

SYSTEM LICYTACYJNY Olimpijczyk BB



ZAŁOŻENIA OGÓLNE SYSTEMU I NIETYPOWE USTALENIA



*** System licytacyjny oparty na bazie systemu naturalnego, z otwarciem 2♣ Acol

*** Nie gramy preferencją starszych kolorów

*** Otwarcie 2BA to 21-23 PC w równym składzie, możliwe starsze 5 i młodsze 6

*** Gramy Magistrem Pojedynczym 2♣

Z jakimi rękoma dajemy Magistra?

- 10-11 PC z 5 kartowym kolorem starszym w formie inwitu

- 12+ dowolne ręce z 5 kartowym kolorem starszym lub układową ręką jeśli chcemy popytać do szlemika czyli wszystkie ręce silne od 17+PC

*** Po otwarciu na 3 i 4 rękę 1♥/♠ oraz wejściu po otwarciu przeciwnika 1♣/1♦ starszym kolorem gramy konwencją Drury 2♣ czyli 9-11 PC z 3+fitem (po pasie przed pasem możemy nawet z silniejszą ręką pytać 2 trefl o charakter siły wejścia starszym kolorem) i powrót na kolor jest zawsze najsłabszy, a reszta odzywek jest naturalna i bilansowa (wyjątek odzywka 2♦-12-14 PC na różnym składzie przejściowa odzywka , reszta nadwyżkowa)

*** Gramy kontra i rekontra fit

*** Gramy konwencją Lebensohl po otwarciu 1BA i wejściu przeciwnika 2 w kolor oraz po otwarciu blokującym przeciwnika na wysokości 2 i X naszego Partnera

*** Kontra na 1♣ (przed pasem) wywoławcza, odpowiedzi 1♥/♠ forsują, 2♥/♠ są bilansowe na 5,

*** Po otwarciu przeciwnika 1♣ nasze wejście 2♦ oznacza multi ,a dalej 3♦ partnera oznacza inwit z fitami w obu kolorach starszych

*** Po otwarciu przeciwnika 1♦ nasze wejście 2♦ oznacza piki+kiery lub piki+trefle w sile 7- 11 punktów lub od 16+ punktów

*** Po naszych otwarciach blokujących na wysokości 3 i wejściu przeciwnika na wysokości 3 kontra partnera jest karna;

*** Po otwarciach przeciwnika blokiem na wysokości dwóch nasze 4♣ lub 4♦ oznacza silne 5+/5+ na kolorze licytowanym i (drugim) starszym – czyli Leaping Michaels

*** Po naszym otwarciu i ich wejściu NT (bez względu czy Nat czy 54) odzywki na wysokości 2 nie forsują i są naturalne z 5+ kartowego koloru w sile 7-9 punktów. Z ręką 10+ punktów dajemy X siłową.

*** Nowy kolor odpowiadającego na wysokości trzech jest zawsze licytacją naturalną i forsującą

*** Na pozycji re-open po otwarciu przeciwnika 1NT:

X – wznowiająca, dwa kolory (dopuszczalna trójkolorówka, ale raczej z dwoma starszymi) i 10+ punktów

reszta naturalnie

*** Po 3 pasach na 4 ręce odzywki 2♥ i 2♠ konstruktywne na 6karcie!!!! (11-14PKT)- NIE Blokujemy na 4 rękę tak samo otwarcie 2 karo powinno być naturalne na karach na 4 rękę.

*** Gramy w obronie na otwarciu 1BA przeciwnika Obroną Jassemą (X = starsza 4 młodsza 5 , 2 trefl na starszych kolorach minimum 54, 2 karo multi na 6 kierach lub 6 pikach, 2 kier 5 kierów i 4+ młodsza, 2 pik 5 pików 4+ młodsza, 2BA na młodszych kolorach skład minimum 5-5)

OTWARCIA SYSTEMOWE

1♣	1) naturalne 4 ⁺ bez bocznej piątki siła 12-21 PC 2) słabe bez atu siła 12-14 PC 3) silne bez atu siła 18-20 PC
1♦	12 - 21 PC – 5+ ♦ lub 4 kara w układzie 4-4-4-1 z singlem dowolnym
1♥/1♠	12 – 21 PC 5+ ♥/♠, możliwy dłuższy kolor młodszy
1 NT	15-17 PC układ zrównoważony , możliwa st. 5ka lub młodsza 5ka
2♣	Acol do dogranej
2♦	1) 6-10 PC 6+♥/♠ - wykluczona czwórka w drugim kolorze starszym oraz 3 kontrole w kolorach bocznych 2) 24+ PC na równym składzie BA (tutaj można też to przenieść do otwarcia 2♣)
2♥	6-10 PC 5+♥ i 5+ ♦/♠
2♠	6-10 PC 5+♠ i 5+♦/♣
2NT	21-23 PC równa ręka , dopuszczalne starsze 5 i młodsze 6
3♣/3♦	Blokujące 7-10 PC
3♥/3♠	Blokujące 7-10 PC
3NT	Gambling na 1 i 2 rękę czyli pełen młodszy kolor 7 kartowy na 3 i 4 rękę – do gry!
4♣/4♦	Duży blok naturalne
4♥/4♠	Naturalne, jakość otwarcia w zależności od założeń

DALSZY LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣

1♣ - 1♦	- 0-6 (7) PC układ dowolny - 7-11 PC układ niezrównoważony nienadający się do odpowiedzi 1 NT nie może zawierać starszej czwórki – 16+ PC układ zrównoważony bez starszej czwórki, możliwy układ 5-3-3-2 ze słabym kolorem młodszym Uwaga: ten wariant sygnalizujemy w drugim okrążeniu licytacji przez skok na 2BA np. 1♣ - 1♦ 1♥ - 2BA
1♣ - 1♥/♠	7+ PC, 4+♥/♠
1♣ - 1BA	7-10 PC układ zrównoważony może być 5-3-3-2 z młodszą piątką bez starszych 4
1♣ - 2♣/2♦	12+PC, kolor 5+ GF, może być starsza 4
1♣ - 2♥	Silne 12+ PC 6+ w kolorze (wyjątkowo piękna 5 ale nie w składzie 5332)
1♣ - 2♠	Silne 12+ PC 6+ w kolorze (wyjątkowo piękna 5 ale nie w składzie 5332)
1♣ - 2BA	11-12 PC układ zrównoważony bez starszej czwórki (brzydkie 11 to 1BA) inwit do 3NT
1♣ - 3♣/3♦	9-11 PC – dobry kolor 6+ inwit do 3NT
1♣ - 3♥	7+ kart słabe 6-9 PC
1♣ - 3♠	7+ kart słabe 6-9 PC
1♣ - 3BA	12-15 PC bez starszych czwórek

REBIDY (ODPOWIEDZI) OTWIERAJĄCEGO 1♣

1♣ - 1♦ - ?

1♥/1♠	Możemy licytować nawet z 3+ w kolorze ze słabą ręką 12-14PC na równym składzie (przy 3 pikach i 2 kierach licytujemy 1 pik , przy równych 3-3 zawsze 1 kier)
1NT	18-20 PC – układ zrównoważony
2♣	11-15 PC, 5+♣
2♦	Rewers 5+♣ i 4+♦ 17+ PC
2♥/2♠	Rewers 5+♣ i 4+♥/♠ 17+ PC
2NT	ALERT! 6+♣ i 4♦ w sile 19-21 PC
3♣	16-18 PC kolor 6+ kartowy , zła do otwarcia BA
3♦	ALERT! Forsing na 6+ ♣ 19-21 PC
3NT	Chęć gry – najczęściej na pełnym kolorze młodszym z zatrzymaniami w co najmniej dwóch kolorach pozostałych (najczęściej starszych) – może być bez zatrzymania w jednym starszym ale z co najmniej z trójką w tym kolorze

DALSZY SEKWENCJE ROZWIĘTE PO 1♣

1♣- 1♥-?

	ZNACZENIE	DALSZY LICYTACJA
2♣	11-15 PC 5+♣ ręka nienadająca się na zaliczytowanie 1BA	<p>*2♦-dowolny GF (Magister) i dalsze odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 kier-3♥ -2♠- 4♠ i 6♠ (nie chcieliśmy po 1♥ licytować 1♠) -2BA-ręka dobra do BA (równy skład trzymania) -3♣- 6trefli ręka zła do zajęcia NT -3♦-4 kara 5+trefli -3♥/3♠ -splinter i pełne trefle maximum <p>*2♥- naturalne NF 7-10 PC 5+♥</p> <p>*2♠- GF naturalne lub z wartości(obawa o kara do NT)</p> <p>*2NT- Inwitujące(dalej--> 3♣ do tyłu słaba ręka z 6♣)</p> <p>*3♣- fit trefl NF(podniesienie 8-10PC)</p> <p>*3♥- inwit na 6+♥ 10-11 PC</p>
2♦	Rewers 5+♣ 4=♦ od 17+PC	<p>*2♥- najslabsza odzywka 7-9 PC 5+♥</p> <p>*2♠- ALERT GF 4-ty kolor (pytanie o zatrzymanie pik)</p> <p>*2BA- GF pytanie o skład</p> <p>*3♣- 3+ ♣ 7-9PC</p> <p>*3♦- 4+ kara (dalej 3♥ lub 3♠ oznacza zatrzymanie)</p> <p>*3♥- 6+♥ dobre kier i od 10</p>
2♠	Rewers 5+♣ i 4♠ od 17+PC	<p>*2NT GF pytanie i dalsze odpowiedzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3♣- 6 trefli 3♦-naturalne z wartości wyklucza fit, 3♥- fit kier czyli ręka 5♣ 4♠ 3♥ 3♠- naturalne z wartości obawa o kara do BA(5422) 3NT- do gry z trzymanie w ♦
2nt	18-20 PC na równym	3BA – do gry 4BA- inwit (12-13PC) reszta forsuje
3♣	16-18PC 6+♣	Dalej: 3♦/3♠- naturalne lub z wartości obawa o czwarty kolor. Bezpośrednie 4♣ po 3♣ szlemikowe.
3♦	GF na 6+♣ 18-21 PC	Dalej wszystkie odzywki forsują do końcówki.
3NT	Pełny kolor trefl	Dalej :4♣ szlemikowe ustalenie trefli(i cuebidy)

1♣-1♠-?

	ZNACZENIE	DALSZA LICYTACJA
2♣	11-15 5+♣ ręka nienadająca się na zaliczytowanie 1BA	*2♦-dowolny GF 12+PC i dalej otwierający odpowiada : -2 kier -4♥, 5+♣ -2pik - 3♠ -2NT-6♣ dobra ręka do BA -3♣- 6♣ zła ręka do BA -3♦-4♦ 5+♣ *2♥-4♥/5♠ NF 7-10 PC *2♠- 5+♠ NF 7-10PC *2NT- Inwit (dalej 3♣ do tyłu słaba ręka z 6♣) *3♣- fit trefl NF(podniesienie 8-10PC) *3♦- GF 5+♠ /5+♦ aspiracje szlemikowe(inaczej 2 karo GF o skład) *3♠- inwit na 6+♠ 10-11 PC
2♦	Rewers 5+♣ 4=♦ od 17+PC	*2♥- ALERT GF 4-ty kolor (pytanie o zatrzymanie w kierach) *2♠- najslabsza odzywka 7-9 PC 5+♠ *2BA- GF pytanie o skład *3♣- 3+ ♣ 7-9PC *3♦- 4+♦ (dalej 3♥ lub 3♠ oznacza zatrzymanie) *3♥- 5+♠ i 5+♥ GF
2♥	Rewers 5+♣ i 4♥ od 17+PC	* 2♠- 5+♠ 7-9 PC *2NT GF pytanie i dalsze odpowiedzi: 3♣- 6 trefli 3♦-naturalne z wartości wyklucza fit, 3♥- naturalne z wartości obawa o ♦ 3♠-fit pik czyli ręka 5♣ 4♥ 3♠ 3NT- do gry z trzymanie w ♦
2BA	18-20 PC na równym	*3BA – do gry *4BA- inwit (12-13PC) reszta forsuje
3♣	16-18PC 6+♣	Dalej: 3♦/3♠- naturalne lub z wartości obawa o czwarty kolor. Bezpośrednie 4♣ po 3♣ szlemikowe.
3♦	GF na 6+♣ 18-21 PC	Dalej wszystkie odzywki forsują do końcówki.
3BA	Pełny kolor trefl	Dalej :4♣ szlemikowe ustalenie trefli(i cuebidy)

*****Inwit na młodych po otwarciu Partnera 1♣**

1♣-1♦

1♥-2♠ - inwit na młodych kolorach (10-11 punktów)

-->dalej 2nt- do gry!!!!

