

TOTOLOTEK
wersja 2.02 / 2014-10-10
Opis systemu

	str.
Spis treści:	
I. Wstęp	2
II. Licytacja na pierwszej i drugiej ręce	3
1♣	3
1♣ - 1♦	3
1♣ - 1♥	4
1♣ - 1♠	5
1♣ - 1NT	5
1♣ - 2♣/♦/♥/♠	6
1♣ - 2NT i wyższe	7
Licytacja dwustronna po otwarciu 1♣	8
1♦	9
1♥/♠	10
1♥ - 1♠	10
1♥ - 1NT	11
1♥ - 2♣ i wyższe	11
1♠ - 1NT	13
1♠ - 2♣ i wyższe	14
Licytacja dwustronna po otwarciach 1♥/♠	14
1NT	15
1NT - 2♣	15
1NT - 2♦	16
1NT - 2♥ i wyższe	17
Licytacja dwustronna po otwarciu 1NT	18
2♣/♦/♥/♠	19
2♣	19
2♦	20
2♥	20
2♠	21
Licytacja dwustronna po otwarciach 2♣/♦/♥/♠	22
Otwarcia od 2NT wzwyż	23
III. Licytacja na trzeciej i czwartej ręce	24
Otwarcia	24
Licytacja dwustronna	25
Wejścia na 3./4. ręce po pasie 0-7	26
IV. Changelog	27

I. WSTĘP

Opis systemu zawiera wszystkie „kluczowe” systemowe sekwencje, bez potencjalnie potrzebnych dodatkowych ustaleń (w stylu „1♦-2♦ Michaels czy stare”).

Przedziały punktowe poza otwarciem są orientacyjne, najczęściej można je zastąpić przez „góra” i „dół” albo podobne – zakładam, że czytelnik stara się zrozumieć i zapamiętać sens poszczególnych odzywek, a nie sztywne przedziały.

NF = nieforsujące, INV = inwit, GF = forsing do końcówki. 5332 oznacza dokładnie 5 pików i dubla trefl, podczas gdy (5332) oznacza dowolny układ spośród możliwych z odpowiednimi długościami kolorów. 54(31) oznacza układ 5431 lub 5413.

W wielu miejscach można spotkać liczbę kart właściwą danej odzywie zapisaną jako $x(x-1)$, np. 5(4). To 4 w nawiasie oznacza, że partner licytuje do x kart, ale czasem zaliczywanie tej odzywki z $x-1$ kartami lepiej ustawi licytację. Generalnie – grając Totolotkiem nie można opierać się na sztywnych schematach, należy zawsze wybierać tę drogę, która ma największe szanse doprowadzić do najlepszego kontraktu.

W celu ograniczenia liczby znaków, przez które musi przebrnąć czytelnik, nie powtarzam w opisie odzywek informacji wynikających z wcześniejszych okrażeń licytacji, a więc np. jeżeli z 18pc w składzie 3532 systemowe jest otwarcie 2NT, to w opisie licytacji po 1♥ nie wspominam, że nie ma potrzeby uwzględniania tego układu. Takie podejście ułatwia odczytywanie poszczególnych sekwencji, ale może utrudnić zrozumienie ich sensu przy pierwszej lekturze.

Do niniejszego opisu systemu pasują

[totolotek_konwencje_brazowe.pdf](#) – opis modyfikacji dozwolonych w DMP

[totolotek_karta_konwencyjna.pdf](#) – karta konwencyjna (uwaga na wersję)

II. OTWARCIA NA 1. i 2. RĘCE

Otwarcie 1♣

Znaczenie:

15+ bez starszej 5+, poza 18-20 w zrównoważonym

Możliwe odchylenia:

Karty słabsze, z potencjałem lewowo-ofensywnym zbliżonym do 15 w równym

Przykładowe karty skrajne:

KDx x AK10xxx Dxx

KDxx x AKJ10xxx xx

Sekwencja 1♣ - 1♦

1♣

1♦ 0-8 4+♥ 0-4♠

1♥ 15-17 3♥ / 18+ 3-4♥

Pas 0-2(3)

1♠ 3-7 4♠ 4♥

2♥ 18-19 4♥

2♠ 15-17 4♠

2N GF 3♥ 0-4♠

3♣/♦ NF 6+♣/♦

3♥ GF 4♥

3♠ 18-19 4♠

1N 3-7 1-3♠ 4♥

2♥ 18-19 4♥

2♠ GF 3♥ 6+♣/♦

2N GF 3♥

3♣/♦ NF 6+♣/♦

3♥ GF 4♥

2♣/♦ 3-7 4♥, 5+♣/♦

2♥ 15-17 3♥ (!) - negatywny wybór koloru

2♠ GF 6+ w drugim młodszym / fit

2N GF 3♥

3♣/♦ NF fit/6+

3♥ GF 4♥

2♥ 3(0)-7 5+♥

2♠ 8 4♠ 4♥

2N 8 1-3♠ 4♥

3♣/♦ 8 4♥ 6(5)♣/♦

3♥ 8 5+♥

1♠ 4♠ bez 3♥

1N 3(0)-7 0-3♠ 4-5♥ // 0 przy misfście ♠

2♣/♦ 3(0)-7 5(4)+♣/♦ // jw

2♥ 3(0)-7 6+♥ // jw

2♠ 3(0)-7 4♠ // wystarczy nadwyżka układowa

2N 8 0-3♠ 4-5♥

3♣/♦ 8 5+♣/♦

3♥ 8 6+♥

3♠ 8 4♠
 1N 15-17 2-3♠ 2♥
 2♣♦♥ 0-7 5+♣/♦/♥ // 1NT jest 15-17, więc 0-7
 2♠ 8 6♥ ręka bezatutowa
 2N 8 4-5♥
 3♣/♦ 8 5+♣/♦
 3♥ 8 6+♥ ręka dobra do gry w kolor
 2♣/♦ 14-18 5+♣/♦
 2♥ 0-7 6(5)+♥
 2♠ 8 3+♣/♦ zainteresowanie gra w kolor
 2N 8
 3♣/♦ 5-7 3(2)+♣/♦
 2♥ 15-17 4♥
 2♠ GF
 2NT 21-23 1-3♥ dopuszczalne 4♠
 3♣/♦ 19-21 6+♣/♦
 3♥ 15-18 4♥ układowa ręka

