

Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011

Część wspólna będzie polegała na wyłapaniu **identycznych schematów licytacyjnych** dla obu otwarć: 1♣ na kolorze treflowym 5+ i 1♦ na kolorze karowym (4)5+.

Część wspólna **1♣/1♦** **Nasz sposób rozumowania dla koloru ♣ lub ♦ będzie identyczny**

Po odpowiedzi kolorem one over one (1♥/1♠) podzielimy zakres siły otwarcia na trzy strefy.  
**Klasyfikacja siły ręki otwierającego:**

1♣/1♦ = 11- brzydkie 15PC – to rebidy **nieforsujące**, odpowiednio na kolorze 5+♣/5+♦  
15-17PC (18 brzydkie) to rebidy **inwitujące**  
18PC+ aż do granicy otwarcia 2♣ Acol to rebidy **forsujące do dogranej GF**

Każdy rebid **otwierającego** po odpowiedzi 1♥/1♠ będzie **dokładnym określeniem** siły według klasyfikacji powyższej w funkcji posiadania dokładnej ilości kart w kolorze one over one (♥/♠)  
Ponieważ rebidy 1♥/1♠ obiecują 4+ karty w licytowanym kolorze, dokonamy kolejnej klasyfikacji ręki otwierającego w oparciu o ilość kart w zaliczonym przez partnera kolorze 4+ (♥/♠).

**Klasyfikacja jakości fitu** u otwierającego:

0 – 2 karty – rebidy z **misfitem** w kolorze one over one  
**dokładnie 3** karty – rebidy **z dokładnie trójką** w kolorze one over one  
4 karty – rebidy z **pełnym fitem czterokartowym** w kolorze one over one

Nasze rozważania rozpoczniemy od znalezienia mnemotechnicznego wzoru na zapamiętanie **sztucznie ułożonych** pierwszych rebidów otwierającego po sekwencjach 1♣/1♦ - 1♥/1♠.

Każdy rebid otwierającego będzie nośnikiem dwóch informacji, siła plus ilość kart w kolorze partnera. Takie ułożenie nowych rebidów różnić się będzie znacznie od standardów naturalnej licytacji, gdyż wyraźnie zawężamy zakres wspólnych poszukiwań bilansu końcowego w oparciu o zdolność grania w kolor partnera. Znając ilość kart w kolorze one over one łatwiej będzie odpowiadającemu wykonać następny krok. Jak zachować się w dalszej licytacji – hamować czy inwitować?

**Królować będzie magiczne znaczenie określenia mam lub nie mam „dokładnie trzy karty”**

Zwróćmy uwagę na bezsprzeczny **pozytywny efekt końcowy** takiego podziału. Wbijamy się z tą definicją w sam środek tabeli przedstawionej poniżej. Dostając informację natychmiastową „mam dokładnie 3 karty”, **z czterema kartami** w ♥/♠ **nie mamy uzgodnienia koloru, z pięcioma kartami** w ♥/♠ do hasła „mam misfit” również **nie mamy uzgodnionego koloru** one over one. My już po pierwszym rebidzie otwierającego dokładnie wiemy, **czy kiery lub piki mamy uzgodnione lub nie**.

Istotę tego problemu popierają matematyczne tabele rachunku prawdopodobieństwa w zakresie częstotliwości występowania długości kolorów. Dzielimy ręce otwierającego na 3 przedziały.

Prawdopodobieństwa zastania konkretnej ilości kart na zaliczowanie 1♥/1♠ wynoszą:

4 karty – 32,34%, 5 kart – 23,15%, 6 kart – 12, 18%, 7 kart = 2,18%... dalej nieistotne **wartości zostały wpisane specjalnie zle i na pałę, jako przykładowe - należy zdobyć prawdziwe dane**  
Dokładne obliczenia matematyczne są nietrywialnie, gdyż trzeba uwzględnić, że Odpowiadający może mieć **więcej niż cztery karty w kolorze** one over one – 4?, 5?, 6?. W ręce otwierającego możemy zastać od zera do czterech kart w kolorze one over one, co wynika ze struktury otwarć 1♣/1♦.

**Prawdopodobieństwa wyizolowane**, czyli prawdopodobieństwa liczone oddzielnie dla konkretnie przydzielonej liczby kart w ręce one over one, odpowiednio wynoszą: (wg. Ł. Sławińskiego)

P zastania u otwierającego	0 kart	1 karta	2 karty	3 karty	4 karty	5 kart
W ręce odp. 1♥/1♠ - 4 karty	1,5%	9,6%	24,2%	31,1%	22,2%	9,1%
W ręce odp. 1♥/1♠ - 5 kart	2,6%	13,9%	29,2%	30,6%	17,4%	5,4%
W ręce odp. 1♥/1♠ - 6 kart	4,4%	19,5%	33,2%	27,8%	12,1%	2,7%



## Stały algorytm po one over one – zasady A B C D

Ręce inwitujące i GF na kolorze młodszym po 1♣(♣) a po 1♦(♦) lub na obu młodszym (♣♦)

<p><b>A)</b></p> <p>1♣ - 1♥ ?</p> <p><b>inwitofitka</b> 2♦ = 15+PC i fit 3+ karty w ♥ Trzy karty ♥ i dokładnie inwit</p> <p><b>Odwrotka GF</b> 2♦ = 18+PC i fit 2+ karty w ♥</p> <p><b>Drugi starszy</b> 2♠ = 15-18PC <b>inwit z misfitem</b> ♥ Jeden lub oba młodsze</p> <p>2BA/3♣/3♦ = 18+ GF z (0-1)♥</p>	<p>1♦ - 1♠ ?</p> <p><b>inwitofitka</b> 2♦ = 15+PC i fit 3+ karty w ♠ Trzy karty ♠ i dokładnie inwit</p> <p><b>Odwrotka GF</b> 2♦ = 18+PC i fit 2+ karty w ♠</p> <p><b>Drugi starszy</b> 2♥ = 15-18PC <b>inwit z misfitem</b> ♠ Jeden lub oba młodsze</p> <p>2BA/3♣/3♦ = 18+ GF z (0-1)♠</p>
--	---

<p>1♦ - 1♥ ?</p> <p><b>inwitofitka</b> 2♦ = 15+PC i fit 3+ karty w ♥ Trzy karty ♥ i dokładnie inwit</p> <p><b>Odwrotka GF</b> 2♦ = 18+PC i fit 2+ karty w ♥</p> <p><b>Drugi starszy</b> 2♠ = 15-18PC <b>inwit z misfitem</b> ♥ Jeden lub oba młodsze</p> <p>2BA/3♣/3♦ = 18+ <b>GF z (0-1)♥</b></p>	<p>1♦ - 1♠ ?</p> <p><b>inwitofitka</b> 2♦ = 15+PC i fit 3+ karty w ♠ Trzy karty ♠ i dokładnie inwit</p> <p><b>Odwrotka GF</b> 2♦ = 18+PC i fit 2+ karty w ♠</p> <p><b>Drugi starszy</b> 2♥ = 15-18PC <b>inwit z misfitem</b> ♠ Jeden lub oba młodsze</p> <p>2BA/3♣/3♦ = 18+ <b>GF z (0-1)♠</b></p>
--	--

Wszystkie ręce na młodszym po 1♣(♣) a po 1♦(♦) z drugim kolorem starszym niż one over one.

<p><b>B)</b></p> <p>1♣ - 1♥ ?</p> <p>1♠ = 12+PC <b>F1R</b></p> <p>1♦ - 1♥ ?</p> <p>1♠ = 12+PC <b>F1R</b></p>	<p>1♣ - 1♠ ?</p> <p><b>F1R transfer</b>♥ 2♣ = 12+PC 5+♣ i 4♥</p> <p>1♦ - 1♠ ?</p> <p><b>F1R transfer</b>♥ 2♣ = 12+PC 5+♣ i 4♥</p>
--	---

Słabe ręce 11-14PC jednokolorowe po 1♣(♣) a po 1♦(♦) lub dwukolorowe po 1♣(♣/♦) po 1♦(♦♣)

<p><b>C)</b></p> <p>1♣ - 1♥ ?</p> <p>1BA = 12-14PC bal 2♣ = 12-14PC 6+ ♣ lub 5+♣ i 4♦</p> <p>1♦ - 1♥ ?</p> <p>1BA = 12-14PC bal 2♣ = 12-14PC 6+ ♣ lub 5+♣ i 4♦</p>	<p>1♣ - 1♠ ?</p> <p><b>warunkowe F1R</b> 1BA = 12-14PC 6+ ♣ lub 5+♣ i 4♦</p> <p>1♦ - 1♠ ?</p> <p><b>warunkowe F1R</b> 1BA = 12-14PC 6+♦ lub 5+♦ i 4+♣</p>
--	---

Na warunkowe **F1R** 1BA można spasaować z rękami 5♠ i 4/5♥ w sile 5-10PC – **Ręce MISFITOWE**

Podniesienie koloru one over one do dwóch lub skaczące licytujemy standardowo bez zmian.