1♣-1♦

1♠- 2BA- inwit na młodych

*** Po naszym otwarciu 1BA jeśli oni wchodzi 2♥/2♠ to dalej gramy :

--->X- negatywna, mam drugą starszą 4

---> Odzywki na wysokości 3 są naturalne i forsujące do końcówki.

DALSZĄ LICYTACJĄ PO OTWARCIU 1♦

1♦-1♥/♠	5+PC 4+♥/♠ - podtrzymujemy na 5+PC bo otwarcia mamy zlimitowane do 20-21 punktów
1♦-1BA	7-10 PC bez starszych czwórek może być fit karo
1♦-2♣	12+PC 5+♣ GF do końcówki (w skrajnych przypadkach mogą być 4+ trefle)
1♦-2♦	10+PC, 4+♦ forsujące na 1 okrażeniu- dalej 3 karo od otwierającego to najsłabsza ręka 12-13PC dół karty ! Reszta odzywek jest pozytywna i naturalna
1♦ - 2♥	Silne 12+ PC 6+♥ (wyjątkowo piękna 5 ale nie w składzie 5332) – ci którzy chcą grać Flannery będą mieli osobny plik
1♦ - 2♠	Silne 12+ PC 6+♠ (wyjątkowo piękna 5 ale nie w składzie 5332) ci którzy grają flannery będą mieli osobny plik.
1♦- 2BA	11-12 PC układ zrównoważony bez starszej czwórki (brzydkie 11 to 1BA) inwit do 3NT
1♦ -3♣	9-11 PC – dobry kolor 6+♣ do 3NT
1♦- 3♦	Blokujące 4-7 PC 4+♦ z układem nierównym (nie może być 4333)
1♦- 3♥	7+♥ 6-9 PC
1♦- 3♠	7+♠ 6-9 PC

DALSZĄ JEDNOSTRONNE SEKWENCJE ROZWIĘTE PO OTWARCIU 1♦

1♦-1♥-?

	ZNACZENIE	DALSZĄ LICYTACJĄ
	1BA- 12-14 równa ręka (5332)	*2♣-KONWENCJA MAGISTER *2♦- do gry 6-9(10)PC fit karo *2♥- 5+♥ 7-9(10) PC NF *2♠- 4♠ 5+♥ 12+PC *2NT- inwit ładne 10-11 PC bez 5♠ *3♣/♦- inwit na treflach/karach 10-11PC *3♥- 6+♥ 10-11 PC inwit
	2♣- 4♣ i 5♦ 11-17PC lub 5♣-5♦ 11-15 PC	*2♦- do gry negatywny wybór młodszego koloru *2♥- naturalne 6+♥ 7-10 PC *2♠- 4-kolor GF pytanie o trzymanie pik *2BA- 12+PC GF z trzymaniem pik *3♣/♦- inwit na treflach/karach 10-11PC *3♥- inwit na 6+♥ 10-11 PC
	2♦ -11-14 PC 6+♦,	*2♥- naturalne 6+♥ do pasa 7-9PC *2BA jest GF 12+PC *3♣- naturalne 12+PC 4+♣ *3♦- inwit 10-11 PC z fitem *3♥- inwit 10-11 PC 6+♥
	2♥-11-14 PC 4♥	*dalej 2NT GF, a inwit+ bocznymi kolorami(pytanie o uzupełnienie)

2♠- Rewers 5+♦ 4♠ 17+PC	<p>*2NT GF pytanie o dokładny skład (z fragmentu pokazujemy 3♥ lub 3♠ lub 3NT 5422)</p> <p>*3♣- ALERT GF 4-ty kolor pytanie o zatrzymanie w treflach</p> <p>*3♦- wybór kontraktu NF dalej z dobrą kartą możemy zrobić jeszcze jeden krok naprzód</p> <p>*3♥- naturalne 6+♥ GF</p> <p>3♠- 4+♠ silne uzgodnienie pików</p> <p>4♦- szlemikowe ustalenie kar</p>
2NT- 18-20 PC skład na BA	Dalej wszystko naturalnie a 4BA-inwit
3♣- 5+♦/5+♣ 16+ PC	Dalej wszystko naturalnie a 4BA-inwit
3♦- 6+♦ 16+ PC ręka ukierunkowana do gry w kolor	4♦- szlemikowe ustalenie kar(dalej cuebidy i pytanie o asy)
3♥- inwit 4♥ 15-17 PC	Odzywki kolorowe to cuebidy na ♥ i aspiracje do szlemika, a 3BA – do gry
3♠/4♣- krótkość silna ręka z 4♥ 17+PC	3BA/4♥- do tyłu do gry propozycja

1♦-1♠-?

ZNACZENIE	DALSZA LICYTACJA
1BA- 12-14 równa ręka (5332)	<p>*2♣-KONWENCJA MAGISTER</p> <p>*2♦- do gry słaba 6-9(10)PC fit karo</p> <p>*2♥- 4+♥ 5♠ w sile 7-9PC</p> <p>*2♠- 5+♠ 7-10 PC</p> <p>*2NT- inwit ładne 10-11 PC bez 5♠</p> <p>*3♣/♦- inwit na treflach/karach 10-11PC</p> <p>*3♥- 5♥/5♠ w sile inwitu 10-11 PC</p> <p>*3♠- inwit na 6+♠ 10-11 PC</p>
2♣- 4♣ i 5♦ 11-17PC lub 5-5	<p>*2♦- do gry słaba ręka, wybór dłuższego młodszego</p> <p>*2♥- ALERT GF 4-ty kolor pytanie o zatrzymanie w kierach.</p> <p>*2♠- 6+♠ 7-10 PC</p> <p>*2NT- 12+PC GF trzymam♥</p> <p>*3♣/♦- inwit na treflach/karach</p> <p>*3♠- inwit na 6+♠</p>
2♦ -11-14 PC 6+♦	<p>*2♥- 5+♠ i 4♥ 7-10PC</p> <p>*2♠- 6+♠ 7-10 PC</p> <p>*2BA 12+PC GF równa ręka</p> <p>*3♦- inwit na karach</p>
2♥- rewery 16+ PC 4♥ i 5+♦	<p>*2♠- 5+♠ 7-10 PC</p> <p>*2BA -GF pytanie o skład</p> <p>*3♣- naturalne 4+ GF</p> <p>*3♦- do tyłu słaba ręka</p>

2♠- 11-14 PC 4♠	*2BA- GF pytanie o skład i siłę *inne kolory to inwit+ pytanie o uzupełnienie nie musi być naturalne 3♠- przedłużenie do pasa NF
2NT 18-20 PC równa ręka (najczęściej 5332) GF	*Wszystko naturalnie i GF *4BA inwit do 6
3♣- 5+♦/5+♣ 16+PC	*3♦- fit karo forsujące *3♥- 4-ty kolor pytanie o trzymanie ♥ GF *3♠- 6+♠ GF *4♣- szlemikowe ustalenie ♣ *4BA- inwit do 6
3♠- inwit 4♠ 5♦	* 4♣/4♦/4♥ cuebidy na ustalonych ♠ *4BA- o asy na ♠
3BA- pełny kolor karowy z bokami do gry	*4♦- szlemikowe ustalenie ♦ *4BA inwit do 6 * reszta naturalnie
4♣-krótkość(splinter) na ustalonych ♠ aspiracje szlemikowe	4♦/4♥- cuebidy na ♠ * 4BA – o asy na ♠
4♠- bilans 4♠ 17-20 PC raczej bez krótkości (5422)	

1♦-1BA-?

	ZNACZENIE	DALSZA LICYTACJA
	2♣- 4♣ i 5♦ 11-17PC lub 5♣-5♦ 11-15 PC	*2♦- do gry negatywny wybór młodszego koloru *2♥- 9-10(11)PC i wartości kierowe i dobre fity w młodszych kolorach obu *2♠- 9-10(11)PC wartości pik i dobre fity w młodszych kolorach obu *2NT- 10-11PC inwit *3♣/♦- inwit na treflach/karach 10-11PC
	2♦ -12-14 PC 6+♦,	*2♥- dobra ręka z fitem karo i wartościami kier 9-11PC *2♠- dobra ręka z fitem karo i wartościami pik 9-11PC *2BA inwit 10-11PC *3♦- 7-9PC 3+♦ Nie Forsuje
	2♥- rewers (15)16+ PC 4♥ i 5+♦	*2♠- 9-11PC ręka z dobrym fitem karo 4+♦ i wartościami w pikach *2BA- pytanie o skład GF ! (dalej odpowiedzi: 3 trefl 3+trefle, 3 karo 6 kar 3 kier- 5422 dół 15-17PC , 3 pik 3+piki 3BA – 5422 góra 18-20PC)

		<p>*3♣- 5+♣ lub z wartości, obawa o piki do kontraktu 3BA.</p> <p>*3♦- słaba ręka 7-8PC 3+♦ , z dołem rewesu można spasować !</p> <p>*3BA – do gry</p>
2♠- Rewers 5+♦ 4♠ (15)16+PC		<p>*2NT GF pytanie o dokładny skład (dalej odpowiedzi: 3 trefl- 3+ trefle, 3 karo 6+kar ,3 kier- 3kiery 3pik- 5422 dół 15-17PC a 3BA 5422 góra 5422 18-20PC)</p> <p>*3♣- 5+♣ lub z wartości, obawa o kiery do kontraktu 3BA.</p> <p>*3♦- 7-8PC 3+♦ z dołem można spasować, a z dobrą kartą możemy zrobić jeszcze jeden krok naprzód</p> <p>*3♥- trzymanie kier , bez trzymania trefl 9-11PC</p> <p>*3BA- do gry trzymam kiery i trefle 9-11PC</p>
2NT- inwitujące na 6♦ ręka dobra do BA 15-16PC (dobre trzymania bokiem bez singla		<p>* Pas- brak przyjęcia inwitu 6-8PC</p> <p>*3 karo- do gry 6-7PC z fitem karo !</p> <p>*3BA- przyjmujemy inwit 9-11PC</p>
3♣- 5+♦/5+♣ 16+ PC		Dalej wszystko naturalnie a 4BA-inwit
3♦- 6+♦ (15)16+ PC ręka ukierunkowana do gry w kolor		*4♣- szlemikowe ustalenie kar(dalej cuebidy i pytanie o asy)

1♦-2♣(12+PC GF naturalny)-?

