

1♣ - 1♥ - ?	1♣/♦ - 1♠ - ?
X - 7+PC, 4+ piki	x-4 kiery
1♠ - transfer na NT, lub trefle (nie sugeruje kontry karnej jak powiedzą 2♥, tylko X take out)	1BA do gry
1NT - 7+PC, naturalne (sugeruje kontrę karną, jak powiedzą 2♥, analogicznie w innych sekwencjach)	
2♣ - 6+PC, (5)6+ kar (czasami na wist w korzystnych)	2♣ - transfer na kara (słabe lub GF)
2♦ - GF transfer na kolor wroga bez 4 pików z półstoperem kier (ze stoperem licytujemy transfer na NT) 2♥ - ja też mam półtrzymanie 2♠ - brak trzymania z wartości 2 NT- sam trzymam ich kolor	2♦- transfer na ♥ (słabe lub GF)
2♥ - 6+ pików słabe lub GF	2♥- pytanie ale mam półstopera
2♠ - GF na treflach	2♠- transfer na ♣ słabe lub GF
2NT- Bilansowe	2NT- Bilansowe
3♣/♦ - inwit na treflach / karach	3♣/♦ - inwit na treflach / karach
3♥ - transfer na piki 6+, inwit układowy	3♥ - nic nie mam w ich kolorze GF

Po naszym otwarciu i interwencji pierwszego obrońcy BA licytujemy transferami. Mając 5 trefli w małej sile nie licytujemy, natomiast pozostałe kolory są z założenia 6 kartowe, choć w walce może być też 5 kart w miarę porządnym np. KW10xx, z tym, że z takim kolorem nie w składzie 5332.

1♣ - 1NT - (zarówno po naturalnym, jak i po 54)	1♦ - 1NT - (zarówno po naturalnym, jak i po 54)
x - punkty	x – punkty
2♣ - texas na kara lub starsze(automat 2♦)	2♣ - teksas na kara lub starsze
2♦ - transfer na kiery	2♦ - transfer na kiery
2♥ - transfer na piki	2♥ - transfer na piki
2♠ - transfer na trefle	2♠ - transfer na trefle
2NT – młode	2NT – 5 trefli, fit karo
3♣ - transfer na kara	3♣ - fit ♦
	3♦ - blokujące

1♦ - x - ?	1♦ - 1♥ - ?
XX- punkty 11+	x - 6+PC, 4+ piki
1♥ - GRAMY NATURALNIE	1♠ - 6+PC, transfer na NT lub NF na treflach
1♠-GRAMY NATURALNIE	1NT - 7+PC, naturalne z zatrzymaniem
1NT – 7-10 pc bez starszych 4	2♣ - transfer na kara słabe z fitem lub GF
2♣ - słabe lub GF z fitem karowym.	2♦ - transfer na kolor wroga z półtrzymaniem 2♥ - ja też mam półtrzymanie 2♠ - brak trzymania z wartości 2 NT- sam trzymam ich kolor
2♦ - 6+ kierów słaby blok lub GF	2♥ - 5+ pików słabe lub GF
2♥ - 6+ pików słabe lub GF	2♠ - GF na treflach
2♠ - GF na treflach 6+♣	3♣ - inwit na treflach
3♣ - 4+♦ blok lub silne z krótkością	3♦ - blokujące
3♦- mixed raise 4+♦ 7-9 PC(nie 4333)	
3♥/3♠- 4+♦ słabe splintery(forsują do 4♦)	3♥ - transfer na piki, inwit układowy