<p><b>D)</b></p> <p>1♣ - 1♥/1♠</p> <p>2♥/2♠ = podniesienie amerykańskie (3)4 karty</p> <p>3♥/3♠ = inwit z czterokartowym fitem</p>	<p>1♦ - 1♥/1♠</p> <p>2♥/2♠ = podniesienie amerykańskie (3)4 karty</p> <p>3♥/3♠ = inwit z czterokartowym fitem</p>
--	---



## Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011

Przedstawiam zestawienie pierwszych rebidów otwierającego, aby niedowiarkowie przekonali się, że pierwszy rebid otwierającego **jest faktycznie poddany takiej samej recepturze.**

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
? każdy opisany niżej rebid wyklucza 5♣ z czwórką ♠	? każdy opisany niżej rebid wyklucza 5♦ z czwórką ♠
2♦ = 15+ i 2+♥, <b>odwrotka, sztuczny F1R</b>	2♦ = 15+ i 2+♥, <b>odwrotka, sztuczny F1R</b>
○ Inwit F1R 6+♣ lub 5+♣ 4♦ z trójką ♥	○ Inwit F1R 6+♦ lub 5+♦ 4+♣ z trójką ♥
○ 18+PC 2+♥ balanced GF lub 3+♥ unbal♣/♦	○ 19+PC 2+♥ balanced GF lub 3+♥ unbal.♦/♣
○ GF z trójką ♥, 6♣ z singletonem lub bez	○ GF z trójką ♥, 6♦ z singletonem lub bez
○ GF 6+♣ lub 5+♣ 4♦ z trójką ♥	○ GF 6+♦ lub 5+♦ 4+♣ z trójką ♥
2♠ = inwit 6+♣ lub 5+♣ 4♦ i misfit ♥	2♠ = inwit 16-18, 6+♦ lub 5+♦ 4+♣ i misfit ♥
2BA = GF 18+PC mono 6+♣ i 0-1♥	2BA = GF 19+PC mono 6+♦ i 0-1♥
3♣ = GF 18+PC i tylko 5♣ 4♦ i 0-1♥	3♣ = GF 19+PC 5+♦ 5+♣ i 0-1♥
3♦ = GF 0-1♥ i oba młodsze 6+♣ 4♦	3♦ = GF 19+PC 0-1♥ i 5+♦ i tylko 4♣
3♥ = 14-16PC inwit z 4♥	3♥ = 15-16PC inwit z 4♥
3♠ = 16-17PC dwa splintery w jednym <a href="#">patrz str. 3</a>	3♠ = 17-18PC dwa splintery w jednym
3BA = do gry, misfit ♥	3BA = do gry, misfit ♥
4♣ = 15-17PC, 6♣ 4♥ singleton ♠ dobre ♣	4♣ = 17-18PC, 6♦ 4♥ singleton ♣ dobre ♦
4♦ = 15-17PC, 6♣ 4♥ singleton ♦ dobre ♣	4♦ = 17-18PC, 6♦ 4♥ singleton ♠ dobre ♦

## Słabe rebidy otwierającego:

1♠ = naturalny F1R w sile 11-22PC	1♠ = naturalny F1R w sile 11-22PC
1BA = NF, bal	1BA = NF, do 15PC bal, dobra do gry w bez atu
2♣ = NF, 11-14(15)PC 6♣, 5+♣ 4♦	w kolor !! 2♣ = 3+♣, F1R, 11-14PC 6+♦ lub 5+♦ 4+♣
2♥ = podniesienie amerykańskie 3♥ lub 4♥	2♥ = podniesienie amerykańskie 3♥ lub 4♥

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
? każdy opisany niżej rebid wyklucza 5♣ z czwórką ♥	? każdy opisany niżej rebid wyklucza 5♦ z czwórką ♥
2♦ = 15+ i 2+♠, <b>odwrotka, sztuczny F1R</b>	2♦ = 15+ i 2+♠, <b>odwrotka, sztuczny F1R</b>
○ Inwit F1R 6+♣ lub 5+♣ 4♦ z trójką ♠	○ Inwit 6 F1R +♦ lub 5+♦ 4+♣ z trójką ♠
○ 18+PC 2+♠ bal GF lub z trójką ♠ unbal ♣/♦	○ 19+PC 2+♠ bal GF lub z trójką ♠ unbal ♦/♣
○ GF z trójką ♠, 6♣ z singletonem lub bez	○ GF z trójką ♠, 6♦ z singletonem lub bez
○ GF 6+♣ lub 5+♣ 4♦ z trójką ♠	○ GF 6+♦ lub 5+♦ 4+♣ z trójką ♠
2♥ = inwit 6♣ lub 5+♣ 4♦ misfit ♠	2♥ = inwit 16-18PC, 6♦ lub 5+♦ i 4+♣ misfit ♠
2♠ = podniesienie amerykańskie 3♠ lub 4♠	2♠ = podniesienie amerykańskie 3♠ lub 4♠
2BA = GF 18+PC mono 5+♠ i 0-1♠	2BA = GF 19+PC mono 5+♦ i 0-1♠
3♣ = GF 18+PC i tylko 5♣ 4♦ i 0-1♠	3♣ = GF 19+PC, 5+♦ 5+♠ i 0-1♠
3♦ = GF 18+PC, 0-1♠ i oba młodsze 6+♣ 4♦	3♦ = GF 19+PC, 0-1♠ i 5+♦ i tylko 4♣
3♥ = 16-17PC dwa splintery w jednym <a href="#">patrz str. 3</a>	3♥ = 17-18PC dwa splintery w jednym
3♠ = 14-16 inwit z 4♠	3♠ = 15-17PC inwit z 4♠
3BA = do gry, bez fitu ♠	3BA = do gry, bez fitu ♠
4♣ = 15-17PC, 6♣ 4♠ singleton ♥ dobre ♣	4♣ = 17-18PC, 6♦ 4♠ singleton ♣ dobre ♦
4♦ = 15-17PC, 6♣ 4♠ singleton ♦ dobre ♣	4♦ = 17-18PC, 6♦ 4♠ singleton ♥ dobre ♦

## Słabe rebidy otwierającego:

1BA = NF do 15PC, bal	1BA = F1R do 15PC, 6+♦ lub 5+♦ 4+♣
(4♥) 2♣ = ○ F1R, 11-22, 5+♣ 4♥, 11-14, 5+♣, 5+♣ 4♦	(4♥) 2♣ = ○ F1R, 11-22PC 5+♦ 4♥
2♠ = podniesienie amerykańskie 3♠ lub 4♠	2♠ = podniesienie amerykańskie 3♠ lub 4♠

4♣/4♦ wskazuje singla według zasady singletonowej. Funkcjonowanie „zasady singletonowej” opisane jest na stronie nr 8. Różnice układu ręki otwierającego pomiędzy rebidami 1♠/1BA/2♣ po one over one 1♥/1♠, omówimy na końcu wspólnych rozważań. Zajmiemy się najpierw licytacją rąk silnych i inwitujących.



Naszym celem będzie teraz wyłapanie łatwej mnemotechniki do zapamiętania.

## Receptura 1 ogólna

1. **Rewers w drugi starszy** obiecuje **zawsze misfit** i dokładnie inwit na (5)6+♣/♦ lub ♣♦/♦♣
2. 2BA/3♣/3♦/3BA określają układ ręki (5)6+♣/♦ i licytujemy je **z krótkością** w sile GF.
3. Odwrotka obiecuje **dokładnie trójkę w sile inwitu** lub 2+ karty w sile GF 18+PC
4. Karty z fitem czterokartowym w sile 11-17PC licytujemy bezpośrednio rebidami stosując dotychczasowe przyzwyczajenia w licytacji naturalnej – podnosimy kolor na 2 lub na 3.
5. Z kartami z fitem czterokartowym w sile (18)19-22PC przechodzimy najpierw przez odwrotkę wskazując silną rękę, a potem powracamy do zasad określonych w pkt. 4.
6. Licytacja rąk słabych z przedziału 11-14PC odbywa się jedynie do wysokości 2♣ włącznie lub poprzez pojedyncze podniesienie koloru one over one, oznaczające 3 lub 4 karty ♥/♠.

## Szufladkowanie pierwszych rebidów – budowa ciasnych klatek

W polskich systemach, WJ / Strefa po 1♣ **gramy negatem** 1♦, które oznacza 0-6PC i układ dowolny. Po otwarciu 1♦ **negat nie występuje**. Rebidy 1♥/1♠ dajemy już z siłą (4)5+PC z (A lub K) - dlatego w tabeli uwidocznione są różnice jedno lub dwupunktowe w granicach oznaczenia PC dla inwitu i GF.

**Patrzac na zestawienie 4 sekwencji ze str 3 ponownie**, przekonamy się o tym, że tak właściwie **do zapamiętania mamy jeden jedyny dowolny słupek**, gdyż poczynając od 2♦ w górę – rebidy są identyczne. Jedno sztuczne **zestawienie pierwszych rebidów** jest dużo prostsze do zapamiętania dla kilku identycznych sekwencji niż cztery różne zapisy, dla każdej sekwencji z osobna podobne lub różne. W dotychczasowych licytacjach jednym z podstawowych **błędów logistycznych** w wymianie informacji w systemach naturalnych, jest niewzięcie pod uwagę tego, że głowa gracza nie wytrzymuje **nadmiaru ustaleń drabinkowych** do zapamiętania **na wysokich szczeblach licytacji**. W początkowej fazie licytacji posuwamy się z wymianą informacji **bez wyraźnie nakreślonego celu**.

[My przyjmimy inny styl zapamiętywania ustaleń niż tradycyjne sposoby :](#)

**Jeśli systemowa sztuczność jest nieunikniona**, a każdy z nas wie, że to nastąpi, to niech ta sztuczna operacja wpisania do naszej pamięci, odbędzie się **u nas** w pierwszych odpowiedziach na otwarcie lub w pierwszym rebidzie otwierającego. Wyłapujemy w fazie informacyjnej najpierw cele i ogólny bilans.

**Bez znajomości pierwszych dwóch okrażeń licytacji jednostronnej nie da się grać w brydża.**

Ta powyższa reguła jest podstawowym pretekstem do tego, aby w parze **rozpocząć pracę nad stylem**.

Dowód na korzyści z zaproponowanego nowego stylu licytacji jest prosty i czysto matematyczny:

**Dla nowej licytacji ze stylem logistycznym:**

1. Pierwszych rebidów ([patrz na dowolny słupek](#)) do zapamiętania po 1♥/1♠ jest **tylko kilkanaście**.
2. Niejedna z tak utworzonych sekwencji będzie wymagała później dopieszczenia o **ustalenia sztuczne** w tematach jak uzgadniać kolory i jakie stosować pytania strefy szlemowej.