	ZNACZENIE	DALSZA LICYTACJA
	2♦- słaba ręka 12-14PC 5+♦ nie wyklucza starszych czwórek i czwórki trefl!	<p>*2♥- 4♥ 5+♣ naturalne 12+PC</p> <p>*2♠- 4♠ 5+♣ naturalne 12+PC</p> <p>*2BA- silna ręka 16+PC pytanie</p> <p>*3♣ 6+♣ 12+PC bez starszych 4</p> <p>*3♦- dobry fit 4+♦ szlemikowe(dalej cuebidy lub 3BA- do tyłu do gry trzymania wszędzie 5332 11-12 PC)</p> <p>*3♥- singiel ♥ 12-14 PC 5+♣ 4+♦</p> <p>*3♠- singiel ♠ 12-14 PC 5+♣ 4+♦</p> <p>*3BA- do gry</p> <p>* 4♥/4♠- Blackwood wyłączeniowy na ♦</p>
	2♥- 15+PC 4♥ i 5+♦	<p>*2♠- 4-ty kolor pytanie o trzymanie ♠ !</p> <p>*2BA- stoper pik pytanie o skład(dalej 3trefl- 3+trefle 3 karo- 6+kar 3kier- dół 5422 15-17PC 3 pik- 3+piki 3BA góra 18-20 5422)</p> <p>*3♣ 6+♣ 12+PC</p> <p>*3♦- dobry fit 4+♦ szlemikowe(dalej cuebidy lub 3BA- do tyłu do gry)</p> <p>*3♥- 4♥ silne uzgodnienie do szlemika(wezwanie do cuebidów)</p>

2♠-Rewers 5+♦ 4♠ (15)16+PC	*2NT GF pytanie o dokładny skład (dalej 3trefl- 3+trefle 3 karo- 6+kar 3kier-3 kiery 15-17PC 3 pik-5422 dół 15-17PC ,3BA góra 18-20 5422) *3♣-6+♣ 12+PC *3♦- dobry fit 4+♦ szlemikowe(dalej cuebidy lub 3BA- do tyłu do gry) *3♥- naturalne 6+♥ GF 3♠- 4♠ silne uzgodnienie pików
2BA- ręka dokładnie singlem trefl 15+PC i skład 4441 !	*3♣-6+♣ 12+PC *3♦- dobry fit 4+♦ szlemikowe(dalej cuebidy lub 3BA- do tyłu do gry) *3♥-4♥ silne uzgodnienie do szlemika(wezwanie do cuebidów) *3♠- 4♠ silne uzgodnienie pików *3BA- do gry *4♣- samodzielnie trefle szlemikowe i wezwanie do cuebidu *4♥ /4♠- do gry minimum 12-13PC
3♣-5♦ 4♣ 15+PC i dokładnie skład 5422 lub 4441 z singlem w starszym kolorze.	3♦-dobry fit 4+♦ szlemikowe(dalej cuebidy lub 3BA- do tyłu do gry) 3♥ /3♠- zatrzymanie do 3BA lub cuebid na ustalonych♣
3♦- 6+♦ 15+ PC ręka ukierunkowana do gry w kolor	*3♥ /3♠- zatrzymanie do 3BA lub cuebid na ustalonych♦ *3BA- do gry *4♥ /4♠- krótkość z fitem ♦ *4BA- naturalny inwit do 6BA
3♥/♠- krótkość ♥/ ♠ 5+♦ 4+♣ 15+PC	3BA- negatywne dużo w krótkości Partnera minimum propozycja gry. *4♣-szlemikowe ustalenie trefli (dalej cuebidy lub pytanie o asy) *4♦- szlemikowe ustalenie kar(dalej cuebidy lub pytanie o asy)
3BA- ręka 4441 z singlem trefl w sile 12-14PC !	*4♣-samodzielne trefle szlemikowe (dalej cuebidy lub pytanie o asy) *4♦- szlemikowe ustalenie kar(dalej cuebidy lub pytanie o asy)

LICYTACJA DWUSTRONNA PO OTWARCIU 1♣ /♦

My 1♣ -Przeciwnik X-?	My 1♣ - Przeciwnik 1♦ - ?
xx - siłowa, 11+PC, chęć kontrowania przeciwników lub inwit+ do końcówki, forsuje do 2NT	x – 7+PC obie starsze 4
1♦ - negat 0-6 PC bez trefli !	1♥ - 7+PC, 4+ ♥ forsuje
1♥ - 7+PC, 4+ ♥	1♠ - 7+PC, 4+♠ forsuje
1♠ - 7+PC 4+♠	1NT – 7-10 PC, naturalne
1NT- 6+PC, naturalne	2♣ - 7-10 PC 5+♣

2♣ - 7-10 PC 5+♣	2♦ - 12+PC kolor przeciwnika GF
2♦ - 5+♦ 12+PC	2♥ - 6+♥ 12+PC (może być bardzo ładna 5)
2♥ - 5+♥ 12+PC	2♠ - 6+♠ 12+PC (może być bardzo ładna 5)
2♠ - 5+♠ 12+PC	2NT- bilans 11-12(brzydkie) PC
2NT- oba młodsze kolory 7-10PC	3♣ - 12+ 5+♣
3♣ - 12+PC 6+♣ (z 5 dajemy XX 11+PC)	
PAS- negat 0-6 PC z 4+ treflami	

My 1♣ -Przeciwnik 1♥ - ?	My 1♣/♦ - Przeciwnik 1♠ - ?
X - 7+PC bez 4 pików	x-4-5♥ 7+PC
1♠ - 7+PC 4+♠	1BA do gry
2♣ - 7-10PC 5+♣	2♣ - 7-10PC 5+♣
2♦ - 7-10PC 5+♦	2♦- 7-10PC 5+♦ lub po 1♦ 7-10PC 3+♦
2♥ - 12+PC pytanie o trzymanie ♥	2♥- 5+♥ 7-10PC
2♠ - 5+♠ 12+PC	2♠- 12+PC pytanie o trzymanie ♠
2NT- Bilansowe 11-12 PC z trzymaniem ♥	2NT- Bilansowe 11-12 PC z trzymaniem ♠
3♣/♦ - 12+PC 5+♣/♦	3♣/♦ - 12+PC 5+♣/♦ , po 1♦ 4-6PC 4+♦
3♠ - 7+♠ blokujące 4-7 PC	3♥- 7+♥ blokujące 4-7 PC

My 1♣ -Przeciwnik 1NT - (zarówno po naturalnym, jak i po 54)	My 1♦ - Przeciwnik 1NT - (zarówno po naturalnym, jak i po 54)
x – punkty ładne 9(10) +PC karna	x – punkty ładne 9(10) +PC karna
2♣ - 7-9 PC 6+♣ (albo ładna 5)	2♣ - 7-9 PC 6+♣ (albo ładna 5)
2♦ - 7-9 PC 6+♦ (albo ładna 5)	2♦ - 4+♦ 6-8 PC
2♥ - 7-9 PC 6+♥ (albo ładna 5)	2♥ - 7-9 PC 6+♥ (albo ładna 5)
2♠ - 7-9 PC 6+♠ (albo ładna 5)	2♠ - 7-9 PC 6+♠ (albo ładna 5)
2NT – młode 5+/5+	2NT – młode 5+/5+
3♣ - 7+♣ układowe 7-9PC	3♣ - 7+♣ układowe 7-9PC
3♦-7+ ♦ układowe 7-9PC	3♦ - taktyczne 6-8PC 4+♦ układowe (nigdy 4333)

My 1♦ -Przeciwnik X – ?	My 1♦ - Przeciwnik 1♥ - ?
XX- 11+PC różne ręce w miarę równe	x - 7+PC, bez 4♠ także z fitem karo od 10+PC
1♥ - 7+PC 4+♥	1♠ - 7+PC, 4+♠
1♠-7+PC, 4+♠	1NT – 7-10 PC, naturalne z zatrzymaniem ♥
1NT – 7-10 PC, naturalne	2♣ - 7-10 PC 5+♣

2♣ - 7-10 PC 5+♣	2♦ - 4+♦ 6-10 PC
2♦ - 4+♦ 6-10 PC	2♥ - 12+PC pytanie o trzymanie ♥
2♥ - 5+♥ 12+PC	2♠ - 5+♠ 12+PC
2♠ - 5+♠ 12+PC	3♣ - 5+♣ 12+PC
3♣ - 5+♣ 12+PC	3♦ - 4-6 PC blok 4+♦
3♦ - 4-6 PC blok 4+♦	3♠- blok 7+♠

LICYTACJA PO NASZYM OTWARCIU 1♥ / ♠

1♥-?	1♠-?
Pas- 0-4(5) PC bez fitu lub z 3 kartowym fitem	Pas – 0-4(5) PC bez fitu lub z 3 kartowym fitem
1♠ - naturalne 4+♠ 5+PC	1NT – naturalne 6-10PC bez fitu
1NT – naturalne 6-10 PC	2♣ – naturalne 12+PC lub sztuczne z fitem 15+PC
2♣ – naturalne 12+PC lub sztuczne z fitem 15+PC	2♦ - 5+♦ 12+PC
2♦ - 5+♦ 12+PC	2♥ - 12+PC 5+♥ lub 10+PC 6+♥
2♥ -6-9 PC z fitem ♥	2♠ - 6-9 PC z fitem♠
2BA- 10-11 PC 3+♥ inwit	2BA- 10-11PC 3+♠ inwit
3♣/♦- naturalne inwit 6+♣/♦ 9-11PC dwie figury typu AKD w kolorze	3♣/♦- naturalne inwit 6+♣/♦ 9-11 PC dwie figury typu AKD w kolorze
3♥ - blokujące 4-7PC 4+♥	3♠- blokujące 4-7PC 4+♠
3♠/4♣/♦- krótkość 4+♥ 12-14PC	4♣/♦/♥- krótkość 4+♠ 12-14PC
4♥- 12-14 PC 3+♥ (przyszłościowo jak ktoś chce grać odzywkę 2♣ od 12+PC z Fitem wtedy może grać , że taki skok obiecuje 5+ kartowy fit i układową rękę słabą poniżej 12PC – ja tak gram)	4♠- 12-14 3+♠ (przyszłościowo jak ktoś chce grać odzywkę 2♣ od 12+PC z Fitem wtedy może grać , że taki skok obiecuje 5+ kartowy fit i układową rękę słabą poniżej 12 PC- ja tak gram)

DALSZY JEDNOSTRONNE SEKWENCJE ROZWIĘTE PO OTWARCIU 1♥

1♥-1♠-?

	REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZY LICYTACJA
	1BA- 12-14 PC równa ręka bez singla	*2♣- <u>KONWENCJA MAGISTER</u> *2♦- 6-10 PC 5+♦ 4♠ *2♥- 10-11 PC 4+♠ i 3♥ Inwit *2♠- 5+♠ 7-9(10)PC NF *2BA- 10-11PC inwit bez fitu kier *3♣/♦- 5+ w kolorze inwit na treflach/karach 10-11PC *3♠- 6+♠ 10-11 PC inwit
	2♣- 4♣ i 5♥ 11-17PC lub 5♣-5♥ 11-15 PC	*2♦- 4-ty kolor 12+PC GF różne silne ręce *2♥- 2♥ i ręka w sile 6-9(10)PC *2♠- 5+♠ 7-9(10)PC NF *2BA- 10-11PC inwit *3♣- inwit na treflach 9-11 PC 4+♣
	2♦ -12-16 PC 4+♦ 5♥ 5♦ -5♥ 11-15 PC	*2♥- 2♥ i ręka w sile 6-9(10)PC wybór lepszego koloru do gry *2♠- 5+♠ 7-9(10)PC NF *2BA inwit 10-11PC *3♣- 4-ty kolor 12+PC(różne ręce) *3♦- inwit na karach 9-11 PC 4+♦

2♥- 6+♥ 11-14(15) PC	<ul style="list-style-type: none"> *2♠- 5+♠ 7-9(10)PC NF misfit ♥ *2BA- GF 12+PC pytanie o skład *3♣- 5+♣ lub z wartości, obawa o kara do kontraktu 3BA 12+PC *3♦- 5+♦ lub z wartości, obawa o trefle do kontraktu 3BA 12+PC *3♥- 10-11PC inwit 2-3♥ *3♠- 6+♠ 10-11 PC inwit *3BA – do gry
2♠- 11-14 PC 4♠ 5+♥	<ul style="list-style-type: none"> *2BA- GF pytanie o skład *inwit+ kolorami bocznymi(pytanie o uzupełnienie w danym kolorze)
2BA-Inwit 15-16PC (ręka z którą nie chcieliśmy otworzyć 1BA na otwarciu)	<ul style="list-style-type: none"> * Pas- brak przyjęcia inwitu 6-8PC *3♥- 3♥ 4+♠ szlemikowe aspiracje *3BA- przyjmujemy inwit 9-11PC
3♣- 5+♥/5+♣ 16+ PC 5+♥/4+♣ 18+PC	<ul style="list-style-type: none"> *Dalej wszystko naturalnie a 4BA-inwit *4♣-szlemikowe ustalenie ♣
3♦- 5+♥/5+♦ 16+PC lub 5+♥/4+♦ 18+PC	<ul style="list-style-type: none"> * dalej wszystko naturalnie a 4BA-inwit *4♦- szlemikowe ustalenie kar(dalej cuebidy i pytanie o asy)

