

System pary Gawryś – Jassem, styczeń 2003

Stosowane skróty w opisie:

NF – nieforsujące

GF – forsujące do dogranej

1F – forsujące na jedno okrażenie

Charakterystyka systemu

System oparty na wspólnym Języku, 2♣ – Precision. Wiele ustaleń technicznych i taktycznych. Ustalenia techniczne mają na celu pokonanie problemów trudnych do rozwiązania klasycznymi metodami. Przykładem takich ustaleń są odpowiedzi 2♥ i 2♠ po otwarciu 1♦, które pokazują trudno sprzedawalny układ 5-5 w kolorach starszych.

Ustalenia taktyczne mają na celu utrudnienie wistu przeciwnikom lub ustawienie kontraktu z dobrej ręki lub ułatwienie wistu partnerowi. Przykładami takich ustaleń są odpowiednio: odpowiedź 2♠ po otwarciu 1♣ (forsing do dogranej bez starszej czwórki), teksasy po wejściu przeciwnika, czy też teksasy po kontrze przeciwnika na nasz kolor starszy.

Większość ustaleń ma charakter „otwarty”. Nie wiążą one licytację partnerów w sposób jednoznaczny (w przeciwieństwie do systemów relayowych), lecz dają możliwość własnej oceny karty.

Charakterystyka otwarć

Otwarcie	Opis	Komentarz
1♣	1) 12 – 14 skład równy 2) 15 – 17 na treflach 3) 18+	1) nie ma obowiązku otwierania na 12 PC 2) od ładnych 15-u „silny trefl”
1♦	1) 12 – 17 na piątce 2) 12 – 17 , 4441 na czwórce 3) 12 – 14 4♦, 5♣	3) nikt nie lubi tego ustalenia, ale mówi się trudno
1♥, 1♠	11 – 17 na piątce	
1BA	15 - 17	może być starsza piątka – zależy od oceny karty
2♣	11- 15, Precision	otwarcie w sile normalnego otwarcia – nie mniej
2♦	6-11 Multi	tylko słabe 2 na jednym starszym
2♥	6-11 5♥ i inna piątka	
2♠	6-11 5♠ i młodsza piątka	
2BA	6-11, młodsze (55)	
3 w kolor	blokujące	według uznania
3BA	gambling	bez dojścia

4♣, 4♦	naturalne	
--------	-----------	--

Licytacja jednostronna – konwencje

Licytacja jednostronna omówiona jest dość nietypowo. Na początku bowiem zgrupowane są najważniejsze ustalenia dotyczące wszystkich otwarć. Dopiero potem omawiane są poszczególne otwarcia

“Two-way check-back”

Druga odzywka odpowiadającego (za wyjątkiem czwartego koloru) oznacza:

- 2♣ - inwit do dogranej (10 – 12) lub sign off na karach. Partner obowiązkowo licytuje 2♦, chyba że ma silnego trefla. Zauważmy, że powtórzenie trefli (3♣) w następnym okrażeniu również oznacza siłę 10-12, czwórkę starszą i pięć trefli (a nie 7-9), ale to już kwestia wyboru.

Ponadto w licytacji: 1♦ - 1♠ - 1BA - 2♣ otwierający licytuje 2♥, by wskazać trójkolorówkę z singlem pik. Dalsza licytacja naturalna.

Przykład licytacji po „check-backu” 2♣:

1♣ - 1♥

1♠(1BA) - 2♣

2♦ - 2BA – oznacza pięć kierów, ręka atrakcyjna do bez atu

- 2♦ - forsing do dogranej. Otwierający przekazuje najbliższą informację (może nią być czwórka kier). Ponadto w licytacji: 1♦ - 1♠ - 1BA - 2♦ otwierający licytuje 3♥, by wskazać trójkolorówkę z singlem pik.

UWAGA:

1♦ - 1♥

1♠ - 2♣ = czwarty kolor

2♦ = naturalne

Odpowiedzi z przeskokiem

Zrezygnowaliśmy z „klasycznego” silnego znaczenia odpowiedzi z przeskokiem (trochę mi szkoda). W zamian odpowiedzi z przeskokiem spełniają rolę „wypełniacza dziur systemowych”.