Sekwencja 1♣ - 1♥

1♣

1♥ 0-8 4+♠ przy 5+♠ może być 4+♥
 1♣ 15-17 3♠ / 18+ 3-4♠
 Pas 0-2(3)
 1N 3-7 4♠
 2♥ GF 3♠ 6+♣/♦
 2♠ 18-19 4♠
 2N GF 3♠
 3♣/♦ NF 6+♣/♦
 3♠ GF 4♠
 2♣/♦ 3-7 4♠, 5+♣/♦
 2♠ 15-17 3♠ (!) - negatywny wybór koloru
 2♥ GF 6+ w drugim młodszym / fit
 2N GF 3♠
 3♣/♦ NF fit/6+
 3♠ GF 4♠
 2♥ 5-7 5+♠
 2♠ 3(0)-4 5+♠ // wystarczy nadwyżka układowa
 2N 8 4♠
 3♣/♦ 8 4♠ 6(5)♣/♦
 3♠ 8 5+♠
 1NT: 15-17 2♠
 2♣♦♥♠ 0-7 5/4+♣/♦/♥/♠ // 1NT jest 15-17, więc 0-7
 2NT 8 możliwe 4♥
 3♣/♦ 8 5+♣/♦
 3♥ 8 5+♥5+♠
 3♠ 8 6+♠
 2♣/♦ 14-18 5+♣/♦
 2♥ 0-7 4+♥
 2♠ 0-7 5+♠
 2N 8
 3♣/♦ 5-7 3(2)+♣/♦
 3♥ 8 5+♥5+♠
 3♠ 8 6+♠

3N 8 super ręka z fitem
 2♥ GF
 2♠ 15-17 4♠
 2N 21-23 1-3♠
 3♣/♦ 19-21 6+♣/♦
 3♥ 15-18 4♠ 5+♣ układowa ręka
 3♠ 15-18 4♠ 5+♦ układowa ręka

Sekwencja 1♣ - 1♠

1♣

1♠ 0-8 0-3♥ 0-3♠
 1N 15-17 równy
 2♣/♦ 0-7 5+♣/♦
 2♥ 8 5+4+♣/♦
 2♠ 0-7 5+5+♣/♦
 2N 8
 3♣/♦ 8 5+♣/♦
 2♣/♦ 14-18 5(4)+♣/♦
 2♥/♠ 8 wartości
 2N 8
 3♣/♦ 5-7 3(2)+♣/♦
 2♥ GF bez 4+4+♣/♦
 2♠ 20+ 4+♣ 4+♦
 2NT GF mniej więcej równe młode
 3♣/♦ 0-3 4+♣/♦
 3♥ GF 5+♣
 3♠ GF 5+♦
 2NT 21-23
 3♣/♦ 19-22 5(4)+♣/5+♦
 3♥/♠ stoper licytowany, pytanie o drugi starszy

Sekwencja 1♣ - 1NT

1♣

1NT 9+ skład +- zrównoważony (5332/4441/5422)
 2♣/♦ 15-17 5+♣/♦ / 18+ 4+♣/♦
 3♣/♦ 4+♣/♦
 2♥/♠ 15-17/21+ 4♥/♠
 2NT 18+ 5+♣5+♦
 3♣/♦ 18+ 6+♣/♦
 3♥/♠ 15-17 5-4-3-1 licytowana krótkość
 3NT 15-17 4333

Sekwencja 1♣ - 2♣

1♣

2♣ GF	5+♣		
2♦		5+♦	
2♥/♠		4♥/♠	
2NT	18+	3+♣	
3♣	15-17	3+♣	2-3♥/♠
3♦	18+	6+♦	
3♥/♠	15-17	3+♣	0-1♥/♠
3NT	15-17	3343/3352	
4♣	15-17	3+♣	0-1♦

Sekwencja 1♣ - 2♦

1♣

2♦ GF	5+♦		
2♥/♠		4♥/♠	
2NT	18+	3+♦	
3♣		6+♣	
3♦	15-17	3+♦	2-3♥/♠
3♥/♠	15-17	3+♦	0-1♥/♠
3NT	15-17	3334/3325	
4♣	15-17	3+♦	0-1♣

Sekwencja 1♣ - 2♥

1♣

2♥ GF	5+♥		
2♠		4♠	0-2♥
2NT	18+	3-4♥ /	21+ 4+♣/4+♦
3♣/♦		5+♣/♦	
3♥	16-17	3-4♥	bez krótkości
3♠	15-17	3-4♥	0-1♠
3NT	15-17	3244 ew.	3235/3253/2245/2254
4♣/♦	15-17	3-4♥	0-1♠
4♥	15	3-4♥	bez krótkości

Sekwencja 1♣ - 2♠

1♣

2♠ GF	5+♠		
2NT	18+	3-4♠ /	21+ 4+♣4+♦
3♣/♦		5+♣/♦	
3♥	15-17	4♥	0-2♠
3♠	16-17	3-4♠	bez krótkości
3NT	15-17	2344 ew.	2335/2353/2245/2254
4♣/♦/♥	15-17	3-4♠	0-1♣/♦/♥
4♠	15	3-4♠	bez krótkości

1♣ - 2NT i wyższe

1♣

2NT 9-12 5+♣ 5+♥/♠

3♣ pytanie

3♦ 5+♥

3♥ 5+♠

3♦ 6+♦

3♣ 9-12 5+♦ 5+♥

3♦ 3+♦

3♠ 0-1♠

3NT 0-1♣

3♥ 3+♥

3♠ 0-1♠

3NT 0-1♣

3♠ 6+♣ (!)

3♦ 9-12 5+♦ 5+♠

3♥ 6+♣ (!)

