do gry	4♦ - 4+PC 6+kierów 4♥ - 4+PC 6+pików
----------	---	---

Konwencja PRO

(Pytający Rebid Odpowiadającego, pojedynczy checkback, mgr) sekwencja

1coś – 1♥/♠

1coś – 2♣ - PRO

Po otwarciu 1, odpowiedzi 1 w starszy i rebidzie otwierającego na poziomie 1, zalicytowanie teraz przez odpowiadającego 2♣ jest sztucznym pytaniem o fit i siłę, jest to ręka 11+PC
 celem licytacji jest sprawdzenie bilansu

1♣/♦/♥/♠ - 1♥/♠

1♠/NT - 2♣

Odpowiedzi są następujące:

2♦ - dół bez fitu
 2 w kolor partnera dół z fitem
 2 w długi starszy góra z fitem
 2 NT góra bez fitu

Po odpowiedzi dół bez fitu powtórzenie swojego koloru jest sign off

Po odpowiedziach góra jesteśmy już w GF, po odpowiedzi dół z fitem brak pasa to GF.

Np. 1♣ - 1♥

1NT - 2♣ (PRO)

2♦ - ? 2♥ = sign off , 2NT = GF

Pochodną tego zalicytowanie w miejsce 2♣ PRO „2coś innego” pokazuje rękę słabą układową

Konwencja ODWROTKA

w sekwencji 1♣ - 1♥/♠

2♦ - to odwrotka pokazę gf z aspiracjami szlemikowymi i 3+ fit
jednocześnie pyta o siłę i ilość kart w zgłoszonym przez partnera kolorze (♥/♠)
odpowiedzi są następujące: (po kolei)

- 2♥ = słaby (7-10 PC) na 4
- 2♠ = silny (11+ PC) na 4
- 2NT = słaby (7-10 PC) na 5
- 3♣ = silny (11+ PC) na 5
- 3♦ = słaby (7-10 PC) na 6
- 3♥ = silny (11+ PC) na 6

Jeśli partner odpowie 5+ to kolor już jest uzgodniony
Przez domniemanie, jeśli 4 to nie i wymaga uzgodnienia
Uwaga po odwrotce Walety = 0 PC

Konwencja DRURY

Wejście kolorem starszym na poziomie 1 (nawet na 2 ręce)
lub otwarciem 3 i 4 ręczne może być osłabione (od 7 PC) więc stosujemy
po nim Drury 2♣, inwit do końcówki z 3 kartowym Fitem
pytający o jakość wejścia

(p) - p/1♣/♦ - 1♥/♠ - p
2♣ - p - ?

Z ręką podlimitową wchodzący licytuje 2 w swój kolor,
a mając 11+PC coś innego, np. 2♦ - „mam otwarcie”

BLACKWOOD 4NT

Pytanie o asy na 5 wartości i Damę at, odpowiedzi:

- 5♣ 0 lub 3 wartości → nast. pyt. o D at
- 5♦ 1 lub 4 wartości → nast. pyt. o D at
- 5♥ 2 (lub 5) wartości bez D at
- 5♠ 2 (lub 5) z D at, bez bocznych Króli
- 5NT 2 (lub 5) z D at, z 1 bocznym Królem itd