**Dla starej szkoły licytacji:**


3. Po fazie informacyjnej naturalnego stylu, powstaje kilkadziesiąt sekwencji i **nowych problemów jest więcej** bo w trzecim okrażeniu licytacji idzie wieloma już drogami.
4. Ilość problematycznych sekwencji „i co dalej”? należy pomnożyć przez przynajmniej pięć. bo zaciemniając drugie okrażenie danej sekwencji, uogólniając, wpadaliśmy w **gigantyczne** nowe problemy. W który kolor zagrać? Na jakiej wysokości? Jak wejść do strefy szlemowej?



Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011


Nasze nowe zestawienie, jest „od ręki” wskazywaniem celu. Pokazujemy wartość oczekiwaną w co i na jakiej wysokości mamy zagrać. **Jest to funkcja siły otwarcia i ilości kart w one over one.**

Popatrzmy na praktyczne skutki poprawienia oceny własnej karty po uporządkowaniu rebidów.

<b>Rozdanie 1</b> ♣ i ♥	♠	5 2		♠	K 10 3
	♥	D 5 2		♥	A W 8 7 3
	♦	A W		♦	10 6
	♣	K D 6 5 3 2		♣	W 9 7

W	Według nowych ustaleń	E
1♣ 2♥	3-4♥ podniesienie amerykańskie	1♥ pas


W	Według starych ustaleń	E
1♣ 2♣	11-17PC, 5+♣ i dowolna ilość kierów 0,1,2,3	1♥ Pas/2♥/3♣?

<b>Rozdanie 2a</b> ♣ i ♥	♠	K 5 2		♠	D W
	♥	2		♥	K W 8 7 3
	♦	A 7 3		♦	10 8
	♣	A K W 6 5 2		♣	9 8 7 3

W	Według nowych ustaleń	E
1♣ 2♣ 3♣	15-17PC 6♣ lub 5+♣/4♦ i <b>misfit ♥ hamowanie lub inwit</b> Przy braku maksimum siły inwitu odzywka automatyczna	1♥ 2BA pas

W	Według starych ustaleń	E
1♣ 2♣	11-17PC, 5+♣ i dowolna ilość kierów 0,1,2,3	1♥ Pas/2♥/3♣?

**Szufladkowanie rąk otwarcia, jest metodą na przyszłe rozumne i bezpieczne licytacyjne hasanie.** Cel i wstępny bilans rozdania jest już teraz zrobiony. Partner lepiej widzi bo podaliśmy mu okulary. Po dokładnie określonym rebidzie otwierającego, z **siłą otwarcia zamkniętą w klatce**, możemy wprowadzić aparaturę **hamowania**, możemy także swobodnie inwitować lub licytować GF.

<b>Rozdanie 2b</b> ♣ i ♥	♠	A 5 2		♠	D W
	♥	2		♥	K W 8 7 3
	♦	A W 3		♦	10 8
	♣	A K W 6 5 2		♣	9 8 7 3

W	Według nowych ustaleń	E
1♣ 2♣ 3BA	15-17PC 6♣/5+♣/4♦ i <b>misfit ♥ hamowanie lub inwit</b> maksimum siły bez 4♦, brak dwóch ♥ ze stoperem ♠	1♥ 2BA pas

Przykłady można mnożyć w nieskończoność.





Odzyskiwanie równowagi precyzji licytacji dla kolorów ♣ i ♦, i **koniec niewolnictwa dla kar** ♦:

W polskim systemie WJ otwarcie 1♣ jest uprzywilejowane po odpowiedzi one over one 1♥/1♠, gdyż posiadamy zdolność pytającą o rękę słabą, gramy odwrotką 2♦. Z maksymalną siłą otwarcia 19-22PC notorycznie przejmujemy inicjatywę i pytamy o rękę słabszą – stajemy się dyrektorem pary.

Po otwarciu 1♦ - w sile 18-22PC – **skutecznych pytań** o słabszą rękę partnera - **do chwili obecnej jeszcze nie wymyślono**. Akcje pokazywania partnerowi naszego GF są mgliste i zbyt wysokie.

Popatrzmy teraz na aktualne ustalenie z 2008r - modyfikację 1♦ - 1♥ o poziomie mistrzowskiej pary:

W		E
1♦		1♥
?		
2♠	19+PC, GF mono kara, 0-3♥	
2BA	19+PC, GF zrównoważony, 2-4♥	
3♣	19+PC, GF 5+♦ 4+♣, 0-3♥	

W		E
1♦		1♥
?	Inwit ogólny, 15-17PC	
3♦	Ilość ♥ = 0-3karty	

W	E	
1♦	1♥/1♠	
2♣		W 2♣ które dajemy z siłą 11-17PC, występuje brak rzeczywistego i dokładnego określenia bilansu połączonych rąk. Jaką mamy dać akcję teraz?

Dla niektórych rąk odpowiadającego sytuacja staje się dramatyczna. Po 2♣ nie jest wiadome czy partner ma 11 czy też 16PC, musimy podtrzymać licytację z siłą ok. 8+PC, co nie jest takie oczywiste. Po inwicie 3♦ nie mamy możliwości wyhamowania trzy w swój starszy lub inny kolor, nie ma miejsca na sprawdzanie zatrzymań, strach cokolwiek licytować – w ograniczeniach praktycznych pasujemy lub golimy 3BA bo wszystko forsuje. Rzeczywista mnogość problemów powstaje z nieprecyzyjnego określenia siły i ze zbyt ogólnej intencji rebidu ręki otwierającego. Brakuje nam miejsca na dalszą licytację. Nasza sytuacja jest jeszcze gorsza w sekwencji 1♦ - 1♠. Występują jakieś falsrewersy itp.

Dlatego proponuję **identyczną recepturę** po otwarciach 1♣ i 1♦ - taki sam schemat zachowań?

1. Pamiętać cztery różne ustalenia jest **dużo trudniej niż zapamiętać jeden sztuczny schemat**.
2. Kolor 5+ treflowy i 5+ karowy występuje dokładnie w takim samym przedziale siły: 11-22PC.
3. Ilość kart u otwierającego po 1♥/1♠ możliwa jest w dokładnie takiej samej liczbie: 0-4 karty.
4. Próbuując zagrać 3BA na kolorze młodszym w sile inwitu, powinniśmy sprawdzić zatrzymania.
5. Wejście do strefy szlemowej nie powinno mieć miejsca bez **dokładnego** sprawdzenia bilansu.
6. Dla otwarcia 1♦ w dużej sile GF, nie da się grać tylko jednym zbiorczym rebidem 2BA, gdyż wartość odchylenia 4PC, 18 a 22, tworzy wyraźną różnicę w ilości lew wartości oczekiwanej.
7. Z maksymalnie silną kartą 20-22PC otwierający 1♦, **powinien posiadać zdolność pytającą**.
8. Granie innymi ustaleniami po 1♣ i innymi po 1♦, obciąża naszą pamięć i naraża nas na błędy.
9. **Najlepszym rozwiązaniem jest stworzenie spójności** rozumowania w parze.

Jeżeli w dalszej części opisu przekonamy się, że ręce treflowe i karowe zostały poddane tej samej procedurze zapamiętywania pierwszego rebidu otwierającego, to **sztuczny cel kosmetycznych ustawień** został w pełni osiągnięty. Dla czterech podstawowych sekwencji uzyskaliśmy łatwość zapamiętania sztucznych ustaleń.

## Koncepcja - trefle równe karom

 – opis szczegółowy

### ♠ Podniesienie skaczące 15-17PC

Układy trójkolorowe 4441: 1♣ otwieramy jedynie z singletonem ♦, inne singletony to otwarcie 1♦.

1♣ - 1♠  
?

1♦ - 1♠  
?

3BA = do gry, pełny kolor♣ bez fitu pik „na rybkę”    3BA = pełny kolor♦ bez fitu pik „na rybkę”

\*3♥ = 17-18 4♠ i „dwa splintery w jednym”

\*3♥ = 17-18 4♠ „dwa splintery w jednym”

3♠ = 14-16 czwórka ♠ i 5+♣ **inwit**

3♠ = 14-16 czwórka ♠ i 5+♦ lub 4441 **inwit**

4♣ = 14-16 czw. ♠ + H, 4♠126♣ **dobrze trefle**

4♣ = 14-16 czw. ♠ + H, 4♠26♦1 **dobrze kara**

4♦ = 14-16 czw. ♠ + H, 4♠216♣ **dobrze trefle**

4♦ = 14-16 czw. ♠ + H, 4♠16♦2 **dobrze kara**

\*Ze splinterem w sile 19-21 przechodzimy najpierw przez odwrotkę – [opis na stronie 14](#)

### „Dwa splintery w jednym” licytujemy z kolorem własnym i z fitem czterokartowym.

Jak sama nazwa wskazuje, odzywka taka wskazuje jedną z dwóch krótkości w pozostałych dwóch kolorach. Warunkiem koniecznym późniejszego odkrycia nieznanego jeszcze krótkości, jest sens jej pokazywania. W dalszej licytacji **postępujemy zawsze dwojako**:

A - Nie pytamy, gdyż nie chcemy grać szlemika z uwagi na zbyt małą siłę połączonych rąk.

B – **Zapraszamy do próby szlemikowej i pytamy o kolor singla lub renonsu** w następujący sposób:

1♣ - 1♥  
Dwa w jednym 3♠ - 3BA pyta  
?  
⇒ 4♣ = splinter ♠ (x lub void)  
4♦ = tylko singleton♦  
4♥ = void♦

1♦ - 1♥  
Dwa w jednym 3♠ - 3BA pyta  
?  
⇒ 4♣ = splinter ♣ (x lub void)  
4♦ = tylko singleton♠  
4♥ = void♠

1♣ - 1♠  
Dwa w jednym 3♥ - 3♠ pyta  
?  
3BA = splinter ♥ (x lub void)  
4♣ = tylko singleton♦  
⇒ 4♦ = void♦

1♦ - 1♠  
Dwa w jednym 3♥ - 3♠ pyta  
?  
3BA = splinter ♥ (x lub void)  
4♣ = tylko singleton♣  
⇒ 4♦ = void♣

W metodyce oznaczania koloru singletona wykorzystujemy naczelną zasadę singletonową, która opisana jest poniżej. ⇒ Najpierw badamy, który z najbliższych szczebli będzie wskazywał singletona takiego, że **kolor licytowany zgadza się z kolorem posiadanego singletona lub renonsu**.