3♠ 3+♠

3NT 0-1♥

4♣ 0-1♣

3♥ 9-12 5+♥ 5+♠

3♠ 3+♠

4♣/♦ 3+♥ cb

// tak, nie zgłaszamy młodszych

3♠ 9-12 5+♣ 5+♦

4♣/♦ 8 lew na dobrych ♥/♠

4♥/♠ 6,5-7,5 lew na dobrych ♥/♠

Licytacja dwustronna po otwarciu 1♣

- 1♣ (x) (nie pokazuje jednoznacznie koloru 4+ lub 'nie wiadomo co znaczy')
- | | |
|-----|--|
| pas | 0-7 bez starszych 4 i młodszych 5 lub 8+ w +- równym |
| xx | 0-9 5+♦ |
| 1♦ | 0-7 4+♥ / 8-9 5+♥ |
| 1♥ | 0-7 4+♠ / 8-9 5+♠ |
| 1♠ | 0-9 5+♣ |
| 1NT | 0-9 5+4+♣♦ |
- 2♣ - 2♠ GF 5+ dalsza licytacja jak bez kontry
- 2NT - 3♠ a) (x) obiecuje 11+pc: nat bloki, 2NT nie ma
b) (x) nie obiecuje 11+pc: jak bez kontry

Dalsza licytacja: o ile to możliwe, analogiczna do sytuacji bez x

- 1♣ (x) (pokazuje jakiś kolor 4+)
- Tak samo jak wyżej, wskazanie koloru przeciwnika transferem: 5-7PC, wywołuje pozostałe kolory, 2 w ten kolor dalej GF

1♣ (pas) 1♦/♥/♠ (coś)

- Kontra otwierającego - nadwyżka, nie fit
- Odpowiadający licytuje do wariantu 15-17 w +- równym
- 2NT bez przeskoku po odzywce przeciwnika oznacza najsłabszą możliwą rękę (z tych, z którymi chcemy coś grać), najczęściej na jednym kolorze

1♣ (pas) 1NT i wyżej (coś)

- Kontra na bezpośredniej: mocna propozycja
- Kontra na reopen: brak innej wygodnej licytacji
- 2NT jest zawsze nadwyżkowe

1♣ (1♦/♥/♠)

- Pas 0-4 albo trap (jeżeli wejście jest 4+)
- Nowy kolor na wysokości 1: F1 4+
- Nowy kolor na wysokości 2: GF 5+
- Kolor 4+ wskazany przez przeciwnika na wysokości 1: T/O
- Kolor 4+ wskazany przez przeciwnika na wysokości 2: pytanie o trzymanie inv+ zlimitowany bez uzgadnianych starszych 4(8-10?)
- x: 9+ w +- równym poza kartą z którą grawitujemy do 3NT / 5-8 nie pasujące do powyższych

1♣ - wejście na wysokości wyższej

- Kontra na naturalne odzywki - negatywne, bilans do 15-17
- Kontra na odzywki sztuczne - 5-8 na dowolnym albo 9+ bez koloru 5+
- Nowy kolor - GF 5+
- 2NT inwit na kolorze

Otwarcie 1♦

Znaczenie:

12(11)-14, może być dowolny pięciokart i dowolna krótkość

Możliwe odchylenia:

- Ładne 11(10) - z rękami na otwarcie na poziomie 1 w WJ
- Duże układy (nawet 55) w starszych, każda krótkość, ale renonse sporadycznie i tylko w kolorach młodszych

Przykładowe karty skrajne:

Dxxxx Dxxxx AK x
AKxx Axxx xxxxx -
x Axx DJxxx Kdxx

Licytacja po otwarciu 1♦

1♦

pas 0-6 poza rękami na 2♥/♠
1♥/♠ 7+ 4+♥/♠
2♣/♦/♥ 5♣/♦/♥ 3♥/♠ ręka kolorowa
2♥/♠ 4(5)♥/♠
Wyższe 4+♥/♠ 5+licytowane
1NT 7-10 0-3♥/♠
2♣ 2♣ 4+♣
2♦ 2♦ 5+♦
2♥ 2♥ 55(54)♥/♠
2♣ 12+ 5+♣/(32) 44/3334
2♦ 2♦ 5♦
2♥/♠ 2♥/♠ 4+♥/♠
2NT 2NT 3343 góra
3♣ 3♣ 3+♣
3♦/♥/♠ 3♦/♥/♠ 4+♣ 0-1♦/♥/♠
3NT 3NT 3343 dół
2♦ 12+ 5+♦/3343
2♥/♠ 2♥/♠ 4+♥/♠
2NT 2NT 3334 góra
3♣ 3♣ 5♣
3♦ 3♦ 3+♦
3♥/♠ 3♥/♠ 4+♦ 0-1♥/♠
3NT 3NT 3334 dół
4♣ 4♣ 4+♦ 0-1♣
2♥/♠ 0-9 5+♥/♠
2NT 10-11 nat
3♣/♦ 9-11 6+
3♥/♠ 0-8 7+

Licytacja dwustronna po otwarciu 1♦

1♦ (x)

xx 10+ bez koloru 5+/12+ z młodszym 5+
2♣/♦ 0-11 5+
Reszta jak bez x

Inne sekwencje: licytacja analogiczna do tej po otwarciu 1♣ w WJ, nieforsujące odzywki odpowiadającego mogą być słabsze i bardziej układowe

Otwarcie 1♥/♠

Znaczenie:

15(14)+, licytowane 5+, poza 18-19 w 5332 i 5422 z wartościami w dublach
Z acolem można otworzyć 1♣, ale sprzedaż starszej 5 jest wtedy niemożliwa

Możliwe odchylenia:

- Słabsza ręka przy nadwyżkach układowych

Przykładowe karty skrajne:

AD10xxxx ADxx x x
AKxxx AKxx xx xx

Licytacja po otwarciu 1♥

Sekwencja 1♥ - 1♠

Uwaga1: należy pamiętać, że z 5332 i siłą 18-19(20) otwieramy 2NT

Uwaga2: nie da się sprzedać słabej ręki z 4+ treflami. Należy unikać takich układów jak ognia.