Po otwarciu 1♣

1♣ – 2♥ = 5-5 na starszych w sile inwitu (~9-10). Czy w klasycznych metodach wiemy, jak sobie radzić z tego typu rękami?

1♣ – 2♠ = forsing do dogranej bez starszej czwórki, karta niedobra do zajęcia BA. Zapełnienie klasycznej dziury we Wspólnym Języku. WJ zmusza do licytowania 3BA z

brakiem zatrzymania w kolorze starszym. Często jest to najlepszy kontrakt, ale ustawiony z niewłaściwej ręki. Po tej odzywce otwierający z każdym zwykłym otwarciem licytuje **3BA**. Jeśli ma silnego trefla lub również boi się starszego koloru, może zalicytować coś innego – w tym 2BA, które ma znaczenie: albo silny trefl, albo „boję się grać 3BA” (niechroniony dubel).

1♣ – 3♣, 3♦ = na szóstce (9-11) – silnie zachęca do 3BA (normalnie jak w WJ)

Po otwarciu 1♦

1♦ – 2♥ = 5-5 na starszych w sile 4-8 (po otwarciu 1♣ ze słabą kartą dajemy „negat”)

1♦ – 2♠ = 5-5 na starszych w sile inwitu (~9-10)

1♦ – 3♣ = słaby blok na karach lub silny (GF) Splinter. Dalej: prawie automat: 3♦.

Konsekwencje tego ustalenia są następujące:

- odpowiedź 3♦ jest półkonstruktywna – 7-9 PC

- bezpośrednio Splintery nie są takie silne – można zatrzymać się w 4♦

Po otwarciach 1♥, 1♠

1♥ – 2♠ = 5-5 na młodszych w sile inwitu (9-13). Szeroki wachlarz siły nie powinien mylić.

Gdy nie jest trzymany drugi starszy kolor, to można zatrzymać się przed dograną nawet z dużą siłą

1♥(1♠) – 3♣ = inwit (blok-inwit) na układzie niezrównoważonym (nawet Kxxx, x Dxxxx, Wxx).

Jeśli otwierający chce sprawdzić siłę skoku, to licytuje 3♦: inwit na inwit. Inne odzywki otwierającego oznaczają krótkość.

Konsekwencja ustalenia jest taka, że poparcie ze skokiem jest wybitnie destruktywne.

1♥(1♠) – 3♦ = inwit punktowy lub bardzo zły forsing (tak zły, że nie na 2BA). Zakładamy, że jest to inwit, ale z kartą silną na dograną bez szans na grę premiovą można zalicytować tak samo (potem dołożyć końcówkę).

A dalej:

→ 3♥ (po otwarciu 1♠ = naturalne)

→ 3BA = naturalne

→ inne – krótkości

Czwarty kolor

Po one over-one

(1) 1♦ – 1♥

1♠ – 2♣

(2)

1♥ – 1♠

2♣ – 2♦

Ustalenia:

A) Uzgodnienie koloru partnera forsuje na jedno okrażenie – nielimitowane.

1♥ – 1♠

2♣ – 2♦

2♠ – 3♠ = inwit

3♦ = forsing na pikach (i analogicznie w sekwencji (1) – 3♣)

B) Otwierający nie może spasować na nic.

C) Odpowiadający może spasować (np. na uzgodnienie koloru lub powtórzenie koloru).
Generalnie rzecz biorąc są to klasyczne ustalenia poza ustaleniem A).

Forsujące 2BA

2BA jest forsujące, jeśli poniżej 2BA nie można zalicytować trzeciego lub czwartego koloru.
Czyli:

1♠ – 2♣

2♦ – 2BA = NF (bo można 2♥), ale:

1♠ – 2♣

2♥ – 2BA = GF

2BA nie jest forsujące do dogranej po one-over-one, ale:

Po powtórzeniu koloru starszego 2BA jest 1F (forsujące na jedno okrażenie – można jeszcze zagrać 3 w starszy kolor). Na przykład

1♥ – 1♠

2♦ – 2BA (NF)

1♥ – 1♠

2♥ – 2BA (1F)

Splintery

Po każdym otwarciu rozróżniane są słabe Splintery i silne. Słaby Splinter po $1\spadesuit$ nie jest GF.