### Zasada oznaczania singletona i renonsu

 po pytaniu o kolor splintera.

Szczeble licytujemy kolejno nie pomijając 3BA, i tak:

Pierwszy szczebel – oznacza w dwuznaczny sposób konkretny kolor singletona lub renonsu

Drugi ze szczebli – oznacza **dokładnie** jedną kartę w tym drugim

Trzeci ze szczebli – oznacza **dokładnie** zawsze renons w tym drugim

## Systemowa zasada wskazywania singletonów: ( relay, pytanie o układ)

Konkretny kolor pokazywanego singletona podlega **systemowej zasadzie singletonowej**:

1. Zawsze **singletona staramy się licytować naturalnie** licytując jego konkretny kolor.
2. **Przy dwóch** singletonach do wskazania stosujemy **zasadę ekonomiczną**:
  - a) Najpierw analizujemy jak w pkt. 1, który z możliwych wypadów naturalnie to go licytujemy
  - b) Szczębel najniższy z możliwych wskazuje wtedy tego co pozostał do licytowania.
3. **Przy trzech** singletonach do wskazania powielamy schemat dla dwóch:
  - a) Patrzymy które singletony wypadają naturalnie i pozostawiamy je w swym znaczeniu.
  - b) Przy dwóch sztucznie oznaczanych singletonach, niższy szczębel oznacza niższego singla.

Być może jest to na pierwszy rzut oka **skomplikowany** system wskazywania kolorów singletona, ale przyjmujemy zasadę naczelną, że tam gdzie jest to tylko możliwe - **singletony licytujemy naturalnie**.

Dlaczego tak skomplikowaliśmy sobie licytację?

Skaczące operacje polegają na wyraźnym pokazaniu partnerowi różnicy rozkładu honorów ręki silnej:

1. Z **bardzo mocnym** kolorem licytujemy młodszy kolor jednocześnie wskazując krótkość.
2. Nie licytując koloru młodszego - pokazujemy Milton rozsiany po wszystkich kolorach.

Singletona i tak pokazujemy w obu przypadkach. Taka fotografia ręki inwitującej posłuży nam do oceny wartości połączonych rąk przy wahlwym wejściu do strefy szlemowej.

Innym sposobem systemowego oznaczania singletonów może być ustalenie, że **singletony licytujemy po kolei** poczynając od najmłodszego. Porównanie obu systemów wskazywania singletonów, naturalnie w stosunku do „single po kolei”, dało mi odpowiedź, że bardziej przyswajalna jest dla mnie zasada naturalności. Definicja „single po kolei” jest wygodna, ale jest to sprawa indywidualnej oceny.

## Blackwoody na 5 lub 6 wartości jako pytania strefy szlemowej

[Omówione w części 1](#)





## ♠ Podniesienie amerykańskie, trzy lub cztery karty 11-13(14)PC

### ♠ Licytacja inwitująca.

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - ?	2♠ - ?
3♣ = NF, <b>inwit z kolorem</b> 4+♣ i tylko 4♠	3♣ = NF, <b>inwit z kolorem</b> 4+♣ i tylko 4♠
3♦ = NF, <b>inwit z kolorem</b> 5+♦ i tylko 4♠	3♦ = NF, <b>inwit z fitem</b> 3+♦ i tylko 4♠
3♥ = FIR, <b>inwit w kierunku 3BA</b> , 4♠ bez koloru	3♥ = FIR, <b>inwit do 3BA</b> , 4♠ bez koloru zamiennego
3♠ = NF, <b>inwit z długością</b> 5+♠	3♠ = NF, <b>inwit z długością</b> 5+♠

#### Po NF 3♣/3♦:

- pas = brak przyjęcia inwitu, wybór lepszej częściówki
- 3♠ = czwórka ♠, brak przyjęcia inwitu
- 3BA = przyjęcie z układem bez atu
- 4NF = 3♠ i 4+ fit i **NF inwit do 5 w kolor NF** zarówno po otwarciu 1♣ jak i 1♦
- 4♠ = czwórka ♠, przyjęcie inwitu

#### Po FIR 3♥

- 3♠ = brak przyjęcia inwitu
- 3BA = przyjęcie inwitu z układem bez atu
- 4♠ = czwórka ♠, podawanie powodu jest zbędne

Kilka szybkich przykładów bez analizy pokazujących o co w nowo przyjętych ustaleniach chodzi:

♠ A 8 2	W	E	♠ K D 10 6
♥ 10 6	1♣	1♠	♥ A D 4
♦ K 10 4	2♠	3♥*	♦ W 8 2
♣ A K 8 6	3BA	pas	♣ 10 7 5

\* – FIR inwit w kierunku 3BA z zatrzymaniem kierowym.

♠ A 8 2	W	E	♠ K D 6 3
♥ 9 6	1♣	1♠	♥ 8 5
♦ W 5 4 3	2♠	3♣*	♦ K 10 8
♣ A D W 4	pas**		♣ K 7 5 2

\* – NF inwit drugim kolorem bez zatrzymania kierowego. \*\* - złe wartości i czwórka trefli

♠ A W 2	W	E	♠ K D 6 3
♥ 9 6	1♣	1♠	♥ D 5
♦ 9 5 4	2♠	3♦*	♦ A 10 8 7 6
♣ A K D 10 4	4♠**	pas	♣ W 5

\* – NF inwit drugim kolorem. \*\* - złe wartości ale ładna ręka z dobrym kolorem plus walor przebitkowy – 2♥

♠ A 6 2	W	E	♠ K D 6 3
♥ 9 6	1♦	1♠	♥ 7 5
♦ K D W 5 2	2♠	3♦*	♦ A 10 8
♣ W 7 4	pas**		♣ D 5 3

\* – NF inwit z fitem ♦ \*\* - brzydka ręka, tylko trójka pików i brak nadwyżek honorowych



## ♠ Licytacja GF lub z aspiracjami szlemikowymi

1♣ - 1♠

2♣ - ?

2BA = GF sprawdzające lub aspiracje

3BA = propozycja z czwórką pików

4♣ = do gry z 5+ pikami

4♣/4♦/4♥ = splintery z 5+♣

1♦ - 1♠

2♠ - ?

2BA = GF sprawdzające lub aspiracje

3BA = propozycja z czwórką pików

4♣ = do gry z 5+ pikami

4♣/4♦/4♥ = splintery z 5+♣

### ♠ Podniesienie czwórki

1♣ - 1♠

2♠ - 2BA GF

?

kolor 3♣ = czwórka ♠ i kolor ♣ 5+

Bal 3♦ = czwórka ♠ i bez piątki ♣ lub 4♣41♦4

4♣ = 12-13 czwórka ♠ 41♥26♣ dobre trefle

4♦ = 12-13 czwórka ♠ 421♦6♣ dobre trefle

1♦ - 1♠

2♠ - 2BA GF

?

kolor 3♣ = czwórka ♠ i kolor ♦ 5+

Bal 3♦ = 12-13 czwórka ♠ i trójkolorówka

4♣ = 12-13 czwórka ♠ 426♦1♣ dobre kara

4♦ = 12-13 czwórka ♠ 41♥6♦2 dobre kara

### ♠ Podniesienia trójkowe licytujemy w oparciu o nicość w drugim kolorze starszym x lub xx:

3♥ = krótkość ♥ i trójka ♠ 3145/3136

3♥ = krótkość ♥ i trójka ♠ 3154/3163

3♠ = 11-13 trójka ♠ i 5+♣, „nędza kolorowa”

3♠ = trójka ♠ i 6+♦, „nędza kolorowa”

bal 3BA = trójka ♠ i pusty dubel ♥

3BA = trójka ♠ i tylko 5♦, pusty dubel ♥

Po potwierdzeniu posiadania czterech pików i koloru młodszego 5+, w strefę szlemową możemy wejść **na tylko jednym kolorze starszym lub na obu kolorach** w zależności od tego, czy chcemy włączyć kolor młodszy do pytań – K i D w kolorze młodszym.

**Wybranie do pytań dwóch kolorów** sprawia, że zaliczony kontrakt sześć w młodszy jest propozycją do gry i **nie jest to inwit wielkoszlemowy**.

**Jeśli uzgodnimy tylko starszy kolor, to 6 w młodszy jest zawsze inwitem wielkoszlemowym.**

Po sztucznej dla 5+♦ odpowiedzi 3♣ świadczącym o kolorze 5+♣/♦ i czwórce ♠, mamy swobodę wyboru pytań do strefy szlemowej - **Blackwooda na 5 lub na 6 wartości**. Musimy się chwilę zastanowić, którą z dróg wybierzemy do pytań strefy szlemowej. Pomocnym jest też wyobrażenie sobie na czym będzie polegała rozgrywka wylicytowanego kontraktu.