1♥

1♠ 3(2)+ 4+♠, 3+♥ tylko w sile inwit+

1NT 15-17 (5332)/2524/1534/5+♣

2♣ 18-20 bez dobrych 6+♥ i bez 55 / GF bez 55

2♦ GF, może być z fitem (potem 3♥ uzgadnia kolor)

2♥ 6♥

2♠ 5♥ 3♠

2NT pytanie o młodszą 4

2NT 5♥ 0-1♠ / 20+ 2533

3♣ 2524

3♦ 2542

3♥ acol na dobrych kierach

3♠ 18+ 4♠

2♥ 3-5 2♥ 4-5♠

2♠ NF 3-4♠

2NT NF 0-2♠

Reszta: nat GF

2♠ 3-5 0-2♥ 5+♠

2NT NF

Reszta: nat GF

2NT 3-5 0-1♥ 4♠

3♣ NF 4+♣

3♦ NF 4+♦

Reszta: nat GF

3♣ 3-5 6(5)+♣

3♦ 3-5 6(5)+♦

3♥ 3-5 2♥ 6+♠ układowy inwit

3♠ 3-5 0-1♥ 7+♠ układowy inwit

2♦ 14-17 5+♥ 4+♦

2♥ 14-17 6+♥

2♠ 14-17 5+♥ 4(3)♠

2NT 17-19 5+♥ 5+♣ / 5+♥ 5+♦ / 6+♥ 3♠

3♣ do koloru

3♦ GF pytanie

3♥ 6+♥ 3♠

3♣ 5+♥ 5+♣
 3NT 5+♥ 5+♦
 3♥ GF 3+♥
 3♠ GF 6+♠
 3♣ GF 5+♥ 5+♣
 3♦ GF 5+♥ 5+♦
 3♥ 17-19 6+♥ 0-2♠
 3♠ 4♠ układowy inwit

Sekwencja 1♥ - 1NT

1♥

1NT 3-8 0-3♠ 0-2♥
 2♣ 18-20 bez dobrych 6+♥ / GF bez 55
 2♦ GF
 2♥ 6♥
 2♠ prośba o opis ręki
 2NT 5+♣4+♦
 3♣ 6+♣
 3♦ 6+♦
 3♥ 3235
 3♠ 3253
 3NT 3244
 2NT 20+ 4522 / (5332)
 3♣ 5+♥ 5+♣
 3♦ 5+♥ 5+♦
 3♥ GF uzgadnia kiery
 2♥ 3-5 2♥ może być 5+4♣+♦ przy minimum
 2♠ GF prośba o opis ręki
 Dalej: jak po 1♥-1NT-2♣-2♦-2♠
 2NT NF
 3♣/♦ NF
 Reszta GF
 2♠ 3-5 2♥ 5+4+♣♦
 2NT NF
 3♣/♦ NF
 Reszta GF
 2NT 3-5 0-1♥ 5+4+♣♦
 3♣/♦ NF
 Reszta GF
 3♣ 3-5 0-2♥ 6+♣ // 2♥ tylko przy dobrym kolorze
 Wszystko: GF
 3♦ 3-5 0-2♥ 6+♦ // 2♥ tylko przy dobrym kolorze
 Wszystko: GF
 2♦ 14-17 5+♥ 4+♦
 2♥ 14-17 6+♥
 2♠ 17-19 6♥ 4♣/♦
 2NT wywołanie młodego
 3♣/♦ 4♣/♦
 3♥ NF
 Reszta: GF
 3♣/♦ NF 6+♣/♦
 2NT 14-16 5+♣ 5+♥
 3♣ SO
 3♦ SO

3♥ GF 2♥
 3♠ GF gramy w ♣
 3♣ GF 5+♥ 5+♣
 3♦ GF 5+♥ 5+♦
 3♥ 17-19 6+♥ solidne ♥
 3♠ autosplinter
 4♣ autosplinter
 4♦ autosplinter

Sekwencja 1♥ - 2♣ i wyższe

1♥

2♣ GF równy / fit / 5+♣
 Dalej: jak w WJ, rewers od ładnych 17
 2♦ GF 5+♦
 Dalej: jak w WJ, rewers od ładnych 17
 2♥ 3(2)-7 PC 3+♥
 2♠ 17+
 2NT 4-7 bez wyraźnej preferencji koloru
 3♣ 4-7 ♣ zdecydowanie najlepsze
 3♦ 4-7 ♦ zdecydowanie najlepsze
 3♥ 2-3
 2♠ 7-8 3♥
 2NT 4(3)-8 4+♥
 3♣ relay
 3♦ średnia ręka
 3♥ słaba ręka
 Reszta: maksimum, nowy kolor = dobry kolor 5+
 3♣ 7-8 6+♣
 3♦ 7-8 6+♦
 3♥ 0-3 4+♥
 3♠/4♣/♦ 9-12 4+♥ 0-1 licytowane
 3NT chęć gry 4♥ ok 1+ LD
 4♥ chęć gry 4♥ mniej niż 1 LD

Licytacja po otwarciu 1♠

Sekwencja 1♠ - 1NT

1♠

1NT 3-8 0-2♠
2♣ 18-20 bez dobrych 6+♠ / GF bez 55
2♦ GF
2♥ 5+♠ 4-5♥
2♠ 2♠ 0-3♥
2NT 0-1♠ 0-3♥ 5+4+♣♦
3♣ 6+♣ 0-3♥
3♦ 6+♦ 0-3♥
3♥ 2♠ 4+♥
3♠ 0-1♠ 4+♥
2♠ 6+♠ 0-3♥
2NT 5♠ 0-3♥ pytanie o kolor 5+
3♣ 5♠ 5(4)+♣
3♦ 5♠ 5(4)+♦
3♥ 5+♠ 6+♥
3♠ uzgadnia ♠
2♥ 3-5 4+♥
2♠ NF 6♠ 0-3♥
2NT NF 5♠ 0-2(3)♥
3♣/♦ NF 5♠ 5+♣/♦
3♥ GF 3+♥
3♠ 2♠ 4♥
3NT 0-1♠ 4♥
3♠ GF 6+♠
2♠ 3-5 2♠ 0-3♥ bez 6+♣♦
2NT NF
3♣/♦/♥ NF
3♠ GF
2NT 3-5 0-1♠ 0-3♥ 5+4+♣♦
3♣/♦ NF, reszta GF
3♣ 3-5 6+♣
Wszystko: GF
3♦ 3-5 6+♦
Wszystko: GF
3♥ 3-5 6+♥
Wszystko: GF
2♦ 14-17 5+♠ 4+♦
2♥ 14-17 5+♠ 4+♥
2♠ 14-17 6+♠
2NT 14-16 5+♣ 5+♠
3♣ SO
3♦ SO
3♥ SO
3♠ GF 2♠
3NT 0-1♠
3♣/♦/♥ GF 5+♠ 5+♣/♦/♥
3♠ 17-19 6+♠ solidne ♠
4♣ autosplinter
4♦ autosplinter
4♥ 6♥5♠