1♥-1BA-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♣- 4♣ i 5♥ 12-17 PC lub 5♣-5♥ 11-15 PC	<ul style="list-style-type: none"> *2♦- 6-10 PC 5+♦ NF *2♥- 2♥ i ręka w sile 6-9(10)PC wybór lepszego koloru do gry *2♠- 10-11 PC 4+♣ Maximum ! *2BA- 10-11PC inwit bez fitu kier *3♣-4+♣ 8-9PC ładny fit *3♥- piękny dubel ♥ i 5♣ w sile 10-11PC
2♦ -12-17 PC 4+♦ 5♥ lub 5♦ -5♥ 11-15 PC	<ul style="list-style-type: none"> *2♥- 2♥ i ręka w sile 6-9(10)PC *2♠- 10-11 PC 4+♦ Maximum ! *2BA- 10-11PC inwit *3♣- 6+♣ 7-8(9)PC *3♦- 4+♦ w sile 8-9PC ładny fit *3♥- piękny dubel ♥ i 5♦ w sile 10-11PC
2♥-6+♥ 11-14(15) PC	<ul style="list-style-type: none"> *2♠- z wartości 10-11 chęć grania 3BA *2BA inwit 10-11PC z trzymaniami *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC brak fitu♥ *3♥- inwit 10-11 PC z 2♥
2♠- Rewers 5+♥ 4♠ (15)16+PC	<ul style="list-style-type: none"> *2BA- inwit 7-8PC do 3BA *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC *3BA- gramy

2NT- 15-16 PC inwit na równym składzie(ale karta z którą nie chcieliśmy otworzy 1BA na otwarciu)	Pas- brak przyjęcia inwitu *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC *3BA- gramy
3♣- 3♣- 5+♥/5+♣ 16+ PC 5+♥/4+♣ 18+PC	Dalej wszystko naturalnie
3♦- 5+♥/5+♦ 16+PC lub 5+♥/4+♦ 18+PC	Dalej wszystko naturalnie
3♥- 16+PC 6+♥	*3♠/4♣/4♦- cuebid na kierach 10-11 PC *3BA- gramy

1♥-2♣-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♦ -12-17 PC 4+♦ 5+♥	*2♥- 3+♥ i ręka od 15+PC *2♠- 4♠ i 5+♣ 12+PC *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣-6+♣ 12+PC *3♦- 4+♦ 12-15 PC *3♠- krótkość pik 4+♦ 15+PC *3BA- do gry minimum 12-14 PC
2♥-5+♥ 11-14PC dowolne bez 4 kar ! W tej sile mogą być 4 piki i nawet 5 trefli w pierwszej kolejności siła ręki potem skład(mamy narzędzia pytające)	*2♠- 4♠ i 5+♣ 12+PC *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣- 6+♣ 12+PC *3♦- 4♦ 5+♣ 12+PC *3♥- 15+PC 3+♥ szlemikowe aspiracje (dalej cuebidy albo 4♥- brak cue do tyłu) *3♠/4♣/4♦- krótkość 4+♥ 15+PC
2♠- Rewers 5+♥ 4♠ 15+PC	*2BA- 12+PC pytanie o skład(dalej 3 trefl- 3 trefl , 3 karo- 3kara 3 kier- 6 kierów 3 pik-5422 dół 15-17PC a 3BA-5422 18-20 PC) *3♣-6+♣ 12+PC *3♦-4-ty kolor pytanie o trzymanie karo *3♥- 3+♥ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy)
2BA- 15+PC równa ręka (w sile 15-17 PC karta z którą z jakiś przyczyn nie chcieliśmy otworzyć 1BA na otwarciu)	*3♣-6+♣ 12+PC *3♦-4♦ 5+♣ 12+PC *3♥- 3+♥ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy)
3♣- 5+♥/4+♣ 15+ PC	*3♦-z wartości do 3BA obawa o piki *3♥- 3+♥ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy) *3♠- trzymanie pik do 3BA obawa o kara *4♣- aspiracje szlemikowe na treflach (dalej cuebidy)
3♦- 5+♥/5+♦ 15+PC	*3♥- 3+♥ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy) *4♦-3+♦ szlemikowe aspiracje
3♥- 15+PC 6+♥ (solidny kolor)	3♠- z wartości albo do 3BA albo cuebid na♥

1♥-2♦-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♥-5+♥ 12-14PC różne ręce !! W tej sile mogą być 4 kara(bez krótkości)/ piki i nawet 5 trefli w pierwszej kolejności siła ręki potem skład(mamy narzędzia pytające)	*2♠- 4♠ i 5+♦ 12+PC *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣- 4+♣ 5+♦12+PC *3♦- 6+♦ 12+PC *3♥- 15+PC 3+♥ szlemikowe aspiracje (dalej cuebidy albo 4♥- brak cue do tyłu) *3♠/4♣/4♦- krótkość 4+♥ 15+PC
2♠- Rewers 5+♥ 4♠ 15+PC	*2BA- 12+PC pytanie o skład(dalej 3 trefl- 3+trefle , 3 karo- 3+kara 3 kier- 6 kierów 3 pik-5422 dół 15-17PC a 3BA-5422 18-20 PC) *3♣-4-ty kolor pytanie o trzymanie trefl *3♦- 6+♦ 12+PC *3♥- 3+♥ szlemikowe (dalej cuebidy) *3♠- 4♠ 5+♦ szlemikowe 12+PC
2BA- 15+PC równa ręka (w sile 15-17 PC karta z którą z jakiś przyczyn nie chcieliśmy otworzyć 1BA na otwarciu)	*3♣-4+♣ 5+♦ 12+PC *3♦-6+♦ 12+PC *3♥- 3+♥ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy) *3♠- 4♠ 5+♦ 12+PC *3BA- 5332 12-14PC *4BA- inwit do 6BA 15-16PC
3♣- 5+♥/4+♣ 15+ PC	*3♦-6+♦ 12+PC *3♥- 3+♥ szlemikowe (dalej cuebidy) *4♣- aspiracje szlemikowe na treflach (dalej cuebidy)
3♦- 5+♥/3+♦ 15+PC	*3♥- 3+♥ szlemikowe (dalej cuebidy) *3♠-cuebid na ♦ aspiracje szlemikowe *3BA- minimum propozycja gry *4♣- cuebid na ♦ aspiracje szlemikowe
3♥- 15+PC 6+♥ (solidny kolor)	3♠/4♣
3♠/4♣- krótkość 4+♦ 12-14 PC	Dalej cuebidy lub 5♦ do gry z minimum

DALSZA JEDNOSTRONNE SEKWENCJE ROZWIĘTE PO OTWARCIU 1♠

1♠-1BA-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♣- 4♣ i 5♠ 12-17 PC lub 5♣-5♠ 11-15 PC	*2♦- 6-10 PC 5+♦ NF *2♥- (5)6+♥ i ręka w sile 6-9(10)PC *2♠- 2=♠ 7-9PC wybór do gry NF *2BA- 10-11PC inwit bez fitu pik *3♣-4+♣ 8-9(10) PC *3♥- 10-11 4+♣ maximum karty inwit(zejście na 4 trefl nie forsuje i jest do pasa)
2♦ -12+ PC 4+♦ 5+♠ lub 5♦ -5♠ 11-15 PC	*2♥- (5)6+♥ i ręka w sile 6-9(10)PC *2♠- 2=♠ 7-9PC wybór do gry NF *2BA- 10-11PC inwit *3♣- 6+♣ 7-9PC *3♦- 4+♦ w sile 8-9(10)PC *3♥- 10-11 4+♦ maximum karty inwit(zejście na 4 karo nie forsuje i jest do pasa)
2♥-4♥/5+♠ 12-17 lub 5♥/5♠ 12-14 PC	*2♠- negatywny wybór koloru 7-9PC 2=♠ NF *2BA inwit 10-11PC z trzymaniami *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC brak fitów w starszych kolorach *3♥- 8-10(11) PC z 4+♥
2♠- 6+♠ 12-14(15)PC	*2BA- inwit 10-11 PC dobre trzymanie w innych kolorach *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC *3♠-2=♠ 10-11 PC inwit do 4♠
2NT- 15-16 PC inwit na równym składzie(ale karta z którą nie chcieliśmy otworzy 1BA na otwarciu)	Pas- brak przyjęcia inwitu *3♣/3♦-6+ w kolorze 7-9PC *3BA- gramy
3♣- 3♣- 5+♠/5+♣ 16+ PC 5+♠/4+♣ 18+PC	Dalej wszystko naturalnie
3♦- 5+♠/5+♦ 16+PC lub 5+♠/4+♦ 18+PC	Dalej wszystko naturalnie
3♥- 15+PC 5+♠/5+♥ lub 5+♠/4+♥ 18+PC	*3♠- dobry dubel pik brak fitu kier *4♣/4♦- cuebid na kierach 10-11 PC *3BA- gramy
3♠- 15+PC 6+♠	*3BA – do gry *4♣/4♦/4♥-cuebid na pikach 10-11 PC

1♠-2♣-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♦ -12+PC 4+♦ 5+♥	*2♥- 4-ty kolor pytanie o trzymanie kier *2♠- 15+ PC 3+♠ aspiracje szlemikowe *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣-6+♣ 12+PC *3♦- 4+♦ 12-15 PC *3♥- krótkość kier 4+♦ 15+PC *3BA- do gry minimum 12-14 PC
2♥-4+♥ 5+♠ 12+PC	*2♠- 3+♠ 15+PC *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣- 6+♣ 12+PC *3♦- 4-ty kolor pytanie o trzymanie karo *3♥ 15+PC 4+♥ szlemikowe aspiracje (dalej cuebidy albo 4♥- brak cue do tyłu) *4♣/4♦- krótkość 4+♥ 15+PC
2♠- 5+♠ 11-14PC ! W tej sile może być 4-5 trefli w pierwszej kolejności siła ręki potem skład(mamy narzędzia pytające)	*2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣-6+♣ 12+PC *3♦-4♦ 5+♣ 12+PC *3♥- 4♥ 5+♣ 12+PC *3♠- 3+♠ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum i brzydką ręką)
2BA- 15+PC równa ręka (w sile 15-17 PC karta z którą z jakiś przyczyn nie chcieliśmy utworzyć 1BA na otwarciu)	*3♣-6+♣ 12+PC *3♦-4♦ 5+♣ 12+PC *3♥- 4♥ 5+♣ 12+PC *3♠- 3+♠ szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy)
3♣- 5+♥/4+♣ 15+ PC	*3♦-z wartości do 3BA obawa o kiery *3♥- z wartości do 3BA obawa o kara *3♠- 3+♠ 15+PC- 3+♠ szlemikowe (dalej cuebidy) *4♣- aspiracje szlemikowe na treflach (dalej cuebidy)
3♦- 5+♥/5+♦ 15+PC	*3♠- 3+♠szlemikowe 15+PC(dalej cuebidy) *4♦-3+♦ szlemikowe aspiracje
3♥- 15+PC 5+♠/5+♥	*3♠- ustalenie ♠ 3+♠ szlemikowo *4♣/4♦- cuebidy na ♥ szlemikowo
3♠- 15+PC 6+♠ (solidne piki)	*3BA – do gry *4♣/4♦/4♥-cuebid na pikach szlemikowe

1♠-2♦

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♥-4+♥ 5+♠ 12+PC	*2♠- 3+♠ 15+PC *2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣- 4-ty kolor pytanie o trzymanie trefl *3♦- 6+♦ 12+PC *3♥ 15+PC 4+♥ szlemikowe aspiracje (dalej cuebidy albo 4♥- brak cue do tyłu) *4♣/4♦- krótkość 4+♥ 15+PC
2♠- 5+♠ 11-14PC różne ręce !! W tej sile mogą być 4 kara(bez krótkości)/ i nawet 5 trefli w pierwszej kolejności siła ręki potem skład(mamy narzędzia pytające)	*2BA- 12+PC pytanie o skład *3♣-4-ty kolor pytanie o trzymanie trefl *3♦- 6+♦ 12+PC *3♥- 4♥ 5+♦ 12+PC *3♠- 3+♠ 15+PC szlemikowe(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum brzydka ręka)
2BA- 15+PC równa ręka (w sile 15-17 PC karta z którą z jakiś przyczyn nie chcieliśmy utworzyć 1BA na otwarciu)	*3♣-4+♣ 5+♦ 12+PC *3♦-6+♦ 12+PC *3♥- 4♥ 5+♦ 12+PC *3♠- 3+♠ 15+PC szlemikowe (dalej cuebidy) *3BA- 5332 12-14PC *4BA- inwit do 6BA 15-16PC
3♣- 5+♠/4+♣ 15+ PC	*3♦-6+♦ 12+PC *3♥- 4-ty kolor pytanie o trzymanie kier *3♠-3+♠ 15+PC szlemikowe (dalej cuebidy) *4♣- aspiracje szlemikowe na treflach (dalej cuebidy)
3♦- 5+♠/3+♦ 15+PC	*3♥- 3+♥ szlemikowe (dalej cuebidy) *3♠-cuebid na ♦ aspiracje szlemikowe *3BA- minimum propozycja gry *4♣- cuebid na ♦ aspiracje szlemikowe
3♥- 15+PC 5+♠/5+♥ 15+PC	*3♠-3+♠ 15+PC szlemikowe (dalej cuebidy) *4♣/4♦- cuebidy na ♥ 3+♥
3♠-15+PC 6+♠ (solidne piki)	*3BA- do gry *4♣/4♦/4♥-cuebid na pikach szlemikowe

1♠-2♥-?