## Receptura 2

Podniesienia trójkowe jest po 1♥ analogiczne jak po 1♠ i można o nim zapamiętać tak :

- Trzy ostatnie szczeble 3♥/3♠/3BA jednoznacznie wskazują, że podniesienie padło z trójki:**  
 3♥ zawsze wskazuje singletona w drugim starszym i dodatnie odchylenie kolorowe  
 3♠ to pusty dubleton w drugim starszym i wydłużenie młodszego „nędza kolorowa”  
 3BA pustego dubletona w drugim starszym i układ najrówniejszy wynikający z otwarcia

1. Wejście w strefę szlemową na 4♠ z uzgodnieniem **młodsze**: pytanie o układ

- |   |   |
|---|---|
| 1♣ - 1♠   | 1♦ - 1♠   |
| 2♠ - 2BA <b>GF</b>                                  | 2♠ - 2BA <b>GF</b>                                |
| 5+♣ 3♣ - 3♦ aspiracje na ♣/♠ z fitem ♣              | 5+♦ 3♣ - 3♦ aspiracje na ♦/♠ z fitem ♦            |
| ?   | ?   |
| ♣piątka 3♥ = singleton kier 41♥35                   | ♦piątka 3♥ = singleton kier 41♥53                 |
| ♣piątka 3♠ = singleton karo 431♦5                   | ♦piątka 3♠ = singleton trefl 4351♣                |
| 3BA = 4225  | 3BA = 4252  |
| ♣szóstka 4♣ = 11-13PC 4♠1♥26♣ <b>slabsze trefle</b> | ♦szóstka 4♣ = 11-13PC 4♠26♦1♣ <b>slabsze kara</b> |
| ♣szóstka 4♦ = 11-13PC 4♠21♦6♣ <b>slabsze trefle</b> | ♦szóstka 4♦ = 11-13PC 4♠1♥6♦2 <b>slabsze kara</b> |

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL6** - (dwa kolory istotne ♣ i ♠ dlatego BL6) AK♣ AK♠ lub ♦ AA ze schematem odpowiedzi jak po 1BA. Dama ♠ jest ważniejsza bo kolor ♠ mamy na pewno 4 do 4+.

<b>Rozdanie 4</b> ♣ i ♠	♠ A W 5 2	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ K D 9 4 3
	♥ K 9 5		♥ A D 6
	♦ ---		♦ W 7 2
	♣ A 9 7 6 3 2		♣ K 8

W		E
1♣		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
3♣	11-14PC 4♠ i 5+♣	3♦
4♦	4♠2♥6♣ z singlem lub renonsem♦ cue i akceptacja krótkości	4♥
5♦	Void ♦	5♥*
6♣	2 z 5 bez D♠ i bez D♣	7♠
Pas	12+PC, układ dowolny - <b>GF</b> Mamy dwa kolory do pytań ♠ i ♣ 5♥*excluBL na 5 wartości bez A ♦ Tylko 2 asy?, K ♥ też być musi	

<b>Rozdanie 5</b> ♣ i ♠	♠ A 8 5 2	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ K D 7 4 3
	♥ 3		♥ D W 6
	♦ 10 5		♦ A 7
	♣ A K 9 7 6 3		♣ D 8 2

W		E
1♣		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
4♣	4♠2♦ <b>dobrze</b> 6♣ z singlem lub renonsem ♥	4♦
4♠	Brak renonsu ♥	4BA
5♦	Trzy wartości z sześciu	6♠
pas	12+PC, układ dowolny - <b>GF</b> cue BL 6 Szkoda, że nie masz renonsu ♥	



2. Wejście w strefę szlemową na 4♠ z uzgodnieniem **starszego**: pytanie o singla/renons

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - 2BA <b>GF</b>	2♠ - 2BA <b>GF</b>
5+♣ 3♣ - 3♠ na ♠ pyta o singla lub renons	5+♦ 3♣ - 3♠ na ♠ pyta o singla lub renons
?	?
3BA = 4225	3BA = 4252
4♣ = void lub 1♥	4♣ = void lub 1♣
4♦ = singleton♦	4♦ = singleton♥
4♥ = void♦ zasada 2 singletonów	4♥ = void♥ zasada 2 singletonów

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL5** (partner nie obiecał fitu ♣/♦) - AK♠ AAA

<b>Rozdanie 6</b> ♣ i ♠	♠ A W 5 2	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ K D 7 4 3
	♥ 9 3		♥ D W 6
	♦ 10 5		♦ A K 5 4
	♣ A K 9 7 6		♣ 2

W		E
1♣		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
3♣	4♠ i 5+♣	3♠
3BA	Brak singletona 4225	4♣
4♠	Brak cue ♦ i brak cue ♥	pas

12+PC, układ dowolny - **GF**  
pytanie o singletona  
cue

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - 2BA <b>GF</b>	2♠ - 2BA <b>GF</b>
bal 3♦ - ?	bal (4♠441) 3♦ - 3♥ pyta o wariant
3♥/4♣/4♦ = aspiracje na ♠ z własną krótkością	?
3♠ = aspiracje bez krótkości, pytanie	3♠ = singleton lub void♣ 4441♣
odpowiedzi ekonomicznym cue honorowym lub 3BA = singiel♦	
3BA = 4333 propozycja gry	3BA = singleton lub void♥ 41♥44

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL5** - (partner nie obiecał fitu ♣/♦) - AK♠ AAA

<b>Rozdanie 7</b> ♦ i ♠	♠ A 8 5 2	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ K D 7 4 3
	♥ ----		♥ D W 6
	♦ K 10 8 5 2		♦ A 7
	♣ A W 6 3		♣ K D 2

W		E
1♦		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
3♦	4♠ i trójkolorówka	3♥
3BA	Singleton lub renons ♥	4♣
4♥	Void ♥	4BA
5♥	Dwie wartości bez D♠	5BA
6♦	1 K	7♠
pas		

12+PC, układ dowolny - **GF**  
pytanie o kolor singla lub renonsu  
pytanie o renons  
BL 5 bez Asa ♥  
pytanie o boczne króle

### 3. Wejście w strefę szlemową na trójce 3♠ z singletonem w drugim starszym

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - 2BA <b>GF</b>	2♠ - 2BA <b>GF</b>
3♠1♥ 3♥ - 3♠ pyta i uzgadnia piki	3♠1♥ 3♥ - 3♠ pyta i uzgadnia piki
?	?
3BA = 3♠1♥4♦5♣	3BA = 3♠1♥5♦4♣
4♣ = 1♠3♥3♦6♣ wydłużenia koloru	Void♥4♣ = 3♠0♥ wydłużenia koloru 3055
Void♥4♦ = 3♠0♥ wydłużenia koloru 3046	Void♥4♦ = 3♠0♥ wydłużenia koloru 3064

Powodem takiego zachowania, 2♠ z trójki, jest „nędza kolorowa” i słabość któregoś z kolorów 5-5 lub 6-4. Do strefy szlemowej wchodzimy **BL 5**

Przykłady:

Rozdanie 8 ♦ i ♠	♠	K 8 5	<table border="1"> <tr><td> </td><td>N</td><td> </td></tr> <tr><td>W</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		W	S	E	♠	A D W 7 4
		N									
	W	S		E							
	♥	----		♥	D W 6 2						
♦	K D 8 5 4 2	♦	A 7								
♣	A 10 6 3	♣	K 2								

W		E
1♦		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
3♥	3♠ i singleton lub renons ♥	3♠
4♦	Renons ♥, wydłużenie 3064	4BA
5♥	Dwie wartości bez D ♠	5BA
6♦	1 K oprócz A♠ i K♦ partner powinien mieć którąś z dam	7♠
pas		

1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - 2BA <b>GF</b>	2♠ - 2BA <b>GF</b>
3♠1♥ 3♥ - 4♣ pyta o cue i uzgadnia trefle	3♠1♥ 3♥ - 4♣ pyta o cue i uzgadnia kara
?	?

Cue licytujemy ekonomicznie

Cue licytujemy ekonomicznie, a 4♦ oznacza brak cue ♠

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL6** (♣/♦ uzgodnione a ♠ grają bo mamy 4:3) - AK♠ AK♣ lub ♦ AA ze schematem odpowiedzi jak po 1BA. D ♣/♦ jest ważniejsza bo jest to kolor uzgodniony.

Rozdanie 9 ♦ i ♠	♠	A D 5	<table border="1"> <tr><td> </td><td>N</td><td> </td></tr> <tr><td>W</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		W	S	E	♠	K 7 4 3
		N									
	W	S		E							
	♥	5		♥	A W 6						
♦	K D 8 5 2	♦	A 9 7 4 3								
♣	W 9 6 3	♣	A K								

W		E
1♦		1♠
2♠	3-4♠, podniesienie	2BA
3♥	3♠ i singleton lub renons ♥	4♣
4♠	Cue ♠ i brak renonsu ♥	4BA
6♣	Dwie wartości i dwie D♦ D♠	7♦
pas		



#### 4. Wejście w strefę szlemową z kolorem młodszym na trójce 3♠ bez singletona


1♣ - 1♠	1♦ - 1♠
2♠ - 2BA <b>GF</b>	2♠ - 2BA <b>GF</b>
kolorowe 3♠2♥ 3♣ - ?	kolorowe 3♠2♥ 3♣ - ?
3BA = do gry	3BA = do gry
4♣ = aspiracje na ♣	4♣ = cue uzgadniający ♠
4♦ = cue uzgadniający ♠	4♦ = aspiracje na ♦
4♠/5♣ = do gry	4♠/5♦ = do gry

Kolorowe 3♠2♥ oznaczają, że:

- Partner nie ma singletona w drugim starszym (♥), z singletonem w każdym układzie powiedziałby 3♥.
- Nie ma również ręki w układzie zrównoważonym, gdyż nie dał rebidu 3BA (BAL).

Kolorowe 3♠2♥ to nic innego jak różne „nędze kolorowe” z młodszym kolorem sześciokartowym:


1.	2.	3.
♠ A K 7	♠ D 10 9	♠ K 7 2
♥ D 5	♥ 4 2	♥ 9 2
♦ D 7	♦ K W 9 6 4 2	♦ A 3
♣ K 10 6 5 3 2	♣ A D	♣ A W 9 6 3 2

<b>Rozdanie 10</b> ♦ i ♠	♠ A D 5		♠ K W 4 3
	♥ 5 2		♥ A 10 3
	♦ K D 8 5 4 2		♦ W 7 4 3
	♣ W 6		♣ A 8

W		E
1♦ 2♠ 3♠ pas	3-4♠, podniesienie 3♠ i 6♦	1♠ 2BA 5♦

#### 5. Wejście w strefę szlemową BAL na trójce 3♠ bez singletona

Po trójkowej odpowiedzi 3BA = BAL, trójka ♠, pusty dubel ♥ - gramy tak samo jak po rebidzie 3♠.