$1\heartsuit - 3\spadesuit$

$1\spadesuit - 3BA$ = słabe Splintery w dowolny kolor.

Następny kolor jest pytaniem o krótkość Splintera.

Inne podwójne przeskoki to silne Splintery – pokazywane „naturalnie” za wyjątkiem: $1\heartsuit - 3BA$. (Splinter pikowy)

$1\spadesuit - 3\heartsuit, 3\spadesuit$ = słabe Splintery (silne Splintery sprzedawane są przez $3\clubsuit$)

Otwarcie $1\clubsuit$ - sztuczne odzywki

$1\clubsuit - 1\spadesuit - ?$

$3\heartsuit$ = dwukolorówka z kierami GF (potem $3\spadesuit$ = do koloru), $4\clubsuit, 4\spadesuit$ = cue bid na kierach

$3\spadesuit$ = dwukolorówka: piki i młodszy, potem $3BA$ = pytanie, $4\clubsuit, 4\spadesuit$ = cue bid na pikach

To ustalenie jest po to, by z licytacji $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\spadesuit$ („Acol”) „zdząć” dwukolorówki, których nie można potem w żaden sposób sprzedać.

$1\clubsuit - 1\spadesuit$

$1\heartsuit - 2\spadesuit$ = 5-4 w młodszych w sile inwitu (9-12) – klasycznie, jak WJ

$2BA$ – forsujące -> 3 st = krótkość przy 5-5

$1\clubsuit - 1\spadesuit$

$1\spadesuit - 3\clubsuit$ = 5-4 w młodszych w sile inwitu (w WJ jest naturalne na treflach – kwestia wyboru)

$1\clubsuit - 1\spadesuit$

$1\heartsuit - 3\clubsuit, (3\spadesuit)$ = 9-11, „nie wykluczam $3BA$ ”, ale za mocno nie zachęcam (lepszy jest bezpośredni skok)

1♣ - 1♦

2♦ = GF

Po tej odzywce najczęściej pada 2♥ – powtórny negat. Inne odzywki są naturalne, ale muszą oznaczać dobry kolor.

1♣ - 1♦

2♦ - 2♥

2BA - 3♣ = Pu♠et Stayman

3♥, 3♠ = piątka, 3BA = nie mam starszej czwórki,
3♦ = mam starszą czwórkę lub obie (potem odp. pokazuje swoją czwórkę
„odwrotnie” (3♥ = piki)

1♣ - 1♥ (1♠)

3♣ = silny trefl 5♦, 4♣. Karta nielicytowalna we WJ.

Z silnym treflem na treflach trzeba zalicytować 2♣ (może być 5♣, 4♦)

1♣ - 1♠

2BA - 3♠

3BA = singiel pik (po kierach singiel kier jest wykluczony przez odzywkę 2BA)

Odwrotka – odpowiedzi

2♥ – słaby na czwórce. A w kolejnym okrążeniu po ewentualnych 2BA (lub 2♠ przy kierach) otwierającego powtórzenie koloru odpowiedzi oznacza 4441 z dwoma młodszymi

2♠ – silny na czwórce. A w kolejnym okrążeniu po ewentualnych 2BA otwierającego powtórzenie koloru odpowiedzi oznacza 4441 z dwoma młodszymi

2BA – silny na piątce (lub więcej sztuk)

3♣, 3♦ – (9-11), czwórka starsza, piątka młodsza

3♥ – słaby na piątce, skład nierówny

3♠ – pytanie o krótkość (przy kierach 3BA to krótkość pik)

3♠ – na piątce, skład równy

3BA – słaba szóstka bez krótkości

4♣, 4♦, 4♥ – Splintery (pikowy przy kierach) na szóstce (słaby)

Otwarcie 1♦

Odpowiedź 2♦ - od 10 PC. Forsuje do 3♦.

Odpowiedź 3♦ - blok-inwit (7-10). Blok z fitem to 3♣ (por: odpowiedzi z przeskokiem).

Po wejściu przeciwnika 2♦ nie jest forsujące, 3♦ jest blokiem, a kolor przeciwnika jest forsuje do 3♦ (co najmniej inwit z fitem).