REBID OTWIERAJĄCEGO	DALSZA LICYTACJA
2♠- 5+♠ 11-14PC różne ręce !! W tej sile mogą być 4+ kara i nawet 4+trefli w pierwszej kolejności siła ręki potem skład(mamy narzędzia pytające)	*2BA- 12+PC pytanie o skład również z 6♥ *3♣- 4+♣ 5+♥ 12+PC *3♦- 4+♦ 5+♥ 12+PC *3♥ 10-11PC 6+♥ NF!!! *3♠- 3+♠ 15+PC szlemikowe(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum brzydka ręka) *3BA- do gry minimum 12-14PC bez 3♥
2BA- 15+PC równa ręka (w sile 15-17 PC karta z którą z jakiś przyczyn nie chcieliśmy otworzyć 1BA na otwarciu)	*3♣- 4+♣ 5+♥ 12+PC *3♦- 4+♦ 5+♥ 12+PC *3♥ 12+PC 6+♥ *3♠- 3+♠ 5+♥ 14+PC szlemikowe(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum brzydka ręka) *3BA- do gry minimum 12-14PC *4♥- 6+♥ 10-11PC minimum
3♣- 5+♠/4+♣ 15+ PC	*3♦- 4-ty kolor pytanie o trzymanie karo *3♥ 10+PC 6+♥ *3♠- 3+♠ 5+♥ 14+PC szlemikowe(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum brzydka ręka) *3BA- do gry minimum 12-14PC *4♣- szlemikowe 14+PC 4+♣
3♦- 5+♠/3+♦ 15+PC	*3♥ 10+PC 6+♥ *3♠- 3+♠ 5+♥ 14+PC szlemikowe(dalej cuebidy lub 4♠ z minimum brzydka ręka) *3BA- do gry minimum 12-14PC *4♦- szlemikowe 14+PC 4+♦
3♥- 3+♥ (14)15+PC	*3♠- 15+PC gramy w ♠ szlemikowe *4♣/4♦-cuebidy na ♥
3♠-15+PC 6+♠ (solidne piki)	*3♠-3+♠ 15+PC szlemikowe (dalej cuebidy) *4♣/4♦- cuebidy na ♥ 3+♥
4♣/4♦- krótkość 4+♥ 12-14 PC	Dalej cuebidy i pytanie o asy

LICYTACJE DWUSTRONNE PO OTWARCIU PRZECIWNIA I NASZYM WEJŚCIU 1 ♥/♠**Przeciwnik 1♦ - My 1♥/♠ - 2 Przeciwnik X -?**

PRZED PASEM	PO PASIE
XX- punkty 11+PC różne ręce i od 15+PC	XX- figura ♥/♠ nie obiecuje fitu
2♣ - naturalne na treflach 7-10PC	2♣- naturalne na treflach 7-10PC
2♦ - dobry fit 4♥ 7-10PC	2♦ - inwit z fitem!!!!
2♥ - naturalne 3♥ 7-10PC	2♥ - naturalne
2♠ -(po 1♥) 12-14 PC 5+♠	2♠ -fit normalne podniesienie
2NT- z krótkością 6-9 4+♠	2NT- krótkością 6-9 4+♠
3♣ 12-14 PC 5+♣	3♣ kolor+ fit
3♦ dobra ręka 4+♥/♠ 9-11PC	3♦ dobra ręka 4+♠ z krótkością
3 ♥/♠ blok 4-6 PC 4+♥/♠	3 w kolor blok

Przeciwnik 1♦ - My 1♥/♠ - pas - ?

PRZED PASEM	PO PASIE
2♣ - DRURY z fitem 10-11 PC	2♣- naturalne na treflach
2♦- forsing bez fitu do końcówki 14+PC	2♦- DRURY z fitem 10-11 PC
2♠ (po kierze) 12+ PC 5+♠	2♠ (po kierze) 12+PC 5+♠
2NT- Naturalne bilansowe	Inwity licytujemy jak bez wejścia wroga
3♦-4 kartowy fit ♥/♠ i 7-9 bez krótkości	3♦-4kartowy fit i 7-9 bez krótkości
3♥/♠ w mój kolor -destrukcyjne	3 w mój kolor -destrukcyjne
skok kolorem młodszym jest naturalny od 12+PC	skok kolorem młodszym jest kolor+fit 10-11 PC

LICYTACJA PO NASZYM OTWARCIU 1BA

2♣	Stayman(może być słaby punktowo tzw „ratunkowy” jak wolimy grać w kolor)
2♦	Transfer na kiery 5+ kolor od 0PC dalej przyjęcie transferu w 3♥ to 4♥ i góra BA
2♥	Transfer na piki 5+kolor od 0 PC dalej przyjęcie transferu w 3♠ to 4♠ i góra BA
2♠	Inwit w składzie zrównoważonym 8-9 bez starszej czwórki lub transfer na trefle
2NT	Transfer na ♦
3♣	Krótkość trefl - modelowo 3-4-5-1 lub 4-3-5-1 forsujące do końcówki
3♦	Krótkość trefl - modelowo 3-4-1-5 lub 4-3-1-5 forsujące do końcówki
3♥	Krótkość kier - modelowo 3-1-4-5 lub 3-1-5-4 forsujące do końcówki
3♠	Krótkość pik - modelowo 3-1-4-5 lub 3-1-5-4 forsujące do końcówki
3NT	Do gry
4♣	Duży transfer na kiery 6+ kolor chcę grać z ręki od BA
4♦	Duży transfer na piki 6+ kolor chcę grać z ręki od BA
4♥/♠	Naturalne 6+ kolor chcę grać ze swojej ręki
4NT	Inwit do 6 NT

2♣ Stayman ratunkowy- co to jest?

Po otwarciu 1BA naszego Partnera również ze słabymi rękoma punktowo (0-6PC) możemy licytować 2♣ w składach 5-4 na starszych kolorach, lub w składach 5 kar 4-3 w starszych i singiel trefl i po dowolnej odpowiedzi Partnera (2♦/2♥/2♠) pasujemy na 2♦ (przy składzie 5 kar 4-3 w starych) lub licytujemy dłuższy starszy kolor do gry(przy 5-4 na starych). Jest to tzw. słaby stayman ratunkowy, bo czasem na grę kolorową damy Partnerowi kilka lew , a na BA żadnych (np. W10xxx♠ Dwxx♥ to żadne lewy na BA a na kolor już tak). Czasem można zaryzykować nawet na 4-4 w starszych zalicytować staymana jak mamy bardzo słabą rękę.

Teksasy Trybuły (gadżecik w jednostronnej licytacji)

1NT – 2♣ - 2♥ - 3♦ szlemikowe uzgodnienie kierów (transferem) zaproszenie do cue-bidów
 1NT – 2♣ - 2♠ - 3♥ szlemikowe uzgodnienie pików (transferem) zaproszenie do cue-bidów

INNE SEKWENCJE PO 1NT

1NT-2♣ - 2NT/3♣ - 3♥/♠ - licytowana krótkość - pięć+ ♣ aspiracje szlemikowe
 1NT – 2NT- 3♣/♦ - 3♥/♠ -licytowana krótkość - pięć+ ♦ aspiracje szlemikowe
 1NT – 2♣ - 2♦ - 3♥/♠ smoleń – 5-4 na starszych GF – zgłaszamy kolor z czwórki
 1NT - 2♣ - 2♦- 2♥- 5 kierów 4 piki do gry (słaby stayman ratunkowy)
 1NT - 2♣ - 2♦ - 2♠ - oznacza, że mam 5pików 4 kiery do gry (słaby stayman ratunkowy)

1NT -2♦
 2♥ - 2♠ inwit z 4 pikami i 5 kierami
 2NT- inwit z 5 kierami

OTWARCIE 2♣ ACOL

2♦	Negat , 0-2 kontrole (AS - 2 kontrole KRÓL - 1 kontrola)
2♥/♠	pozytywne, kolor 5+ i 3+ kontrole
2NT	pozytywne 3+kontrole; układ zrównoważony bez 5 kartowego koloru, nie wyklucza starszej czwórki
3♣	pozytywne, kolor 5+ i 3+ kontrole
3♦	pozytywne, kolor 5+ i 3+ kontrole

W dalszych sekwencjach poruszamy się licytacją naturalną i ustalenie koloru dalej wywołuje cuebidy i pytanie o asy na uzgodnionym kolorze, zaś bezpośredni skok bez uzgodnionego koloru to inwit.

OTWARCIE 2♦ MULTI

2♥	do koloru – pasuj lub popraw
2♠	pasuj lub popraw na 3♥ (i teraz 2nt = ♥, 3♣/♦ fragment góra otw. 3♥ = AKD)
2NT	pytanie o układ GF i dalsza licytacja: 3♣ - dół (3♦ pytanie: 3♥ - piki, 3♠ - kiery) 3♦ - góra na ♥ (dalej 3♥ - szlemikowe, potem: 3NT- brak krótkości, 4♥ -najsłabsze, reszta krótkość) 3♥- góra na ♠ ; dalej analogicznie jak wyżej
3♣	16+ PC na treflach silne karty na własnym kolorze 6+♣
3♦	16+ PC na karach silne karty na własnym kolorze 6+♦
3♥	blokująco-taktyczne, pasuj lub popraw (nie chcemy grać końcówki)
3♠	6+♠ 14-16PC inwit na własnym kolorze
3NT	do gry
4♣	zalicytuj swój kolor transferem
4♦	zalicytuj swój kolor naturalnie
4♥/♠	naturalne do gry z własnego koloru !!!!!

INNE SEKWENCJE JEDNOSTRONNE PO MULTI

2♦ - 2♥

2♠ - 2NT: **ALERT** 14-16 PC 6+♥

3♣/♦ - 5 kierów i licytowana piątka ♣/♦ 16+PC

3♥ - 16+PC 6+♥

2♦ - 2♠

3♥ (lub inna odzywka) – 4 ♣/♦ - GF ♠ i licytowanych ♣/♦ , a 3 ♠ - szlemikowe na ♠

LICYTACJA DWUSTRONNA PO MULTI

2♦ - 2♥/♠ -?

****X- karna

***2NT – pytanie o siłę i kolor

***3♣ - silne 16+PC na 6+ ♣

***3♦ - silne 16+PC na 6+♦

2♦ - 2NT/3♣/♥/♠ - NASZA X JEST KARNA DO PASA

JEDYNY WYJĄTEK W SEKWENCJI: 2♦ - 3♦ - NASZA X= INWIT Z FITAMI W STARSZYCH KOLORACH a 3♥ jest do koloru pasuj lub popraw na piki !!!!!