<b>Rozdanie 11</b> ♦ i ♠	♠ A D 5		♠ K W 9 4
	♥ 5 2		♥ A K 3
	♦ K D 8 5 4		♦ W 7 6 3 2
	♣ W 6 2		♣ A

W		E
1♦ 2♠ 3BA 4♠ 6♦	3-4♠, podniesienie 3♠ i 5♦ Cue Dobry kolor atutowy i wymarzone wartości	1♠ 2BA 4♦ 5♣



## ♥ Podniesienie skaczące 15-17PC

1♣ - 1♥  
?

3BA = pełny kolor♣ bez fitu kier „na rybkę”

1♦ - 1♥  
?

3BA = pełny kolor♦ bez fitu kier „na rybkę”

3♥ = 14-16 czwórka ♥ i 5+♣ **inwit**

3♥ = 14-16 czwórka ♥ i 5+♦ lub 4441 **inwit**

3♠ = 17-18 4♥ i „dwa splintery w jednym”

3♠ = 17-18PC 4♥ i „dwa splintery w jednym”

\*4♣ = 14-16 czw. ♥+H♥, 1426 **dobrze trefle**

\*4♣ = 14-16 czw. ♥+H♥, 2461 **dobrze kara**

\*4♦ = 14-16 czw. ♥+H♥, 2416 **dobrze trefle**

\*4♦ = 14-16 czw. ♥+H♥, 1462 **dobrze kara**

\*Z siłą 17+ po 1♣ na dobrych ♣ a po 1♦ z siłą 17+ na dobrych ♦ - **przechodzimy przez odwrotkę 2♦**

## Inwitujące podniesienie starszego koloru

W dalszej licytacji **pierwszy szczebel zawsze pyta o singla**, a inne licytacje wskazują własnego.

1♣ - 1♥  
3♥ - ?

3♠ = **pyta** o krótkość - **licytuj kolor splintera dwa w jednym**

**F1** 3BA/4♣/4♦ = wskazuje własną krótkość, odpowiednio ♠/♣/♦ (treflową również)

1♦ - 1♥  
3♥ - ?

3♠ = **pyta** o krótkość - **licytuj kolor splintera dwa w jednym**

**F1** 3BA/4♠/4♦ = **wskazuje** własną krótkość, odpowiednio ♠/♠/♦ (karową również)

1♣ - 1♠  
3♠ - ?

3BA = **pyta** o krótkość - **licytuj kolor splintera dwa w jednym**

**F1** 4♣/4♦/4♥ = **wskazuje** własną krótkość (treflową również)

1♦ - 1♠  
3♠ - ?

3BA = **pyta** o krótkość - **licytuj kolor splintera dwa w jednym**

**F1** 4♠/4♦/4♥ = **wskazuje** własną krótkość (karową również)

<b>Rozdanie 12</b> ♦ i ♠	♠	A D 8 5	<b>W</b> <b>N</b> <b>S</b> <b>E</b>	♠	K W 9 4 2
	♥	5 2		♥	A 8 3
	♦	K D 8 5 4		♦	3
	♣	A 6		♣	K 9 2

W		E
1♦		1♠
3♠	z 4♠	4♦
4♠	negat	pas

<p>1♣ - 1♥                  3♥ - 3♠                  ?                  3BA = 2425                  4♣ = x lub void ♠                  4♦ = tylko singleton ♦                  4♥ = void ♦</p>	⇨	<p>1♦ - 1♥                  3♥ - 3♠                  ?                  3BA = 2452                  4♣ = x lub void ♣                  4♦ = tylko singleton ♠                  4♥ = void ♠</p>
--	---	--

Przykład z turnieju **Asean Bridge Club Championship – Open Team** 05.12.2008r godz 13:30 **BBO**

	♠	A D W 5	
	♥	9 8 2	
	♦	5	
	♣	D 6 5 3 2	
♠	9 8 7	N W   E S	♠ ----
♥	K D 6 4		♥ A W 7 3
♦	K D 10 8 6		♦ A W 9 7 2
♣	4		♣ A W 10 7
	♠	K 10 6 4 3 2	
	♥	10 5	
	♦	4 3	
	♣	K 9 8	

W Tirayoh J	N Lasut H	E Lempoy R	S Manoppo E
pas	pas	1♦ <sup>1</sup>	pas
1♥	pas	2♠ <sup>2</sup>	pas
3♦	pas	4♣	pas
4♦	pas	6♥	pas
pas	pas		

Nie znam znaczeń sztucznej licytacji pary WE, gdyż alerty nie były objaśniane. Na drugim stole **po licytacji dwustronnej** para H Susanto – Denny Sacul osiągnęła kontrakt 6♦. Wynik rozdania to tylko +1 a mogło być +12.

W naszych ustaleniach kartę z renensem możemy lekko dowartościować i licytować jako GF.

W Ja	N	E Ty	S
pas	pas	1♦	pas
1♥	pas	3♥ <sup>1</sup>	pas
3♠ <sup>2</sup>	pas	Void♠ 4♥ <sup>3</sup>	pas
BL 4BA	pas	3 asy 5♦	pas
7♦	pas	pas	pas

- 1 “inwit w sile 15-17PC”
- 2 Pytanie o kolor krótkości z możliwością pytania o renons
- 3 Void ♠ za ogromne pieniądze

Dalsza nasza licytacja to już czysta formalność. Przykład na wspaniałą licytację z dwustronnym charakterem wymiany informacji. Może i my kiedyś odnajdziemy taki życzliwy los w praktycznej grze o wielkie wygrane. Taki strzał nazywa się: „podeszło pod system”.



Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011

	1♣ - 1♠		1♦ - 1♠
	3♠ - 3BA		3♠ - 3BA
	?		?
→	4♣ = x lub void ♥	→	4♣ = x lub void ♣
	4♦ = tylko singleton ♦		4♦ = tylko singleton ♥
	4♥ = void ♦		4♥ = void ♥
	4♠ = brak singletona i renosu 4225		4♠ = brak singletona i renosu 4225

Na powyższych przykładach wyraźnie już widać, że znalezienie odpowiedniego klucza co jest czym, podlega w pierwszej kolejności zasadzie: - **jak „kolor plus fit” to splintery dwa w jednym**, a w drugiej kolejności działania podlegają: - **naczelnej zasadzie singletonowej**.

<b>Rozdanie 13</b> ♦ i ♠	♠ A D W 3	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ K 10 9 4 2
	♥ ---		♥ D 8 3
	♦ K D 10 5 4		♦ W 7
	♣ K 6 2		♣ A 8 3

W		E
1♦		1♠
3♠	4♣, skaczące podniesienie	3BA
4♥	Void ♥	4BA
5♣	1 wartość z 5	5♦
6♣	D♠ + 2 króle	6♣
pas		

pytanie o singletona BL 5  
pytanie o D♠

<b>Rozdanie 14</b> ♣ i ♥	♠ ---	<b>W N E</b> <b>S</b>	♠ W 9 4
	♥ K D 10 5		♥ A W 4 3 2
	♦ A 8 5		♦ K D 7
	♣ K D 10 5 2		♣ A 9

W		E
1♣		1♥
3♥	4♥, podniesienie skaczące	3♠
4♣	Singleton lub Void ♠	4♦
4♠	Void ♠	4BA
5BA	2 wartości z 5 + D♥ + K	7♥

pytanie o układ interesujące BL 5

Powróć na chwilę do analizy jak grać rozpoznawaniem kolorów singletona. Być może wygodniej byłoby akurat tutaj grać kolory singletonów po kolei od najmłodszego, ale musielibyśmy wtedy mnożyć zasadę i rozdzielić w systemie wszystkie pozycje sztuczne od naturalnego pokazywania.

## ♥ Podniesienie amerykańskie, trzy lub cztery karty 11-13(14)PC

### ♥ Licytacja inwitująca

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - ? z układową siłą 9PC do 12PC BAL	2♥ - ?
2♠ = inwitowanie w kierunku 2BA/3BA	2♠ = inwitowanie w kierunku 2BA/3BA
3♣ = NF, <u>inwit z kolorem</u> 4+♣ i tylko 4♥	3♣ = NF, <u>inwit z kolorem</u> 5+♣ i tylko 4♥
3♦ = NF, <u>inwit z kolorem</u> 5+♦ i tylko 4♥	3♦ = NF, <u>inwit z fitem</u> 3+♦ i tylko 4♥
3♥ = NF, <u>inwit</u> z długości 5+ ♥	3♥ = NF, <u>inwit</u> z długości 5+ ♥