Sekwencja 1♠ - 2♣ i wyższe

1♠

- 2♣ GF równy / fit / 5+♣
Dalej: jak w WJ, rewers od ładnych 17
- 2♦ GF 5+♦
Dalej: jak w WJ, rewers od ładnych 17
- 2♥ INV+ 5+♥ (jedyna sekwencja NF: 1♠ - 2♥ - 2♠ - 3♥)
Dalej: jak w WJ, rewers od ładnych 17
- 2♠ 3(2)-7 PC 3+♠
 - 2NT 17+
 - 3♣ 4-7 bez wyraźnej preferencji koloru
 - 3♦ 4-7 ♦ zdecydowanie najlepsze
 - 3♥ 4-7 ♥ zdecydowanie najlepsze
 - 3♠ 2-3
- 2NT 4(3)-8 4+♠
 - 3♣ relay
 - 3♦ maksimum bez koloru
 - 3♥ średnia ręka
 - 3♠ słaba ręka
 - Reszta: maksimum, nowy kolor = dobry kolor 5+
- 3♣ 7-8 6+♣
- 3♦ 7-8 6+♦
- 3♥ 7-8 3♠
- 3♠ 0-3 4+♠
- 3NT chęć gry 4♠ ok 1+ LD
- 4♣ splinter
- 4♦ splinter
- 4♥ splinter
- 4♠ chęć gry 4♠ mniej niż 1 LD

Licytacja dwustronna po otwarciach 1♥/♠

Licytacja w każdej sekwencji analogiczna do WJ, z odpowiednio przesuniętymi limitami odpowiedzi (o 2-3pc).

1♥/♠ - (x)

- xx 8(7) bez fitu albo GF z fitem
 - 1NT 4-6(7) z fitem
 - 2♥/♠ 0-3(4) z fitem
 - 2NT INV z fitem
 - 3♣/♦ kolor+fit
 - 3♥/♠ 0-4 4+♥/♠
 - 3NT układowy bilans 1+ LD
 - 4♥/♠ układowy bilans 0-1LD
- 1♥/♠ - (wejście na wysokości 2)
- x negatywna, 6(5)+
 - 2NT GF z fitem
 - 3 w kolor przeciwnika - inv z fitem

Otwarcie 1NT

Znaczenie:

każde 8-11PC, poza:

- Rękami z niezłym kolorem 7+
- Fajnymi układowymi rękami w sile ok. 9-11PC

Możliwe odchylenia:

- Bardzo ładne 7, czasem nawet 6 PC
- Bardzo brzydkie 12 PC

Przykładowe karty skrajne:

x x Axxxx D10xxxx
xxxxxxx Dx Kx Kx

Sekwencja 1NT-2♣

Relay 2♣ dajemy z dwoma typami rak:

- a) szukamy ewentualnego koloru do gry u otwierającego
- b) mamy samouzgadniały kolor

1NT

2♣ GF zazwyczaj skład zrównoważony lub bardzo dobry kolor

2♦ 4+♥ najwyżej 4♠

2♥ 3+♥

2♠ 0-2♥ 4-5♠

2NT 0-2♥ 0-3♠ pytanie o młodszy 4+

3♣/♦ samouzgodnienie

3♥ 4+♥, partner daje cuebid z wyjątkową ręką

3♠ samouzgodnienie

3NT do gry

2♥ 4+♠

2♠ 3+♠

2NT 0-2♠ prośba o opis ręki

3♥ 4+♥ 5+♠

3♣/♦/♥ samouzgodnienie

3♠ 4+♠, partner daje cuebid z wyjątkową ręką

3NT do gry

2♠ brak starszych 4+ i młodszych 6+

3♣/♦/♥/♠ samouzgodnienie

2NT 8-9 6+♣

3♣ 8-9 6+♦

3♦ 5+♣5+♦ (!)

3♥/♠ 8-9 bardzo dobry kolor 6+

3NT 4333 bardzo kiepski dół

Sekwencja 1NT-2♦

Relay 2♦ dajemy z kolorem (kolorami) 5+, jeżeli interesuje nas fit u partnera

1NT

2♦: GF

2♥: 0-2♥

2♠ 4+♠

2NT 3♠

3♣ 0-2♠ 5+♣

3♦ 0-2♠ 5+♦ 0-4♣

3♥ 4+♠ 0-1♥ 4+♠

3♠ 4+♠ 2♥ przyzwoita ręka

2NT 0-3♠ 5+♥ pytanie o skład

3♣/♦ 5+♣/♦

3♥ 0-1♥ 4+♠

3♠ 2♥ 5+♠

3NT (3244)

3♣/♦ 5+♣/♦

3♥ uzgodnienie koloru

3♥ 6+♥

2♠ 3+♥ 0-2♠

2NT 5+♠ 0-3♥ pytanie o skład

3♣/♦/♥ 5+♣/♦/♥

3♠ 1444

3NT (2344)

3♣/♦ 5+♣/♦

3♥ 5+♥

3♠ uzgodnienie koloru

3♥ 4+♥

3♠ 0-1♠ 3♥

3NT 2♠ 3♥

2NT 3-4♥ 3-4♠ 3(2)+♣

3♣ uzgodnienie ♣

3♦ 6+♦, silnie zachęca do gry w ♦ (patrz też 3NT)

3♥/♠ uzgodnienie ♥/♠

3NT 6(5)+♦, można ruszyć z nadwyżką

3♣ 3-4♥ 3-4♠ 0-2♣

3♦/♥/♠ uzgodnienie koloru

3NT 6+♣ można ruszyć z nadwyżką

3♦ 5+4+ w starszych

3♥ 3+♥

3♠ 3+♠ 0-2♥ / 4+♠

3NT: do gry, ale z nadwyżką ruszamy z fragmentu

3♥ 3♥ 5+♠

3NT do gry, ale z nadwyżką ruszamy z fragmentu

4♣ uzgadnia ♥ (!)