- 3♥ do koloru,
- 3♠ – inwit na pikach

2♦ - X – NASZA XX OZNACZA ZALICYTUJ PARTNERZE SWÓJ KOLOR A 2♥/2♠ LICYTUJEMY Z WŁASNEGO KOLORU

LICYTACJA PO OTWARCIU 2♥/♠ 5-5

2♥ -?	2♠ -?
2♠ - pasuj lub popraw do koloru Partnera	
2NT - pytanie o młodszy, INV+; dalej: 3♠ - uzgadnia kiery szlemikowo, wezwanie do cue-bidów; kolor młodszy szlemikowo uzgadniamy drugim młodszym	2NT - pytanie o młodszy, INV+; dalej: 3♥ - uzgadnia piki, wezwanie do cue-bidów; kolor młodszy szlemikowo uzgadniamy drugim młodszym
3♣ - naturalne forsujące	3♣ - pasuj lub popraw do młodszego koloru
3♦ - GF 17+PC na karach	3♦ - GF 17+PC na karach
3♥ - taktyczny przepych zależny od założeń	3♥ - GF 17+PC na 6+ kierach!!!!
3♠ - GF 17+ PC na 6+ pikach	3♠ - taktyczny przepych zależny od założeń
3NT - do gry	3NT - do gry
4♣ - pasuj lub popraw na 4 karo (blokująco-taktyczne)	4♣ - pasuj lub popraw na 4 karo (blokująco-taktyczne)
4♦ - pasuj z karami mów 5 z treflami	4♦ - pasuj z karami mów 5 z treflami
4♥ - do gry	4♥/♠ - do gry

LICYTACJA PO OTWARCIU 2NT 21-23 PC na równym składzie

PIERWSZA ODPOWIEDŹ	<u>DALSZA LICYTACJA OTWIERAJĄCEGO 2BA</u>
3♣ - pytanie o starsze 4 i 5 (licytujemy również z 3-3 w starych a nawet 3-2 w starszych kolorach bo Partner może mieć starszą 5)	*3♦ -mam 1 lub obie starsze 4 (dalej pokazujemy transferem swoją 4 albo mówimy 3BA jeśli nie mieliśmy starszej 4) *3♥- 5♥ *3♠-5♠ *3BA- brak starszych 4 i 5
3♦ - 5+♥ od 0+PC	*3♥- przyjęcie transferu raczej 2♥ z 3 kierami minimum siły *3BA- 3♥ i równa ręka dobra BA *licytacja 3♠/4♣ /4♦ to maksymalna ręka z 4♥ i cuebidem we wskazanym kolorze
3♥- 5+♠ od 0+PC	*3♠ -przyjęcie transferu raczej 2♠ z 3 pikami minimum siły *3BA- 3♠ i równa ręka BA *licytacja 4♣ /4♦ to maksymalna ręka z 4♠ i cuebidem we wskazanym kolorze

3♠ - młodsze kolory minimum 5/4	3BA -do gry 4♣ /4♦- maksymalna ręka do młodszych kolorów
3NT – ALERT ! 5♠ I 4♥	4♥ /♠ - do gry pasuje mi starszy kolor
4♣ - 6+♥ bez aspiracji szlemikowych transfer	4♥- OBOWIĄZKOWA LICYTACJA!
4♦ - 6+♠ bez aspiracji szlemikowych transfer	4♠- OBOWIĄZKOWA LICYTACJA!
4♥ /♠ - do gry nie chce nic więcej grać	OBOWIĄZKOWY PAS !

BLACKWOOD 1430 na 5 wartości (NOWOCZESNY) + DAMA ATU

5♣- 1 lub 4 wartości z 5
5♦ - 0 lub 3 wartości z 5
5♥- 2 wartości bez damy atu
5♠ - 2 wartości z damą atu bez króli !
5BA- 2 wartości z damą atu i 1 królem ! I dalej kolejno 2 króle 3 króle na kolejne szczebelki licytacji

Po odpowiedzi 5♣ lub 5♦ dalsze pytanie jest o Damę atu (pomijamy zawsze kolor w który chcemy grać bo wtedy jest do pasa odzywka ! I szczebelki wyglądają następująco:

- 1 szczebel- brak damy
- 2 szczebel- mam damę atu i nie mam króli bocznych
- 3 szczebel- mam damę atu i 1 króla boczne
- 4 szczebel- mam damę atu i 2 króle boczne
- itd. analogicznie

WIST Odmienny, z figur preferencyjny. Na bez atu do króla odblokowanie i ilość, do damy i asa jakość.

Wyjątek : z układu H10x możemy wistować niską blotką.(czasami szkoda 10)

ZRZUTKI

Odwrotne.
Nie do koloru Lavinthal.
Przy grze w kolor raczej ilościówki, w bez atu jakościówki.

KONWENCJE SYSTEMOWE- NASZ KĄCIK MAGICZNY



OBRONA JASSEMA PRZECIWKO OTWARCIU 1BA PRZECIWNIKA

W brydżu istnieje wiele konwencji obronnych po otwarciu 1BA przeciwnika, jednak najpopularniejsza w Polsce u większości stałych par jest obrona wymyślona przez polskiego arcymistrza międzynarodowego i wielokrotnego reprezentanta Polski Krzysztofa Jassema. W dalszej części będzie opisany cały schemat jaki dotyczy tej konwencji obronnej.

Po otwarciu 1BA przeciwnika na I lub III ręce lub po pasie Partnera (Pas-1BA- My) stosujemy obronę Jassema, natomiast w jednym przypadku Ona nie występuje !!!!!

Kiedy Oni otworzą 1BA-pas-pas i jesteśmy na 4 ręce na wygasającej sytuacji się zmienia i gramy tak:

X- 11+PC minimum 3-3 w starszych kolorach chęć walki !

2♣- starsze kolory minimum 5/4 w dowolnej konfiguracji (można grać 44, ale to już z głową) Reszta odzywek jest naturalna !

Tak samo działa ten schemat po otwarciach 1BA słabych w sile 12-14 (gdyby przyszło Wam grać na takie pary, które otwierają słabym BA)

SCHEMAT OBRONY JASSEMA

X= starsza 4 i młodsza 5+

2♣- starsze kolory minimum 5/4 w dowolnej konfiguracji (można grać 44, ale to już z głową)

2♦- Multi, ale tylko wersja 6♥ lub 6♠ (dalsza licytacja jest jak po otwarciu multi)

2♥- 5+♥ i 4+♣ lub 4+♦

2♠- 5+♠ i 4+♣ lub 4+♦

2BA- 5+♣ i 5+♦

W jakiej sile wchodzimy do licytacji lub X po 1BA? Po partii muszą to być ZDECYDOWANIE bardzo porządne ręce, w korzystnych (my przed partią , Oni Po) możemy pozwolić sobie na większą agresję i jeśli tylko punkty mamy w swoich dwóch wskazanych kolorach możemy przyjąć założenie, że takie odzywki możemy licytować od 8+ PC.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	X (starsza 4 młodsza 5)	pas	?

DALSZY SCHEMAT ODPOWIEDZI NASZEGO PARTNERA :

pas- ręka od 12+PC z którą chcemy obkładać im 1BA

2♣- ALERT ! Do młodszeo koloru licytacja (P pasuje z ♣ lub przenosi w 2♦ z karami)

2♦- ALERT ! Prośba o zalicytowanie starszego koloru

2♥- naturalne do pasa 6+♥ (w uzasadnionych przypadkach jak mamy 5 dobrych ♥ też możemy)

2♠- naturalne do pasa 6+♠ (jak wyżej)

2BA- ALERT! duże fity w młodszych kolorach 4+/4+ 12+PC prośba o zalicytowanie młodszeo koloru.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	2♣ (starsze kolory)	pas	?

Pas- mam trefle 6+♣

2♦- ALERT ! Zalicytuj dłuższy kolor (lub przy 44 jeśli wejdziemy najbliższy, czyli kiery)- daje się taką odzywkę z kartą w równymi fitami(dubel-dubel lub 3-3 lub nawet 4-4, również mając słabą rękę na 6+♦ możemy przejść przez tą odzywkę a potem powtórzyć kara na wysokości 3, jeśli nie posiadamy fitów w starszych kolorach)

2♥/2♠- do pasa wybór lepszego koloru starszego ze swojego dłuższego fragmentu. 2BA- naturalne 14-16 PC inwit do 3BA z trzymaniami w młodszych kolorach

3♣- 6+♣ 14+PC pozytywne

3♦- 6+♦ 14+PC pozytywne

3♥- 4+♥ inwit do końcówki (od ładnych 13+PC przed partią , i od 11+PC po partii)

3♠- 4+♠ inwit do końcówki (od ładnych 13+PC przed partią , i od 11+PC po partii)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	2♦ (Multi)	pas	?

Pas- mam 6+♦ gramy

2♥- pasuj na 2 kier lub popraw na 2 pik

2♠- pasuj z pikami, inwit do końcówki kierowej 2BA - silne pytanie 14+PC o charakter multi (dalej 3 trefl dobra karta , 3 karo słaba karta na ♥ 3 kier- słaba ręka na ♠

3♣/3♦-14+PC pozytywne naturalne 6+ w kolorze

3♥/3♠- blok taktyczny z oboma fitam- pasuj lub popraw na 3 pik

4♣- zalicytuj transferem swój kolor (4 karo- kiery, 4 kier- piki) – chcę grać końcówkę i nic więcej.

4♦- zalicytuj naturalnie swój kolor do gry

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	2♥ (5kierów 4+ młodsza)	pas	?

2♠- naturalne 6+♠ do pasa !

2BA- pytanie o młodszy kolor lub inwit do końcówki kierowej (po 3 trefl/karo licytujemy 3 kier)

3♣/♦- naturalne do gry 6+ kolor

3♥- taktyczne do pasa 3+♥ !

3♠- inwit do 4♠ 14-16 PC 6+♠

3BA- do gry

4♥- do gry duży fit albo taktyczno blokujące układowe , albo z bilansu.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	2♣ 5pików 4+ młodsza)	pas	?

2BA- pytanie o młodszy kolor lub inwit do końcówki pikowej (po 3 trefl/karo licytujemy 3 pik)

3♣/♦- naturalne do pasa 6+ kolor do 13 PC

3♥- inwit do 4♥ 14-16 PC i 6+♥

3♠- taktyczne do pasa 3+♠

3BA- do gry

4♠- do gry duży fit albo taktyczno blokujące układowe, albo z bilansu

DWUKOLORÓWKI MICHAELSA

Dwukolorówki Michaelsa (także *Cue bid Michaelsa*, ang. *Michaels cue bid*- nazwa pochodzi od nazwiska twórcy tej konwencji Mike'a Michaelsa) jest brydżową konwencją licytacyjną, odmianą cuebidu. Definicja tej konwencji to bezpośrednie wejście kolorem przeciwnika na wysokości dwóch po naturalnym otwarciu w tym kolorze, np. jeżeli przeciwnik otworzył 1♠ to 2♣ jest **dwukolorówka Michaelsa** (częścią tej konwencji jest także wejście 2BA). Odzywka ta pokazuje rękę dwukolorową (z przynajmniej pięciokartowymi kolorami), siła takiego wejścia zależy od ustaleń pary jej stosującej.

Ja osobiście polecam wam rozgraniczenie 2 stref punktowych, z którymi licytować takie dwukolorówki- tzw "słabo-silne" wejścia. Czyli w korzystnych założeniach wchodzimy w zakresie siły 7-11PC lub 16+PC

(czyli tak jak objaśniak). Dlaczego tak zapytacie? Z obserwacji graczy wyszło w rozdaniach, że często w takich rozdaniach po otwarciach 1 kier/1pik przeciwnika, naszym wejściu 2 kier/pik dwukolorówkami, drugi przeciwnik skacze w 4kier/pik blokując nam drogę do spokojnej licytacji- teraz mając rozgraniczenie siły "słabo-silne" z ręką silną od 16+PC możemy dać X, która jest atakująco-obronna wskazująca dobrą rękę, tak żeby nasz Partner był w stanie zdecydować czy gramy wyżej w swoje kolory, czy pasujemy i obkładamy ich kontrakt. Oczywiście jest to indywidualna decyzja każdej z par w jakim zakresie punktowym będzie grać.

Z rękami 5-5 w sile normalnej tj. 12-14 punktów wchodzimy kolorem starszym, a potem możemy z układem po skoku przeciwników również dać X walczącą.

Jednostronna licytacja po otwarciu przeciwnika 1♥

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥ (5+♠ / 5+♣/♦ (ALERT))	Pas	?

Pierwsze Odpowiedzi Partnera:

2♠ -negatywny wybór koloru tzn. 2-3 piki w sile 0-9 PC z 3 pikami i przy 2 pikach nawet do 14PC jeśli są misfity w kolorach(np mamy skład 4-5 kierów 2 piki i widać, że nie mamy w co grać)

2BA- pozytywne pytanie o kolor młodszy jakieś punkty 12+PC (bez fitu pik ale z fitami w młodych)

3♣ - negatywne do koloru partnera 0-12 PC PASUJ lub POPRAW na 3♦

3♦ - Inwit do końcówki w piki (najczęściej z 4 kartowym fitem 10-13PC)

3♥ - GF 16+PC w 1 czytaniu pytanie o trzymanie, ale mogą być różne karty z fitem pik silne(dalej po 3 pik cuebidy)

3♠ - taktyczne układowe 4+♠ w sile 7-9 PC

3BA/4♠ - do gry

4♣- taktyczne 7-9PC 4+/4+ w młodszych kolorach – propozycja gry do słabej wersji (z mocną dopychamy końcówkę)

Dalsza rozbudowana sekwencja(różne przykłady)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	pas	2♠(negatywny wybór koloru)
Pas	?		