UWAGA:

1♦ - 1♠

2♣ - 2♥ (!) = teksas na 2♠: albo sign off na pikach, albo forsing do dogranej,

nieprzyjęcie teksasu oznacza dobrą kartę do własnej gry (nie ratunkowe)

2♠ = ok. 10 PC na co najmniej piątce. Potem 2BA, 3♣, 3♦ są nieforsujące.

Powyższe ustalenie ma na celu:

- 1) odróżnienie słabej karty na długim kolorze pikowym (2♥) od niezłej karty na niekoniecznie długim kolorze pikowym (2♠)
- 2) wygodną licytację z silną kartą – licytujemy 2♥, a po 2♠ wygodnie pokazujemy, co nam chodziło: 2BA, 3♣, 3♦ forsują.

1♦- 1♥

2♣- 2♠ = forsing do dogranej. I dalej:

2BA = 5♦, 4♣, NAT

3♣ = 5♣, 4+♦ (mogą być 3 kiery)

3♦ = 6♦

3♥ = 5♦, 4♣, 3♥

3♠ = 5♦, 4♣, brak trzymania pik

Otwarcie 1♥

1♥ - 3♠ = słaby Splinter (9-12PC).

Po wejściu przeciwnika 2BA = forsing do dogranej z fitem, a kolor przeciwnika = GF z fitem.
Rolę inwitu (2BA) pełni kontra.

Otwarcie 1♠

1♠ - 3BA = słaby Splinter (9-12 PC).

Po wejściu przeciwnika 2BA = forsing do dogranej z fitem, a kolor przeciwnika = GF z fitem.
Rolę inwitu (2BA) pełni kontra.

1♠ - 2♥ - nie forsuje do dogranej. Dalsza licytacja:

3♥ - NF

4♥ - średnia karta bez krótkości, raczej cztery kiery

3BA – trzy kiery (wyjątkowo cztery z b. słabą kartą) i krótkość

2BA – może zawierać fit kierowy bez krótkości

Otwarcie 1BA

Odpowiedzi:

Licytacja po Staymanie 2♣

2♥ - wyklucza cztery piki

2BA – dół, obie starsze (potem teksasy)

3♣ - góra obie starsze (potem teksasy)

Po następnym pytaniu powtórzenie koloru oznacza piątkę, a zalicytowanie drugiego starszego oznacza układ 4333, 3♦ oznacza 4 kara, a 3BA oznacza 4 trefle.

Stayman po pasie: 2♣ - 2♦ – 2♠ = NF, naturalne

2♠ - teksas na trefle – jednoznacznie.

2BA – naturalne (!).

3♣ - teksas na kara, słaby lub GF

3♦ - inwit na karach

4♣ - Gerber (odpowiedzi 102 jak w Blackwoodzie)

Otwarcie 2♣

Siła: 12 – 15

Odpowiedź 2♦ - pytanie, potem pierwszy szczebelek (oprócz 3♣, które jest naturalne i słabe) jest pytaniem. Przy układzie 54 pokazujemy trójkę.

Po 2♦:

2BA – bez singla

3♣ – z singlem --> 3♦ = pytanie o singla

3♥, 3♠ = naturalne układ 6-4

Odpowiedź 2BA = teksas na 3♣. Słabe ba treflach lub dwukolorówka. Potem dalsze odzywki oznaczają NF dwukolorówki jak w Wilkoszu

Odpowiedź 3♣ - konstruktywna bez starszej czwórki

3♦, 3♥, 3♠ - konstruktywne

Otwarcie 2♦ - Multi

Dalsza licytacja:

2♠ (!), 3♣, 3♦ (!) = naturalne, F1. Mało kto tak gra, nieprawda?