3♠ 3♠ 5+♥

3NT do gry, ale z nadwyżką ruszamy z fragmentu

4♣ uzgadnia ♥ (!)

4♦ uzgadnia ♠ (!)

3NT 4333 bardzo kiepski dół

Sekwencja 1NT-2♥ i wyższe

1NT

2♥/♠ do gry, pasujemy prawie zawsze. Gra w lidze itp. - patrz dokument totolotek_konwencje_brazowe.pdf

2NT solidny inwit, nie wyklucza krótkości/sześciokartów

3♣ stayman odwrotny

3♦/♥ 5+♥/♠

3NT: propozycja kontraktu, modelowo fit HHx

3♠ 5+♣ 4+♦

3NT 5+♠ 4♥

3♣/♦/♥/♠ naturalne inwity 6+

Nowy kolor GF 5+

3NT naturalne

3NT do gry, najczęściej na własnym kolorze

4♣/♦ nat GF wezwanie do cuebidu

4♥/♠ do gry

Licytacja dwustronna po otwarciu 1NT

1NT - (x) -

pas silny/równy/♣+♦/♦+♠/♥+♠

xx ♣+♥/♣+♠/♦

2♣ ♣/♦+♥

2♦ 5+♥/♠ konstruktywne

Dalej: jak po multi, inwit tylko z bardzo dobrą ręką

2♥/♠ chęć gry kontraktu 2♥/♠

2NT duża dwukolorówka, GF

Reszta jak bez x

Uwaga: granie bez x jest ważniejsze od grania we właściwy kolor, a więc zalicytowanie koloru lub pas na odzywkę do koloru nie musi oznaczać, że go mamy.

1NT - (pas) - pas - (x)

xx dowolne 5+5+

2♣♦♥♠ 6(5)+ ♣♦♥♠, pięciokart bardzo rzadko

1NT - (wejście na wysokości 2)

- Nowy kolor na wysokości 2 jest nieforsujący, ale obiecuje trochę punktów (można kontrować/licytować swój kolor z bdb ręką)
- Nowy kolor na wysokości 3 jest GF
- 2NT - lebenzol („słaby” wariant w sile inwitu)
- Kontra na sztuczną odzywkę wskazuje przewagę siły i brak koloru do zalicytowania, ale nie tworzy pozycji PF

1NT - (wejście na wysokości 3)

- x: negatywna, można ukarać z >50% karności
- Nowy kolor GF

Zasady kontrowania:

- Kontra z pozycji otwierającego, jeżeli nie wskazaliśmy przewagi siły, jest wywoławcza
- Wszystkie kontry po wskazaniu przewagi siły mają co najmniej 75% karności
- Pierwsza kontra z pozycji odpowiadającego za kolorem ma co najmniej 75% karności (i wskazuje punkty)
- Pierwsza kontra z pozycji odpowiadającego przed kolorem ma co najmniej 50% karności
- 2NT z pozycji odpowiadającego, zalicytowane po odzywce przeciwnika, oznacza punkty i rękę za mało karną na x

Otwarcia 2♣/♦/♥/♠

Znaczenie:

10(9)-13(14) 5+ licytowane i albo skład niezrównoważony, albo bardzo dobry kolor. 5332 tylko w sile 12-14.

Wybierając otwarcie spośród możliwych 2♣♦♥♠ i 1NT/1♦ stosujemy dwie główne zasady:

1. Im bardziej niezrównoważony skład, tym gorszy może być kolor, np.
Dxxxx Kx KJxx Kx = 1♦
Dxxxx Kx KJxxx K = 2♠
KJxxx Kx Dxxx Kx = 2♠
2. Staramy się wygodnie ustawić licytację, a niektóre układy są trudne do sprzedania po otwarciu na wysokości 2, np. 54 na starych:
AJxxx Kxxx Kxx x = 1♦
AJxxx Kxx Kxxx x = 2♠
ale nie bez znaczenia jest też jakość kolorów, więc
AKJxx xxxx Kxx x = 2♠

Możliwe odchylenia:

9pc przy składzie 6-4

Przykładowe karty skrajne:

KJxx x xx KDxxxx
xxx Axx AKJxx xx
Dx AKDJx Dxx xxx
AD10xxxx DJx xx x

Licytacja po otwarciu 2♣

Wszystko analogicznie do licytacji po 2♣ precision. Po drugim relayu pokazujemy fragment.

2♣

- 2♦ pytanie
- 2NT 6(5)♣ góra
- 3♦ pytanie o starsze 3
- 3♣ 6(5)♣ dół
- 3♦ pytanie o starsze 3
- 2NT transfer na 3♣, taktyczne z fitem lub inwit na 5-5
- 3♦ GF
- 3♥/♠ INV

Licytacja po otwarciu 2♦

2♦

2♥/♠ NF 5+♥/♠ do inwitu włącznie
2NT GF bez starszej 5 lub z dużym fitem
3♣ 4+♣
3♦ 6+♦ (jak 6, to niezłe)
3♥ 4♥
3♠ 4♠ bez 4♥
3NT 5332, 6332 ze słabymi karami
3♣ INV 3(2)+♦, może być 5♥/♠ / GF 5♥/♠ / szlemikowe 3+♦
3♦ 10-11
3♥ GF 5♥
3♠ GF 5♠ 0-4♥
3NT inwit do 6♦
3♥ 12-13 3-4♥
3♠ 12-13 3-4♠ 0-2♥
3NT 12-13 0-2♠ 0-2♥
3♦ 3(2)+♦ poniżej inwitu
3♥/♠ GF 6+ ♥/♠
3NT do gry
4♣ GF na treflach, wezwanie do cuebidu