Pas- gramy nic specjalnego 7-11PC w składzie 5-5

3♣/3♦ - wskazana 6 młodsza w sile 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5+♠ 5+♣ (dalej 3 pik/ 4 trefl/4karo do gry ,i 3BA do gry 4 pik/5 trefl/karo do gry)

3♣- 6♠ i 5+♣/5+♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry 3pik/4 pik do gry)

3BA- ręka od 16+PC 5+♠ 5+♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo- do gry 4 kier cuebid kier na karach, 4 pik do gry !)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♠ (dalej: 4 kier cuebid kier do młodszego, 4 pik do gry, a 4BA blackwood na treflach/karach)

4♥- renons ♥ i ręka 6♠ 5+♣/♦ w sile od 16+PC (dalej 4 pik do gry a 4BA – pokaż młody kolor zachęcające do szlemika, z ręką słabszą licytujemy 5 trefl- pasuj lub popraw na 5 karo)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	pas	2BA (12+PC z jakimiś fitami)
Pas	?		

3♣/3♦ - wskazana 5 młodsza w sile 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5+♠ 5+♣ (dalej 4 trefl/4karo szlemikowe ustalenie koloru naturalnie a 3BA do gry) 3♣- 6♠ i 5+♣/5+♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry 4 trefl/karo zachęcające do szlemika, 4 pik do gry)

3BA - ręka od 16+PC 5+♠ 5+♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo szlemikowe ustalenie kar bez cuebidu trefl, 4 kier cuebid kier na karach, 4 pik do gry !)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♠ (dalej: 4 kier cuebid kier do młodszego, 4 pik do gry, a 4BA blackwood na treflach/karach)

4♥- renons ♥ i ręka 6♠ 5+♣/♦ w sile od 16+PC (dalej 4 pik do gry a 4BA – pokaż młody kolor zachęcające do szlemika, z ręką słabszą licytujemy 5 trefl- pasuj lub popraw na 5 karo)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	pas	3♣ (pasuj lub popraw 0-11PC)
Pas	?		

Pas- gramy w ♣ ręka 7-11PC

3♦- gramy w ♦ ręka 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5+♠ 5+♣ (dalej 4 trefl/4karo – do gry do pasa naturalnie a 3BA do gry)

3♣- 6♠ i 5+♣/5+♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry i 4 trefl/karo/4 pik do gry) 3BA- ręka od 16+PC 5+♠ 5+♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo- hamujemy do gry, 4 kier cuebid kier na karach, 4 pik do gry !)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♠ (dalej: 4 kier cuebid kier do młodszego, 4 pik do gry, a 4BA blackwood na treflach/karach)

4♥- renons ♥ i ręka 6♠ 5+♣/♦ w sile od 16+PC (dalej 4 pik do gry a 4BA – pokaż młody kolor zachęcające do szlemika, z ręką słabszą licytujemy 5 trefl- pasuj lub popraw na 5 karo)

Dwustronna licytacja po otwarciu przeciwnika 1♥

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	X (punkty lub wskazanie fitu kier)	?

XX- zalicytuj 2 pik ze swojej ręki a potem pasuj na każdą odzywkę , którą zalicytuje(czyli 3 trefl.karo do gry z własnego koloru)

Pas- nie wiem w co grać słaba ręka, najczęściej dubel pik i 3-2 w młodszych.

2BA- zalicytuj młodszy kolor

3♣/3♦- naturalne do pasa z własnego koloru 6+ kartowego

3♥ - inwit do końcówki w piki 3+♠ (może być również inwit układowy z 4♠, np jakaś krótkość bokiem) 3♠- taktyczne 7-9 PC 4+♠

3BA- UWAGA! NIE DO GRY! Układowe Duże fity w młodszych kolorach 4+/4+ w kolorach młodszych i inwit do końcówki w młodszy kolor

4♣- taktyczne 7-9PC 4+/4+ w młodszych kolorach – propozycja gry do słabej wersji (z mocną dopychamy końcówkę)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	3♥	?

X- **Alert!** Inwit do końcówki w piki ręka 13-15PC

3+♠ 3♣- bilans 3+♠ ręka równa w sile 10-13 PC

3BA- do gry

4♣- **Alert!** pasuj lub popraw na 4♦ (do słabej wersji 7-11PC z silną gramy końcówkę)

4♠- gramy

4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych albo dobra karta z fitami w młodych- może być zarówno taktyczne, żeby przyblokować im kontrakt 4 kier jak i bilansowe punktowo.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♥	2♥	4♥	?

X- punkty, nie karna najczęściej z dublem pik !! (znieść X możemy tylko z jakimś dodatnim odchyleniem czyli jakimiś różnymi układami 65 z którym uważamy , że nie chcemy ryzykować, że nam to wygrają) 4♠- gramy

4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych walczymy.

5♣/5♦/5♥- cuebidy na ♠, aspiracje szlemikowe 3+♠ duża karta.

Jednostronna licytacja po otwarciu przeciwnika 1♠

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠ (5+♥ i 5+♣/♦) ALERT	pas	?

Pierwsze Odpowiedzi Partnera:

2BA- pozytywne pytanie o kolor młodszy jakieś punkty 12+PC (bez fitu pik) lub 9-11PC z fitem 3+♥

3♣ - negatywne do koloru partnera 0-12 PC PASUJ lub POPRAW na 3♦

3♦ - Inwit do końcówki w kiery (z 3 kartowym fitem 12-15 PC, z 4 kartowym fitem 10-13PC)

3♥ - słaba ręka 0-8 PC 2-3 ♥ (czasem mamy rękę ,że są misfity i jest to ucieczka z dublem kier)

3♠ - Splinter czyli krótkość pik i 4+♥ w sile 14+PC

3BA/4♥- do gry

4♣- taktyczne 7-9PC 4+/4+ w młodszych kolorach – propozycja gry do słabej wersji (z mocną dopychamy końcówkę)

Dalsza rozbudowana sekwencja(różne przykłady)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	pas	2BA (12+PC z jakimiś fitami)
Pas	?		

3♣/3♦ - wskazana 5 młodsza w sile 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5♥+ 5+♣ (dalej 4 trefl/4karo szlemikowe ustalenie koloru naturalnie a 3BA do gry) 3♠- 6♥ i 5+♣/5♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry 4 trefl/karo zachęcające do szlemika, 4♥ do gry)

3BA - ręka od 16+PC 5♥ 5♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo szlemikowe ustalenie kar bez cuebidu trefl, 4 kier do gry !)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♥ (dalej: 4 kier do gry, 4 pik cuebid na młodym kolorze, a 4BA blackwood na treflach/karach)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	pas	3♣(pasuj lub popraw 0-11PC)
Pas	?		

Pas- gramy w ♣ ręka 7-11PC

3♦- gramy w ♦ ręka 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5+♥ 5+♣ (dalej 4 trefl/4karo – do gry do pasa naturalnie a 3BA do gry)

3♠ - 6 ♥ i 5+♣/5+♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry i 4 trefl/karo/4 kier do gry)

3BA- ręka od 16+PC 5+♥ 5+♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo- hamujemy do gry, 4 kier do gry!)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♥ (dalej: 4 kier/4 pik cuebid do młodszego koloru , a 4BA blackwood na treflach/karach 5 trefl /karo do gry do pasa)

Dwustronna licytacja po otwarciu przeciwnika 1♠

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	X (punkty lub fit pik)	?

XX- zalicytuj 3 kier ze swojej ręki słaba ręka 0-7PC

Pas- nie wiem w co grać słaba ręka, najczęściej dubel kier i 3-2 w młodszych(w pierwszej kolejności licytujemy swój młodszy kolor, wyjątek jeśli mamy 6 kierów możemy 3 kier)

2BA- zalicytuj młodszy kolor

3♣/3♦- naturalne do pasa z własnego koloru 6+ kartowego

3♥ - do gry 3+♥ ale w sile 8-11PC

3BA- UWAGA! NIE DO GRY! Układowe Duże fity w młodszych kolorach 4+/4+ w kolorach młodszych i inwit do końcówki w młodszy kolor

4♣- taktyczne 7-9PC 4+/4+ w młodszych kolorach – propozycja gry do słabej wersji (z mocną dopychamy końcówkę)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	3♣	?

X- KARNA

3BA- do gry

4♣- **Alert!** pasuj lub popraw na 4♦ (do słabej wersji 7-11PC z silną gramy końcówkę)

4♥- gramy

4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych albo dobra karta z fitami w młodych- może być zarówno taktyczne, żeby przyblokować im kontrakt 4 pik jak i bilansowe punktowo.

Niestety nie ma tu miejsca na inwit z fitem kier więc mamy decyzję czy na 3 pik pasujemy czy licytujemy 4 kier.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	4♣	?

X- punkty, nie karna najczęściej z dublem kier !! (znieść X możemy tylko z jakimś dodatnim odchyleniem czyli jakimiś różnymi układami 65 z którym uważamy , że nie chcemy ryzykować, że nam to wygrają) 4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych walczymy.

5♣/5♦- cuebidy na ♥ , aspiracje szlemikowe 3+♥ duża karta.

5♥- do gry

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	pas	3♣(pasuj lub popraw 0-11PC)
Pas	?		

Pas- gramy w ♣ ręka 7-11PC

3♦- gramy w ♦ ręka 7-11PC

3♥ - ręka od 16+PC 5+♥ 5+♣ (dalej 4 trefl/4karo – do gry do pasa naturalnie a 3BA do gry)

3♠ - 6♥ i 5+♣/5+♦ bardzo układowa ręka w sile 9-11PC (dalej 3BA- do gry i 4 trefl/karo/4 kier do gry)

3BA- ręka od 16+PC 5+♥ 5+♦ (dalej :4trefl cuebid na karach, 4 karo- hamujemy do gry, 4 kier do gry!)

4♣/4♦- ręka od 16+PC 6+♣/♦ 5♥ (dalej: 4 kier/4 pik cuebid do młodszego koloru , a 4BA blackwood na treflach/karach 5 trefl /karo do gry do pasa)

Dwustronna licytacja po otwarciu przeciwnika 1♠

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	X (punkty lub fit pik)	?

XX- zaliczuj 3 kier ze swojej ręki słaba ręka 0-7PC

Pas- nie wiem w co grać słaba ręka, najczęściej dubel kier i 3-2 w młodszych(w pierwszej kolejności licytujemy swój młodszy kolor, wyjątek jeśli mamy 6 kierów możemy 3 kier)

2BA- zaliczuj młodszy kolor

3♣/3♦- naturalne do pasa z własnego koloru 6+ kartowego

3♥ - do gry 3+♥ ale w sile 8-11PC

3BA- UWAGA! NIE DO GRY! Układowe Duże fity w młodszych kolorach 4+/4+ w kolorach młodszych i inwit do końcówki w młodszy kolor

4♣- taktyczne 7-9PC 4+/4+ w młodszych kolorach – propozycja gry do słabej wersji (z mocną dopychamy końcówkę)

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	3♠	?

X- KARNA

3BA- do gry

4♣- **Alert!** pasuj lub popraw na 4♦ (do słabej wersji 7-11PC z silną gramy końcówkę)

4♥- gramy

4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych albo dobra karta z fitami w młodych- może być zarówno taktyczne, żeby przyblokować im kontrakt 4 pik jak i bilansowe punktowo.

Niestety nie ma tu miejsca na inwit z fitem kier więc mamy decyzję czy na 3 pik pasujemy czy licytujemy 4 kier.

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1♠	2♠	4♠	?

X- punkty, nie karna najczęściej z dublem kier !! (znieść X możemy tylko z jakimś dodatnim odchyleniem czyli jakimiś różnymi układami 65 z którym uważamy , że nie chcemy ryzykować, że nam to wygrają) 4BA- Układowe Duże fity w młodszych kolorach 3+/4+ w kolorach młodszych walczymy.

5♣/5♦- cuebidy na ♥ , aspiracje szlemikowe 3+♥ duża karta.

5♥- do gry

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
1BA (15-17PC)	2BA (5+trefli 5+kar)	pas	?