Po NF licytujemy: Pas na 3♥

3♥ = brak przyjęcia inwitu

Podniesienie 4NF = fit 4+ i **uzupełnienie honorowe** Podniesienie

4♣ = 3♥ i NF, **dobry kolor otwarcia** 5+

4♥ = do gry z 4♥ i brak informacji

Pas na 3♥

3♥ = brak przyjęcia inwitu

Podniesienie 4NF = fit 4+, **uzupełnienie honorowe**

4♦ = 3♥ i NF, **dobry kolor otwarcia**

4♥ = do gry z 4♥ i brak informacji

### Inwitowanie w kierunku 3BA

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2♠ <b>tylko inwitujące</b> o układ i siłę	2♥ - 2♠ <b>tylko inwitujące</b> o układ i siłę
?	?
2BA = 3♥ NF min. siły i BAL pusty dubleton ♠	2BA = 3♥ NF, min. siły i BAL 5-6♦, pusty dubleton ♠
kolor 3♣ = 3♥ NF, min. siły i kolor 5+♣	kolor 3♣ = 3♥ NF, min. siły 5♦4♣
3♦ = <b>zakaz licytacji*</b>	kolor 3♦ = 3♥ NF, min. siły 6♦ bez trefli
3♥ = NF <b>minimum</b> i potwierdzenie 4♥	3♥ = NF <b>minimum</b> i potwierdzenie 4♥
3♠ = 13-14PC i 3♥, <b>BAL i puste</b> xx ♠	3♠ = 13-14PC i 3♥, <b>BAL i puste</b> xx ♠
3BA = 13-14PC i 3♥, <b>BAL</b> i Hx ♠	3BA = 13-14PC i 3♥, <b>BAL</b> i Hx ♠
4♣ = <b>zakaz licytacji*</b>	4♣ = <b>zakaz licytacji*</b>
4♦ = <b>zakaz licytacji*</b>	4♦ = <b>zakaz licytacji*</b>
4♥ = <b>zagolenie</b> , 4♥	4♥ = <b>zagolenie</b> , 4♥

**zakaz licytacji\*** jest porozumieniem pomiędzy graczami by nie stosowali sobie wzajemnie przykrości.

<b>Rozdanie 15</b> ♦ i ♥	♠ 5 2	<b>W</b> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>N</td></tr><tr><td>S</td></tr></table> <b>E</b>	N	S	♠ 3
	N				
	S				
	♥ A D 5		♥ K W 9 4		
♦ W 5 4	♦ K D 10 6 3 2				
♣ K D 6 5 2	♣ 7 2				

<b>W</b>		<b>E</b>
1♣ 2♥ pas	3-4♥, podniesienie NF inwit zastępczym kolorem do gry	1♥ 3♦

<b>Rozdanie 16</b> ♣ i ♥	♠ 9 5	<b>W</b> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>N</td></tr><tr><td>S</td></tr></table> <b>E</b>	N	S	♠ W 9 4
	N				
	S				
	♥ A 5 2		♥ K W 9 3		
♦ K D 8 5	♦ W 7				
♣ K W 6 2	♣ A D 9 4				

<b>W</b>		<b>E</b>
1♣ 2♥ pas	3-4♥, podniesienie NF inwit zastępczym kolorem do gry	1♥ 3♣



Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011

<b>Rozdanie 17</b> ♥	♠	5 2	<table border="1" style="background-color: #90EE90;"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td>S</td><td> </td></tr> </table>	W	N	E		S		♠	K W 10 3
	W	N		E							
		S									
	♥	A D 5		♥	K W 9 4						
♦	W 5 4	♦	K 10 6								
♣	K D 6 4 2	♣	7 2								

<b>W</b>		<b>E</b>
1♣ 2♥ 2BA	3-4♥, podniesienie Tylko trójka ♥ i minimum siły	1♥ 2♠ pas
	F1R inwit do gry w bez atu	

<b>Rozdanie 18</b> ♣ i ♥	♠	9 5	<table border="1" style="background-color: #90EE90;"> <tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td>S</td><td> </td></tr> </table>	W	N	E		S		♠	D 10 9 4
	W	N		E							
		S									
	♥	A D 8		♥	K 10 9 3						
♦	W 8 5	♦	D 4								
♣	K D W 6 3 2	♣	A 9 3								

<b>W</b>		<b>E</b>
1♣ 2♥ 3♠	3-4♥, podniesienie Dobry kolor ♣, transfer na 3BA Sugestia układu BAL działa jak transfer	1♥ 2♠ 3BA
	F1R inwit do gry w bez atu	O.K.

### ♥ Licytacja GF lub z aspiracjami szlemikowymi

1♣ - 1♥  
2♥ - ?

2BA = **GF** sprawdzające lub aspiracje  
3BA = **GF propozycja z czwórką ♥**  
3♠/4♣/4♦ = splintery z 5+♥

1♦ - 1♥  
2♥ - ?

2BA = **GF** sprawdzające lub aspiracje  
3BA = **GF propozycja z czwórką ♥**  
3♠/4♣/4♦ = splintery z 5+♥

## Receptura 3

### ♥ Podniesienie amerykańskie, trzy lub cztery karty 11-13(14)PC

#### ♥ Podniesienie czwórkowe

1♣ - 1♥  
2♥ - 2BA **GF**  
?

kolor 3♣ = czwórką ♥ i kolor ♣ 5+

Bal 3♦ = czwórką ♥ i bez piątki ♣ lub 44♥1♦4

4♣ = 12-13 czwórką ♥ 1♠4♥26♣ **dobrze trefle**

4♦ = 12-13 czwórką ♥ 24♥1♦6♣ **dobrze trefle**

1♦ - 1♥  
2♥ - 2BA **GF**  
?

kolor 3♣ = czwórką ♥ i kolor ♦ 5+

Bal 3♦ = 12-13 czwórką ♥ i **trójkolorówka**

4♣ = 12-13 czwórką ♥ 24♥6♦1♣ **dobrze kara**

4♦ = 12-13 czwórką ♥ 1♠4♥6♦2 **dobrze kara**

#### ♥ Podniesienia trójkowe licytujemy w oparciu o nicość w drugim kolorze starszym x lub xx:

3♥ = krótkość ♠ i trójka ♥ 1345/1336

3♥ = krótkość ♠ i trójka ♥ 1354/1363

3♠ = 11-13 trójka ♥ i 5+♣, „**nędza kolorowa**” 3♠ = trójka ♥ i 6+♦ „**nędza kolorowa**”

bal 3BA = trójka ♥ i pusty **dubel ♠**

bal 3BA = trójka ♥ i tylko 5♦, pusty **dubel ♠**

Na stronie 8 i 9 opisane są konsekwencje „**nędzy kolorowej**”, z których takie ustalenie powstało.



### 1. Wejście w strefę szlemową na 4♥ z uzgodnieniem młodsze: pytanie o układ

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
5+♣ 3♣ - 3♦ aspiracje na ♣/♥ z fitem♣	5+♦ 3♣ - 3♦ aspiracje na ♦/♥ z fitem♦
?	?
♣ piątka 3♥ = singleton karo 34♥1♦5	♦piątka 3♥ = singleton trefl 34♥51♣
♣ piątka 3♠ = singleton pik 1♠4♥3♦5	♦piątka 3♠ = singleton pik 1♠4♥5♦3
3BA = 4225	3BA = 4252
♣ szóstka 4♣ = 11-13PC 1♠426♣ <b>slabsze trefle</b>	♦szóstka 4♣ = 11-13PC 246♦1♣ <b>slabsze kara</b>
♣ szóstka 4♦ = 11-13PC 421♦6♣ <b>slabsze trefle</b>	♦szóstka 4♦ = 11-13PC 1♠46♦2 <b>slabsze kara</b>

Na wysokości trzech i czterech oznaczamy singletona według głównej zasady singletonowej.  
Do strefy szlemowej wchodzimy **BL6** (♥ i lewa strona ♣/prawa strona ♦)

### 2. Wejście w strefę szlemową na 4♥ z uzgodnieniem starsze: pytanie o singla/renons

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
5+♣ 3♣ - 3♥ aspiracje 2 w 1 na ♥	5+♦ 3♣ - 3♥ aspiracje 2 w 1 na ♥
?	?
3♠ = x lub void ♠	3♠ = x lub void ♠
3BA = 4225	3BA = 4252
4♣ = tylko singleton ♦	4♣ = tylko singleton ♣
4♦ = void ♦	4♦ = void ♣

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL5** (tylko ♥) – AK♥ AAA z odp.: 1-4, 0-3, 2, 2+D♥, 2+D♥+K

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
bal 3♦ - ?	bal (4♠441) 3♦ - 3♥ pyta o trójkolorówkę
3♠/4♣/4♦ = aspiracje z 4♥ i własną krótkością	?
3♥ = aspiracje bez krótkości, pytanie	3♠ = singleton lub void♠ 1♠444
odpowiedzi ekonomicznym cue honorowym lub 3BA = singiel♦	3BA = singleton lub void♣ 4441♣
3BA = 4333 propozycja gry	

Do strefy szlemowej wchodzimy **BL5** (tylko ♥)

### 3. Wejście w strefę szlemową singletonowe na trójce 3♥

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
1♠3♥ 3♥ - 3♠ pyta i uzgadnia kiery	1♠3♥ 3♥ - 3♠ pyta i uzgadnia kiery
?	?
3BA = 1♠3♥4♦5♣	3BA = 1♠3♥5♦4♣
4♣ = 1♠3♥3♦6♣ wydłużenia koloru	Void♣ 4♣ = 0♠3♥ wydłużenia koloru 3055
Void♣ 4♦ = 0♠3♥ wydłużenia koloru 3046	Void♣ 4♦ = 0♠3♥ wydłużenia koloru 3064


Do strefy szlemowej po pytaniu 3♠ wchodzimy **BL5** (tylko ♥), a po uzgodnieniu ♣/♦ **BL6** (♥ i ♣/♦)



4. **Wejście w strefę szlemową z pustym dubletonem na trójce 3♥** preferencja gry w kolor

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
kolorowe 2♠3♥6♣ 3♠ - ?	kolorowe 2♠3♥6♦ 3♠ - ?
3BA = do gry	3BA = do gry
4♣ = aspiracje na ♣	4♣ = cue uzgadniający ♥
4♦ = cue uzgadniający ♥	4♦ = aspiracje na ♦

Do strefy szlemowej wchodzimy po 4♣ **BL6** + **dwie damy** (♥ i ♣) a po 4♦ **BL5**

<b>Rozdanie 19</b> ♣ i ♥	♠	5 2		♠	A K 10 3
	♥	D 5 2		♥	A K W 8
	♦	A W		♦	10 6
	♣	K D 6 5 3 2		♣	A 7 2


W		E
1♣		1♥
2♥	3-4♥ podniesienie	2BA
3♠	2♠ i tylko trójka ♥ i nierówny	4♣
4♦	Cue obligatoryjne	4BA
6♣	2 z 6 + D♣ + D♥	7BA
	<b>GF</b> uzgadnia ♣ <b>BL 6 ♣/♥</b> liczone 13 lew	

5. **Wejście w strefę szlemową z pustym dubletonem na trójce 3♥** wolałbym w bez atu

Po ostatniej trójkowej odpowiedzi 3BA = bal, trójka ♥, pusty dubel ♠ - gramy tak samo jak po 3♠.