2BA = pytanie

3♣ = słabe otwarcie, potem 3♦ jest pytaniem o odwrócone kolory, a 3♥, 3♠ są do koloru

3♦, 3♥ - teksasy

3♠ - kolor prawie pełny (koronka) -> 4♣ = pytanie o kolor

3BA – kolor pełny -> 4♣ = pytanie o kolor

Otwarcie 2♥

5-5 z kierami

2♠, 3♣ = do koloru

3♦ = inwit do 4♥

2BA = silne pytanie, potem:

3♥ - nie forsuje – konstruktywne z dublem
3♠ (po odpowiedzi 3♥) – forsing z fitem pik
4 w młodszy forsuje
cue bid = szlemikowe z fitem w starszy

Otwarcie 2♠

5 pików, młodsza piątka

3♣ do koloru

3♦ (!) = inwit do 4♠

2BA = silne pytanie, potem:

3♠ nie forsuje – konstruktywne z dublem
4 w młodszy forsuje
cue bid = szlemikowe z fitem w starszy

Otwarcie 3BA – gambling

4♦ = pytanie o krótkość--> 4BA = krótkość w kolorze młodszy

Otwarcia 4♣, 4♦ - naturalne

Strefa szlemowa

Blackwood odwrócony

Następny szczebel – pytanie o damę atutową:

- I szczebel = brak damy
- II szczebel = dama, nic specjalnego
- III szczebel = dama + ważny król (w kolorze pięciokartowym)
- IV szczebel = dama + ważny król + super karta

Kolejny szczebel z pominięciem pytania o damę lub po pytaniu o damę = pytanie o króla. Nie pokazujemy króla w kolorze Splintera.

Licytacja po wejściu po 4BA

Pas = 1-szy szczebel (1, 4), kontra = 2-i szczebel (0, 3), itd. (DOPI)

Po kontrze: pas = 1-y szczebel (1, 4), rekontra = 2-i szczebel (0, 3)

Licytacja po interwencji

Licytacja po interwencji kontra

Po otwarciu lub wejściu starszym kolorem i kontrze przeciwnika licytujemy teksasami (np. 1BA to teksas na trefle, ale 1♠ jest naturalne).

„Teksas” na kolor partnera to dobre podniesienie. Na przykład:

1♥ – kontra - ?

1♠ – naturalne

1BA – trefle

2♣- kara

2♦ – dobre podniesienie do 2♥ (7-9)

2♥ – blokujące podniesienie do 2♥ (0-6)

Jedna z korzyści jest taka, że mając fit w kolorze partnera bez figury, a figury bokiem – licytujemy teksas na nas dobry kolor, czym nie zmylimy potem partnera na wiście.

Pojedynczy przeskok nowym kolorem jest blokujący bez fitu. Podwójny przeskok to Splinter.

Po naszym otwarciu 1♣ i 1♦ i kontrze nowy kolor bez przeskoku jest NF. Przeskok – również nowym kolorem - jest blokujący.

Po naszej rekontrze:

Jeżeli po rekontrze przeciwnicy dobrowolnie wspięli się na wysokość trzech, to kontra jest wywoławcza – w przeciwnym przypadku karna.

Pas jest F na wysokości jednego i dwóch, a NF na wysokości trzech – z obu rąk.

Po interwencji kontra 3BA jest silnym podniesieniem – tworzy sytuację forsującą. Oznacza to, że jeśli skoczmy po kontrze na dograną w kolor partnera (np. 1♠ – kontra – 4♠), to pasy są nie forsujące – co innego, gdy skoczmy na 3BA.

Licytacja po wejściu kolorem na wysokości 1-go

1♣ – 1♦ [1♥, 1♠] - 3♦ [3♥, 3♠] (podniesienie koloru przeciwnika z podwójnym przeskokiem) – transfer na 3BA z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika. Zaliczujemy tak, gdy w kolorze przeciwnika mamy Kxx lub Axx. Chcemy grać 3BA, ale lepiej je grać z ręki partnera.

1♣ – 1♠ – 2♠ = GF, pytanie o zatrzymanie lub na kolorach młodszych

$1\clubsuit - 1\diamond[1\heartsuit] - 2\diamond[2\heartsuit] = \text{GF}$, bez zatrzymania, bez układu

UWAGA

Po wejściu $1\diamond$ i $1\heartsuit$:

teksasy: kontra = 4+ kiery (po $1\diamond$), 4+ piki (po $1\heartsuit$)

$1\heartsuit = 4+$ piki (po $1\diamond$), $1\spadesuit =$ bez czterech pików (kontra negatywna).