3♣/♦ - do pasa lepszy wybór młodszego koloru

3♥- ALERT ! Silne pytanie o skład- dalej: 3 pik= singiel pik, 3BA= singiel kier

3♠- inwit na pikach 14-16PC 6+♠

3BA- do gry

4♣/♦- taktyczne duży fit w młodszym kolorze w zasadzie do pasa (no chyba, że mamy wyjątkowy układ i kartę na 2BA to dopychamy końcówkę).

4♥/♠- naturalne do gry !

4BA- duże fity w obu młodszym kolorach wybierz lepszą końcówkę w młodszy kolor,

KONWENCJA LEBENSOHL

Lebensohl to nowoczesna brydżowa konwencja licytacyjna. Nazwy większości konwencji brydżowych pochodzą od nazwiska osoby która daną konwencję opracowała, w przypadku lebensohla jest inaczej. Konwencja ta została opisana przez amerykańskiego gracza i dziennikarza brydżowego George'a Boehma na podstawie innej konwencji rzekomo wymyślonej przez Kena Lebensolda który jednak wyparł się jej autorstwa, nie chcąc z nią mieć nic wspólnego. Boehm "ochrzcił" nowopowstałą konwencję lebensohl, aby upamiętnić fakt.

Głównym założeniem lebensohla jest sztuczna odzywka 2BA po:

- po interwencji przeciwnika kolorem po 1BA
- kontrze wywoławczej partnera na słabe dwa

W standardowej wersji, 2BA pokazuje jednokolorową rękę, za słabą na wejście na poziomie trzech, istnieje jednak wiele odmian i modyfikacji tej konwencji.

Większość nowoczesnych systemów licytacyjnych używa tej konwencji w wielu sekwencjach.

MY	Przeciwnik	Partner
1BA	2♣- naturalne	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty wywoławcza ze starszym(i) kolorem • 2♦/♥/♠- naturalne, nieforsujące 6-7(8)PC 5+ kolor ! • 3♣- silna ręka 9+PC pytanie o trzymanie w treflach • 3♦- Forsujące 9+PC do końcówki na 6+ karach • 3♥/♠- forsujące do dogranej 9+PC kolor 5+ • 2BA – naturalne inwit do 3BA • 3BA - normalne podniesienie do 3BA równa ręka.

MY	Przeciwnik	Partner
1BA	2♣- starsze kolory	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty kontruje jeden starszy kolor • 2♦/♥/♠- naturalne 5+kolor, nieforsujące do pasa ! • 3♣- GF 5+trefli 9+PC (ale nie 5332) • 3♦- GF 5+ kar 9+PC (ale nie 5332) • 3♥/♠- GF kolor 9+PC 5+ • 2BA - Lebensohl sztuczne alert ! • 3BA - normalne podniesienie do 3BA bilansowe

DALSZA LICYTACJA PO LEBENSOHLU W PODANEJ SEKWENCJI

MY	PRZECIWNIK	PARTNER	PRZECIWNIK
1BA	2♣ starsze kolory	2BA LEBENSOHL !	PAS
3♣ AUTOMATYCZNE !	PAS	PAS= słaba ręka na 6+♣ 3♦= słaba ręka na 6+♦	

		3♥/♠- silna ręka z krótkością kier/pik i 5-5 na młodszych kolorach minimum	
--	--	--	--

MY 1BA	Przeciwnik 2♦- naturalne	Partner	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty wywoławcza ze starszym(i) kolorem • 2/♥/♠- naturalne, nieforsujące do pasa 5+ kolor ! • 3♣- silna ręka 9+PC 5+ trefli (ale nie 5332) • 3♦- 9+PC pytanie o zatrzymanie w ♦ • 3♥/♠- forsujące do dogranej - kolor 5+ • 2BA – Lebensohl ! Sztuczne alert! • 3BA - normalne podniesienie do 3BA równa ręka.
MY 1BA	Przeciwnik 2♦- Multi	Partner	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty 8+PC • 2/♥/♠- naturalne, nieforsujące do pasa 5+ kolor ! • 3♣- silna ręka 9+PC 5+ trefli (ale nie 5332) • 3♦- silna ręka 9+ 5+ kar (ale nie 5332) • 3♥/♠- forsujące do dogranej 9+PC- kolor 5+ • 2BA – Lebensohl ! Sztuczne alert! • 3BA - normalne podniesienie do 3BA do gry
<u>DALSZA LICYTACJI PO LEBENSOHLU</u>			
MY 1BA 3♣- automat	PRZECIWNIK 2♦ naturalne Pas	PARTNER 2BA Lebensohl !	<ul style="list-style-type: none"> • Pas - słaba ręka z kolorem treflowym 6+kolor • 3♦- BRAK trzymania karo i jedna/dwie starsze czwórki 9+PC • 3♥- trzymania karo i czwórka kierów (możliwa czwórka pików) 9+PC • 3♠- trzymania karo i czwórka pików, bez czwórki kierów 9+PC • 3BA- obie starsze czwórki i trzymania karo 9-14PC
MY 1BA 3♣- automat	PRZECIWNIK 2♦- Multi! Pas	PARTNER 2BA- Lebensohl	<ul style="list-style-type: none"> • Pas - słaba ręka z kolorem treflowym 6+kolor • 3♦- słaba ręka z kolorem karowym 6+kolor • 3♥- 9+PC 4 kiery bez trzymania pik • 3♠- 9+PC 4 piki bez trzymania kier

MY	Przeciwnik	Partner
1BA	2♥	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty 7+PC z 4+ pikami (spójrzcie z jakimi rękoma i 4 pikami dajemy 2BA lebensohla !) • 2/♠- naturalne, nieforsujące do pasa 5+ kolor ! • 3♣- silna ręka 9+PC 5+ trefli (ale nie 5332) • 3♦- silna ręka 9+PC 5+ kar (ale nie 5332) • 3♥- forsujące do dogranej 9+PC pytanie o trzymanie♥ • 2BA – Lebensohl ! Sztuczne alert! • 3BA - normalne podniesienie do 3BA do gry

DALSZA SEKWENCJA PO LEBENSOHLU

1BA	2♥ naturalne	2BA Lebensohl !
3♣- automat	Pas	<ul style="list-style-type: none"> • Pas - słaba ręka z kolorem treflowym 6+ kolor do pasa ! • 3♦- słaba ręka z kolorem karowym 6+kolor do pasa ! • 3♥-czwórka pików i krótkość kier 9+PC • 3♠-cztery piki bez zatrzymania kier(typu 4333 lub 4332 z 3 kierami !) 9+PC • 3BA- cztery piki z zatrzymaniem kier równa ręka (typu 4333 lub 4342 z 3 kierami !) 9+PC

TAK SAMO JEST PO WEJŚCIU 2 KIER – KIERY +MŁODSZY (KONWENCJA JASSEM W OBRONIE NA NASZE 1BA)

MY	Przeciwnik	Partner
1BA	2♠	<ul style="list-style-type: none"> • Kontra – punkty 7+PC z 4+ kierami (spójrzcie z jakimi rękoma i 4 pikami dajemy 2BA lebensohla !) • 3♣- silna ręka 9+PC 5+ trefli (ale nie 5332) GF • 3♦- silna ręka 9+ 5+ kar (ale nie 5332) GF • 3♥- 9+PC 5+ kierów GF • 3♠- 9+PC pytanie o trzymanie pik GF • 2BA – Lebensohl ! Sztuczne alert! • 3BA - normalne podniesienie do 3BA do gry

DALSZA SEKWENCJA PO LEBENSOHLU

My	Przeciwnik	Partner
1BA	2♠	2BA- Lebensohl
3♣- automat		<ul style="list-style-type: none"> • Pas - słaba ręka z kolorem treflowym 6+kolor • 3♦- słaba ręka z kolorem karowym 6+ kolor do pasa • 3♥- słaba ręka z kierami 6+ kolor do pasa • 3♠- czwórka kierów bez trzymania pik 9+PC(typu 3433 lub 4332 z 3 pikami !) • 3BA - cztery kiery z zatrzymaniem pik 9+PC(typu 3433 lub 3432 z 3 pikami !)

TAKI SAM SCHEMAT JEST PO WEJŚCIU 2 PIK – PIKI +MŁODSZY (KONWENCJA JASSEM W OBRONIE NA NASZE 1BA)

POZOSTAŁE PRZYKŁADY ZASTOSOWANIA LEBENSOHLA

Przeciwnik	My	Przeciwnik II	Partner
2♥/♠	Pas	Pas	Kontra
Pas	2BA - Lebensohl	Pas	3♣- automat

PRZECIWNIK	MY	PRZECIWNIK II	PARTNER
2♥/♠	Kontra	Pas	2BA - Lebensohl
Pas	3♣- automat		

MY	PRZECIWNIK	PARTNER	PRZECIWNIK II
1♣/♦/♥	2♥/♠	2BA - Lebensohl	Pas
3♣- automat			

W tych przykładach jest jeden bardzo ważny wyjątek- są karty , w które nie licytujemy 3 trefl z automatu !

Kiedy nie używamy z automatu 3 trefl po 2BA Lebensohl? Tylko wtedy, kiedy posiadamy bardzo nadwyżkową rękę w sile między 18-21 PC. Jeśli Partner zalicytuje konwencyjne 2BA jako lebensohl w takich sekwencjach jak powyżej, to z trzymaniem w kolorze przeciwnika możemy z równą ręką zalicytować 3BA, a z objaśniakiem silnym na jakimś kolorze naturalnie swój kolor (jeśli posiadamy trefle i silną ręką to możemy założyć, że Partner ma słabą rękę na innym kolorze i coś po 3 trefl zalicytuje jeszcze a my potem wskażemy silną rękę na treflach kolejną odzywką).

MAGISTER

1♣

1♠

1♥

2♣ -Magister

- 2♦ - minimum siły, dubel w kolorze odpowiedzi
 - 2♥-(2 w kolorze odpowiedzi) - minimum siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi
 - 2♠(2 w drugi starszy) - maksimum siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi
 - 2BA - maksimum siły, dubel w kolorze odpowiedzi
 - 3♣- minimum siły, 6 trefli i cztery piki
 - 3♦- 14+ PC, 5 trefli, 4 piki, brak 3 kierów
 - 3♥- 14+ PC, 5 trefli, 4 piki, 3 kiery
 - 3♠- 14+ PC, 6 trefli i cztery piki
-

1♣

1BA

- 2♦ - 12-13 PC, dubel w kierach
- 2♥ - 12-13 PC - 3 karty w kierach
- 2♠ - 14 PC - 3 karty w kierach
- 2BA - (ładne z 5 kartem 13PC)14PC, dubel w kierach

1♥

2♣ - Magister

1♣

1BA

- 2♦ - 12-13 PC, dubel w pikach
- 2♥ - 12-13 PC - 3 karty w pikach
- 2♠ - 14 PC - 3 karty w pikach
- 2BA - (ładne z 5 kartem 13PC)14PC, dubel w pikach,

1♠

2♣ - gadżet

PO 1 KARO

1♦

1♠

- 2♦ - minimum siły, bez fitu kier
- 2♥ (2 w kolor odpowiedzi) - minimum siły, 3 kiery
- 2♠ (2 w drugi starszy) - maksimum siły, 3 kiery
- 2BA - maksimum siły, dubel kier
- 3♣ - 14+PC, 5 kar, 4 piki, 4 trefle
- 3♦ - 15+PC minimum siły, 6 kar, 4 piki
- 3♥ - 14+ PC, 5 kar, 4 piki, 3 kiery
- 3♠ - 14+, 6 kar, 4 piki

1♥

2♣ - Magister

1♦

1BA

- 2♦ - 12-13 PC - dubel kier
- 2♥ - 12-13 PC - 3 karty w kierach
- 2♠ - 14 PC - 3 karty w kierach
- 2BA - 14PC, dubel w kierach

1♥

2♣ - Magister

1♦

1BA

- 2♦ - 12-13 PC - dubel pik
- 2♥ - 12-13 PC - 3 karty w pikach
- 2♠ - 14 PC - 3 karty w pikach

1♠

2♣ - Magister

- 2BA - 14[C, dubel w pikach

Po 1 kier

1♥

1BA

- 2♦ - minimum siły, dubel pik
- 2♥ (2 w kolor odpowiedzi) - minimum siły, 3 piki
- 2♠ (2 w drugi starszy) - maksimum siły, 3 piki
- 2BA - maksimum siły, dubel pik

1♠

2♣ - Magister