1♣ - 1♥	1♦ - 1♥
2♥ - 2BA <b>GF</b>	2♥ - 2BA <b>GF</b>
4 lub 5♣2♠3♥ 3BA - ?	5♦2♠3♥ 3BA - ?
3BA = do gry	3BA = do gry
4♣ = aspiracje na ♣ lub cue na ♥	4♣ = cue uzgadniający ♥
4♦ = szlemikowe uzgodnie ♦	4♦ = aspiracje na ♦
4BA = inwit	4BA = inwit

Do strefy szlemowej wchodzimy po 4♣ **BL6** + **dwie damy**, a jak tylko na starszym (po 4♦) **BI5**

<b>Rozdanie 20</b> ♦ i ♥	♠	5 2		♠	A D 3
	♥	D 5 2		♥	A 10 8 2
	♦	A K 10 5 3		♦	D W 6
	♣	K 9 6		♣	A 7 2

W		E
1♦		1♥
2♥	3-4♥ podniesienie	2BA
3♠	2♠ i tylko trójka ♥ i BAL	4BA
pas		
	<b>GF</b> inwit szlemikowy	

## Hamowanie i inwitowanie po inwicie bez trójki w one over one

- 1♣ - 1♥ Hamowanie w kolorowym inwicie nie wymaga dbałości o to, kto zajmuje bez atu.
- inwit 2♠! - ? Tam gdzie pada hamowanie lub inwit do gry w kolor, raczej nie będziemy już grali 3BA.
- 2BA = Hamowanie: - do partnera ♣,- do partnera 5+♣4♦, - dla własnych 6+♥  
 lub inwit do gry kolorowej w ♣ - bez dużych nadwyżek licytuj 3♣
- 3♣ = 9+PC i sztuczny GF lub aspiracyjne pytanie o układ ręki
- Brak aspiracji 3♦/3♠ = 9+PC i GF w drodze do 3BA zatrzymanie/kolor 4+♦, obawa o drugi kolor
- Brak aspiracji 3♥ = 9+PC i GF 6+♥ i preferencje do gry w kolor, możliwe 3BA
- 4♣ = do szlemika z dynamiczną ręką i dużym fitem ♣ 4+
- 4♥ = długie kiery bez szans na szlemika


Kiedy hamowanie a kiedy inwit?

Na 2BA możemy mieć zarówno hamulec jak i inwit. To my uzależniamy swoją dalszą akcję od tego jak zachowa się partner w ocenie swojej ręki z przedziału 15-17PC. Z kartą minimalną 15-16PC i bez specjalnych nadwyżek układowych musi on po 2BA zalicytować automat 3♣.

Z maksimum siły 16-17PC lub z większym układem niż 5-4 w kolorach młodszych, możemy zainicjować własny dodatkowy inwit w ramach zalicytowanego przedziału siły. Licytujemy wówczas powyżej automatycznego 3♣. Inwit w ramach własnego inwitu absolutnie nie powoduje pozycji GF.

- 1♦ - 1♥ Hamowanie w kolorowym inwicie nie wymaga dbałości o to, kto zajmuje bez atu.
- inwit 2♠! - ? Tam gdzie pada hamowanie lub inwit do gry w kolor, raczej nie będziemy już grali 3BA.
- 2BA = Hamowanie: - do partnera ♦, - do partnera 5+♦4♣, - dla własnych 6+♥  
 lub inwit do gry kolorowej w ♦ - licytuj 3♣/3♦ bez nadwyżek w ramach inwitu
- 3♣ = 9+PC i sztuczny GF lub aspiracyjne pytanie o układ ręki
- 3♦ = 9+PC i obawa o piki lub obawa o oba kolory w sile GF
- 3♠ = 9+PC i GF w drodze do 3BA wskazanie zatrzymania ♠, obawa o drugi kolor
- 3♥ = 9+PC i GF 6+♥
- 4♣ = splinter ♣, do szlemika z dynamiczną ręką i z dużym fitem 4+♦
- 4♥ = długie kiery bez szans na szlemika

Sztuczny GF uwalnia otwierającego od stresu. Pozwalamy odlicytować z czym padł inwit, jedno czy dwukolorowy. Metodą jednoznaczna na wskazanie układu dwukolorowego jest zawsze wskazanie 3♦. Pozostałe odzywki 3♥/3♠/3BA wskazują jednokolorowe ręce 6+.

Rozdanie 29 ♣	♠	K 5		♠	D 9 4
	♥	A 3		♥	10 9 6 5
	♦	9 3 2		♦	A 10 4 2
	♣	A K W 7 6 3		♣	D 9

W		E
1♣		1♥
2♠	15-17PC bez 3♥, 6♣ lub 5+♣4♦	2BA
3♥	Tylko 6♣ góra inwitu, dwa ♥ nic nie mówi o ♠	3♠
3BA	Mam zatrzymanie ♠	pas

<b>Rozdanie 30</b> ♣	♠	A 5 2	<b>W</b> <b>N</b> <b>S</b> <b>E</b>	♠	K 10
	♥	----		♥	W 8 6 5 2
	♦	A W 2		♦	D 7
	♣	A D 9 7 6 3		♣	10 8 4 2

W		E
1♣		1♥
2♣	15-17PC bez 3♥, 6♣ lub 5+♣4♦	2BA
3♣	Bez nadwyżek honorowych, automat	4♣
5♣	Ładna karta do gry w kolor	pas

## Inwity z obu rąk po lebensholowskim hamowaniu

1♣ - 1♥

inwit 2♠! - 2BA H lub inwit

?

Automat 3♣ = pasuj lub licytuj swój inwit dla mojego minimum siły

3♦ = ok. 17PC 5+♣ i 4♦

3♥ = ok. 17PC jednokolorowe 6♣ z dubletonem ♥

3♠ = ok. 17PC jednokolorowe 6♣ z krótkością ♥

Wyższe odzywki inwitujące są zbędne i byłoby je trudno zapamiętać.

1♣ - 1♥

inwit 2♠! - 2BA H lub inwit

Automat 3♣ - ?

Pas = skuteczne hamowanie do ♣

3♦ = pasuj z 3+♦ lub licytuj 3♥ z dubla, próba hamowania bez ♣ x lub renons ♣

Sugerujemy rękę 4+♥, 4+♦ **Dwukolorowa ręka na własnych kolorach**

3♥ = NF, limit na 6 kierach

3♠/4♣ = inwity z fitem 3+♣ i krótkością odpowiednio w ♠/♦

Inne znaczenia typu 4♦ lub 3BA nie opisujemy bo i tak w przyszłości zapomnimy co chciał wyrazić poeta.

Po otwarciu 1♦ w hamowaniu i inwitowaniu zachowujemy się analogicznie:

1♦ - 1♥

inwit 2♠! - 2BA H lub inwit

?

Automat z 3+♣ 3♣ = pasuj **tylko z własnymi ♣** a bez 5+♣ licytuj 3♦ lub licytuj swój inwit

Automat bez 3+♣ 3♦ = nie maksimum i 6+♦

3♥ = ok. 17PC oba warianty z dubletonem ♥

3♠ = ok. 17PC oba warianty z krótkością ♥

3BA = ok. 17PC **dynamiczna ręka** w układzie 6+♦ i 4♣

4♣ = ok. 17PC **dynamiczna ręka** w układzie 5+♦ i 5+♣

Gardynik (ze stopką) odwrotka i podniesienie amer. 12.06.2011

1♦ - 1♥

inwit 2♠! - 2BA H lub inwit

Automat z 3+♣ 3♣ - ?

Pas = skuteczne hamowanie z ręką 4+♥ i 5+♣

3♦ = **pasuj**, hamuję z 2+♦

3♥ = NF, limit na 6 kierach

4♣ = **inwit z własnymi treflami z krótkością nieokreśloną**

3♠/4♦ = inwity z fitem 3+♦ i krótkością odpowiednio w ♠/♣

1♦ - 1♥

inwit 2♠! - 2BA H lub inwit

Automat bez 3+♣ 3♦ - ?

Pas = 1. nieskuteczne hamowanie do moich ♣

2. skuteczne hamowanie do ♦

3♥ = NF, limit na 6 kierach

4♣ = **inwit z własnymi treflami z krótkością nieokreśloną**

3♠/4♦ = inwity z fitem 3+♦ i krótkością odpowiednio w ♠/♣

## Licytacja GF po inwicie bez trójki w one over one

1♣ - 1♥

inwit 2♠! - 3♣ GF, pytanie

?

3♦ = cztery♦ wariant 5+♣ i 4♦

3♥ = dubleton♥ w wariancie 6+♣

3♣ = tylko ♣ i obawa o piki w wariancie 6+♣

3BA = singleton♥ z dobrym zatrzymaniem♠ w wariancie 6+♣

1♦ - 1♥

inwit 2♠! - ?

3♣ = GF, **pytanie o rękę** lub wskazanie zatrzymania ♣ do 3BA

3♦ = GF z fitem ♦

3♥ = GF 6+♥

3♠ = GF wskazanie zatrzymania ♠

3BA = do gry, odpowiadam za piki

1♦ - 1♥

inwit 2♠! - 3♣ GF, pytanie

?

uwaga 3♦ = 5+♦ i 4+♣

3♥ = dubleton♥

3♠ = tylko ♦ i obawa o piki

3BA = tylko ♦ z singletonem♥ i z dobrym zatrzymaniem♠