Zalety tego ustalenia:

- 1) Kontrakt grany jest z dobrej ręki – nie można podegrać figur w kolorze wskazanym wejściem
- 2) Jeśli przeciwnicy siedzą cicho, łatwo pokazać fit: przyjęcie teksasu na wysokości jednego to fit trzykartowy, a na wysokości dwóch to fit czterokartowy

Skok kolorem starszym na wysokości dwóch:

$(1\clubsuit - 1\diamond(1\heartsuit) - 2\spadesuit \text{ lub } 1\diamond - 1\heartsuit - 2\spadesuit)$ - słabe, blokujące (3-6) sześć kart

Po otwarciu $1\clubsuit$, wejściu przeciwników i dalszej licytacji, otwierający licytuje trefle tylko od 15: np.

$1\clubsuit - 2\heartsuit - \text{ktr} - \text{pas}$

$3\clubsuit$

$1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - \text{pas}$

$2\clubsuit$

Wynika stąd, że trzeba licytować bez atu bez trzymania w kolorze przeciwnika.

$1\clubsuit - \text{pas} - 1\diamond - 1\text{st}$

kontra = silny trefl (może być na treflach)

$2\clubsuit =$ trefle, może być druga starsza czwórka (15 – 17)

$1\clubsuit - \text{pas} - 1\heartsuit - 2\diamond$

ktr = trójka kier lub silny trefl

Po odpowiedzi kolorem starszym (naturalnie lub teksasem) – dalej obowiązuje odwrotka.

1♣ – pas – 1♥[1♠] – 2kolor

2BA = nieforsujące, 15-17 na 5 treflach, składzie nie zrównoważonym z zatrzymaniem

1♦ – 1♥/1♠ – 2♥/2♠ = co najmniej inwit z fitem. Licytacja sforsowana do 3♦ (2BA forsuje)

3♦ = blok

1♥[1♠] – pas – 1BA – 2♣ [2♦]

ktr = nadwyżka, skład około-zrównoważony

1♥[1♠] – pas – 1BA – 2starszy

ktr = karna

Podwójny przeskok kolorem = kolor + fit

Licytacja po wejściu przeciwnika na poziomie 2-ch

1♥[1♠] - 1♠[2kolor] - 2BA = forsing z fitem

2♠[3kolor] = inwit z fitem lub zły forsing

1♥ – 2♦ – 2♥ – pas

3♦ = kolor lukowy (3 lub więcej kart)

Licytacja po wejściu 2♦ (Multi lub Wilkosz)

Poziom 2 – nieforsujące

Poziom 3 –forsujące

Kontra = inne karty

Licytacja po wejściu przeciwnika cue bitem Michaela

1♣ – 2♣(starsze)

2♥ = F, trefle

2♠ = F, kara

2BA = NAT

1(♣)♦ – 2♦ (starsze) - ?

2♥ = F, trefle

2♠ = F, kara

2BA = NAT

3♣, 3♦ = NAT, NF

3st = Splinter

1♥ – 2♥ - ?

teksasy: 2♠ na trefle, 3♣ na kara

2BA – forsing z fitem, 3♦ – inwit z fitem

1♠ – 2♠ - ?

teksasy: 2BA na trefle, 3♣ na kara

3♦ – forsing z fitem, 3♥ – inwit z fitem

PAS i kontra = karna

kontra = różne karty raczej zrównoważone

Licytacja po wejściu przeciwnika 2BA

1) Po otwarciu 1♣: --> 3♣, 3♦ = dwukolorówki, jak po otwarciu 2BA, 3♥, 3♠ = NF

- 2) Po otwarciu $1\heartsuit, 1\spadesuit \rightarrow$ $3\clubsuit$ = forsing na drugim starszym
 $3\diamonds$ = forsing na kolorze partnera

Licytacja po wejściu przeciwnika na wysokości trzech

$1\heartsuit - 3\clubsuit - 4\clubsuit$ = silne uzgodnienie kierów – nie musi być cue bid treflowy

Jeśli przeciwnicy licytują dwa kolory (lub jeden)

Gramy pytaniem o zatrzymanie a nie en-passant

Licytacja po wejściu przeciwnika po naszym otwarciu 1BA

Kontra jest negatywna i nie obiecuje drugiej starszej czwórki.