Licytacja po otwarciu 2♥

2♥

2♠ GF 0-4♠ / GF z fitem
2NT 4♠
3♣/♦ 4+♣/♦
3♥ 6+♥ ręka kolorowa
Wszystko poza 3NT uzgadnia ♥
3♠ 6♥ ręka bezatutowa
Wszystko poza 3NT uzgadnia ♥
3NT (5332)
Wszystko uzgadnia ♥
2NT INV 3(2)+♥ / INV+ 5+♠
3♣ 0-2♠ 5(6)♥
3♦ GF 6+♠
3♥ INV 3(2)+♥
3♠ INV 6+♠
3NT do gry
3♦ 3-4♠
3♥ INV 3(2)+♥
3♠ INV 5+♠
3NT GF 5+♠ wywołanie cuebidu
4♣/♦ CB 5+♠
3♥ 10-11 0-2♠ 6+♥ (niezłe ♥)
3♠ 12-13 2♠ 6+♥
3NT 12-13 0-1♠ 6+♥
3♣/♦ GF 6(5)+♣/♦
3♥ poniżej inwitu
3♠ splinter
3NT do gry
4♣/♦ splinter
4♥/♠ do gry

Licytacja po otwarciu 2♠

2♠

2NT GF 0-4♥ / GF z fitem
3♣/♦ 4+♣/♦
3♥ 4+♥
4♣ uzgadnia ♥
3♠ 6+♠
4♣ uzgadnia ♠
3NT (5332)
3♣ INV 3(2)+♠ / INV+ 5+♥
3♦ 3-4♥
3♥ INV 5+♥
3♠ INV 3(2)+♠
3NT GF 5+♥ wywołanie cuebidu
3♥ 10-11 5(6)♠ 0-2♥
pas INV 6(5)+♥
3♠ INV 3(2)+♠
3NT do gry
3♠ 10-11 6+♠ 0-2♥
3NT 12-13 6♠ 0-2♥
3♦ GF 6(5)+♦
3♥ GF 6(5)+♣
3♠ poniżej inwitu
3NT do gry
4♣/♦ splinter
4♥/♠ do gry

Licytacja dwustronna po otwarciach 2♣♦♥♠

2♣ - (x)
xx 11+ można zatrzymać się w 2NT/3♣
2♦ naturalne, NF
Reszta jak bez kontry

2♣ - (pas) - 2♦ - (2♥/♠)
x niezłe 4♥/♠
2NT 6♣ z trzymaniem
3♣ 6♣ bez trzymania

2♦ - (x)
xx GF
2NT 6+♣
Reszta jak bez kontry

2♦ - (wejście)
2NT zawsze sztuczne
nowy kolor na wys. 3 - GF

2♥ - (x)
xx GF (rzadko 5+♠)
2♠ NF 6(5)+♠
2NT jak bez kontry
3♣/♦ NF 6+♣/♦
Reszta jak bez kontry

2♥ - (2♠) -
x 75+% karności
2NT inwit z fitem
3♣/♦ GF nat
3♠ GF z fitem

2♥ - (wejście na wys. 3) -
x 75+% karności
nowy kolor GF

2♠ - (x)
xx dowolny GF (rzadko 5+♥)
2NT NF 6+♣
3♣ jak bez kontry
3♦/♥ NF 6+♦/♥
Reszta jak bez kontry

2♠ - (wejście na wys. 3) -
x 75+% karności
nowy kolor GF

Otwarcia od 2NT wzwyż

- 2NT 18-20 zrównoważony, może być 5332/5422/6322 przy odpowiedniej lokalizacji, 20 tylko bez pięciokartu, czasem świetne 17
- 3♣ stayman odwrotny
 - 3♦/♥ transfery
 - 3♠ 5+4+♣/♦
 - 3NT 5+♠4♥
 - 4♣/♦ naturalny inwit szlemikowy
 - 4♥/♠ do gry
 - 3♣/♦ przed ok. 4,5-5,5 lew, min KJxxxx
po ok. 5,5-6,5 lew, min KJxxxxx
 - 3♥/♠ przed 7(6) z sensowną lokalizacją honorów, mocno rozchwiane
po 7 przyzwoitej jakości, mocno rozchwiane
 - 3NT gambling bez dojścia
 - 4♣ do koloru
 - 4♦ pytanie o singla
 - 4NT brak
 - 4♥/♠ do gry
 - 4NT inwit na wydłużenie
 - 5♣/♦ do gry
 - 4♣/♦ ok. 8,5-9 lew na pełnym kolorze starszym
 - 4♦/♥ szanse szlemikowe
 - 4♥/♠ do gry
 - 4♥/♠ do gry
 - 4NT pytanie o kolor asa
 - 5♣ brak
 - 5NT as ♣
 - 6♣ dwa asy
 - 5♣/♦ do gry
 - 5♥/♠ inwity na AK atu

Część II. Licytacja po pasie 0-7

Otwarcia trzecioręczne, po pasie 0-7

pas 0-15 nieciekawa karta

1♣ 18(16)+ 5+♣ | 18-20 w równym | 20+ w niezrównoważonym | 22+ dowolne

1♦ 0-3(4) ze 4+♥/♠ / 0-5 bez 4+♥/♠

1♥/♠ 4-7, 4+

1NT brak (!)

2♣/♦ GF 5+♣/♦ nie wyklucza 4♥/♠

2♥ GF 2-3♥ 2-3♠

2♠ INV 2-3♥ 2-3♠

Dalsza licytacja: analogiczna do WJ (magister, odwrotka, relay po 1♣-1♥/♠-2♣ itp.). Nie wykrywamy słabych rąk treflowych.