2BA jest Lebensohlem.

3 w młodszy od koloru wejścia jest forsujące.

3BA licytujemy z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika.

Na wysokości czterech licytujemy teksasem (chyba że wejście jest od $3\diamonds$ wzwyż)

Wejście $2\clubsuit/2\diamonds$ na starsze:

$2\heartsuit, 2\spadesuit$ - pytanie o zatrzymanie

2BA = texas na trefle

$3\clubsuit$ = texas na kara

$3\diamonds$ - inwit na karach

Licytacja po kontrze:

Kolor = naturalne, sign off

Rekontra = od 7-u na równym, od 9-u na nierównym. Nowy kolor w następnym okrążeniu
= F1

Pas i kolor w następnym okrążeniu = 6-8

Pas i kontra = wywoławcza

Licytacja po wejściu przeciwnika po naszym otwarciu na wys. 2

$2\clubsuit - 2\diamonds$ [do $4\heartsuit$] – kontra = negatywna z coraz większym odcieniem karności

2♦ – 2♥[2♠] – kontra karna, 2BA = inwit w kolor starszy, 3mł = NF

2♥ – 2♠ – 3♦ – inwit do 4♥

Licytacja w obronie

Licytacja po otwarciu przeciwnika 2♥, 2♠

4♣ = oba młodsze NF,

4♦ = kara + drugi kolor starszy

kolor przeciwnika = pytanie o trzymanie lub 5-5 z kolorem starszym i treflami. W tym drugim przypadku karta forsująca do dogranej i trzeba po 3BA zalicytować kolor starszy.

Licytacja po wejściu na wysokości jednego

- nowy kolor jestieforsujący, ale podnosi się go z trójką
- nowy kolor z przeskokiem jest mocno zachęcający, aleieforsujący, bez fitu
- 2♣ = relay bez fitu. Potem powtórzenie koloru oznacza szóstkę, a 2♦ = nie mam, co powiedzieć
- 2 w kolor przeciwnika – Drury z fitem
- cue bid przeciwnika z przeskokiem = inwit układowy
- 2BA – inwit
- 3BA – do gry (nie do zniesienia)

Drugi przeciwnik licytuje nowy kolor, np.

1♦ – 1♥ – 1♠ – ?

2♠ – silniejsze z krótszym fitem

3♦ – słabsze z dłuższym fitem

Cue bid Michaels'a

1♦ - 2♦ = oba starsze. Potem 3♣ = inwit do kierów, 3♦ = inwit do pików, 2BA pytanie o singla

1♣ - 2♦ = oba starsze

Na czwartej ręce licytujemy tak, jakby nie było odpowiedzi, np.

1♦ - pas - 1♠ - 2♦ = starsze kolory

ale 1♣ (naturalne) – pas – 1kolor - 2♣ = starsze

1♦ – pas – 1♥[1♠] – 2♦ = starsze – dobra ręka

1♥ – pas – 1♠ – 2♥ = 55 z pikami – dobra ręka

Z dwukolorówką na pozostałe: kontra lub 2BA

Naturalne wejście kolorem przeciwnika

1♦ – pas – 1♠ – 2♠ = dobry kolor, dobra karta

Licytacja po naszym wejściu 1BA, 2BA, 3BA

Jeśli otwarcie było kolorem młodszym (1♣, 1♦, 2♣, 2♦) – gramy teksasami i Staymanem

Jeśli otwarcie było kolorem starszym gramy tylko teksasami (rolę Staymana pełni texas na kolor przeciwnika)

Po naszym wejściu 3BA gramy teksasami niezależnie od otwarcia.

W dalszej licytacji 4BA nie jest pytaniem o asy.

Texas na kolor przeciwnika = ręka dwukolorowa, „przyjęcie teksasu” = dobra ręka

Licytacja po otwarciu 2BA (na młodsze)

3♦ = 55 na starszych

3♣ = 54 lub 64 na starszych (nierówne kolory)

--> 3♦ = pytanie (niezobowiązujące)

4♣ = 64 dobre (kiery)

4♦ = 64 dobre (piki)