1♦/♥/♠ 15(14)-20 5(4)+♦/♥/♠, chęć kooperacji z partnerem

Dalej: licytacja naturalna

1NT chęć gry 1NT, siła i układ bardzo rozchwiane, np.

KDxx KDx KDxx Dx

Ax xx Jxx AKJxxx

Kx x ADJxxx Kxxx

2♣ 5+4+♥♠

2♦/♥ 5+♥/♠ przyzwoitej jakości kolor

2♠ 5+♠5+♦

2NT 7(6)+♣

3♣ 7(6)+♦

2♣/♦/♥/♠ chęć gry zalicytowanego kontraktu, bardzo rozchwiane, np. 2♠

KD10x xxx xxx xxx

AKDxxx Axx xx xx

ADJx xx Dxxxxx x

W dalszej licytacji partner podnosi kolor tylko z ekstremalnymi rękami z 5(4)+ fitem. Otwarcia 2♣/♦/♥/♠ mogą być blefowe (w przeciwieństwie do 1♣/♦/♥/♠).

Liga: patrz [totolotek_konwencje_brazowe.pdf](#)

2NT 20-21 w składzie zbliżonym do zrównoważonego

Licytacja jak po pierwszoręcznym 2NT

3♣/♦/♥/♠ bardzo rozchwiane bloki (0-14 5+). Odpowiadający podnosi kolor tylko z dobrą kartą i fitem 4+.

3NT do gry

Licytacja dwustronna po otwarciach trzecioręcznych

1♣/♦/♥/♠ - (cokolwiek)

Licytacja analogiczna do WJ. 2NT po odzywce przeciwnika zawsze oznacza najsłabszą możliwą rękę, z którą chcemy zabrać głos w licytacji.

1NT (x)

xx/2♣ transfery na niezłe kolory 5+
Reszta jak bez x

1NT (wejście)

x wywoławcza, super karta
kolor NF super karta
2NT dowolna dwukolorówka

1NT (pas) pas (x)

pas chętnie zagram 1NTx
xx SOS, wywołanie najbliższego koloru 3+

1NT (pas) pas (wejście)

x wywoławcza

2♣/♦/♥/♠ - (cokolwiek)

Odpowiadający licytuje tylko z bardzo dobrą kartą z fitem. Kontra otwierającego oznacza solidne otwarcie i głównie poszukiwanie fitu. Powtórna licytacja otwierającego świadczy o rozsądnym otwarciu.

Wejścia na 3./4. ręce po pasie 0-7

Kontra na otwarcie

Wywoławcza w sile dającej szansę na wygraną jakiegoś kontraktu (12+?), lub bardzo solidna objaśniająca (ok. 18+ w równym lub 21+)

Kolorowe wejście bez przeskoku:

Naturalne, ok 14-20, zachęcające do licytacji

Kolorowe wejście z przeskokiem:

Jak otwarcia na 3./4. ręku, wyjątek (1♣) - 2♦ = 4+♥4+♠

Wejście 1NT:

Analogiczne do otwarcia na 3./4. ręku

Wejście 2NT z przeskokiem:

Dwukolorowe

Wejście 2NT bez przeskoku:

Naturalne, ok. 18(17)-20

Wejście kolorem przeciwnika na wys. 2.

Michaels w sile dowolnej

Wejście kolorem przeciwnika na wys. 3.

Pytanie o trzymanie

3NT:

Zawsze do gry

4. Changelog

2.00 ---> 2.01

- 1♣ - 1♦ - 1♠ - 1NT/2♣/♦/♥ - nie obiecują 3pc przy misfście ♠
 - 1♣ - 1♠ - 3♣/♦ - 5+♣/♦ a nie 4+♣/♦
 - 1♥ - 1♠ - 2NT - 3♥ - GF z fitem (było: GF na ♠)
 - 1♥ - 1♠ - 2NT - 3♠ - GF na pikach (niebyło, domyślnie NF na ♠)
 - 1♥ - 1NT - 2♣ - 2♥/♠/NT - poważne zmiany
 - 1♥ - 1NT - 2♠ - ? - zmienione odpowiedzi na 2♠
 - 1NT - 2♦ - 2♠ - 3♥ - ? - literówka - 3♠ i 3NT to 3♥ a nie 4♥
- 1♣ - (x) - dopisany wariant przy nieustalonej kontrze, tak samo jak „podstawowy”

2.01 ---> 2.02

- 1♣ - 1♦/♥ - 1♥/♠ - 2♣/♦ - 2♥/♠ - negatywny wybór koloru i GF drugim starym, porządkowanie okolicznych sekwencji z tym związane
- 1♣ - (1♦/♥/♠) - 2♦/♥/♠ - kolor przeciwnika był nat, jest pytanie o trzymanie ok. 8-10
- 1♣ - (1♦/♥/♠) - x - wykluczone ręce z którymi raczej chcemy grać 3NT np. 9pc bez starszej 4
- 1♠ - 1NT - 2NT - 3♥ - było GF jakieś dziwne, jest SO na ♥
- 1♠ - 2♥ - było GF, jest INV+, NF tylko 1♠-2♥-2♠-3♥

2.02 ---> 2.03

Wyleciało wiele zbędnych uszczegółowień, o których nikt nie wiedział, zwłaszcza po 1♣, a poza tym:

- 1NT - 2♣ - 2♦ - 3♥ - lekka nadwyżka i zachęta do ruszenia z wyjątkową ręką (zamiast: wezwanie do cuebidu)
- 1NT - 2♣ - 2♥ - 3♠ - jw.
- 1NT - 2♦ - 3♣ - 3♥/♠ - były jakieś dziwne metody uzgadniania 4-4, jest po prostu uzgodnienie koloru
- 1NT - 2NT - 3♦/♥ - transfer był GF i dalsza licytacja była dziwna, teraz transfer jest normalny a w 3NT jest propozycją z HHx
- pas - 1♣ - opis jest precyzyjniejszy i bardziej przejrzysty, od strony merytorycznej w zasadzie bez zmian
- pas - 2NT - usunąłem różnicę względem licytacji po bezpasowym 2NT, bo nikt o niej nie wiedział