

Na otwarciach oraz w obronie po otwarciu przeciwnika 1♣ gramy sztucznymi otwarciami/wejściami 2♦/♥/♠.

**OTWARCIE 2♦ ( 4-10 PC 6(5)+♥ lub 4-10 PC 5+♠ i 5(4)+♣/♦  
lub acol na 5+♥ w składzie nierównym – tylko na otwarciu)**

- 2♥ pass/correct
- 2♠ pass/correct (sugeruje ♥ lepsze niż ♠)
- 2NT pytanie GF lub “blefowe” – w przypadku blefu pytający musi spasować na odpowiedź
- 3♣ GF z jednym lub dwoma młodszymi, sugeruje krótkość w jednym starszym
- 3♦ inwit z fitami w starszych (może być inwit do jednego starszego a GF do drugiego)  
(dalej jak przyjmujemy to 4♥/♠ do gry, a 4♣/♦ transfery na ♥/♠)
- 3♥ blokujące z fitami w obu starszych
- 3♠ naturalny inwit 6(5)+♠
- 3NT do gry
- 4♣ prośba o zgłoszenie starszego transferem
- 4♦ prośba o zgłoszenie starszego
- 4♥/♠ do gry

2♦/♥ - 3♣

?

- 3♦ prawie automatyczne
- 3♥/♠ kolor z jedną przegrywającą nawet przy krótkości w kolorze partnera

2♦/♥ - 3♣

3♦ - ?

3♥ 5+♣ GF

3♠ 5+♦ GF

3ba 4+♣, 4+♦ GF (można spasować)

4♣/♦ 5+♣/♦ 4+♦/♣ GF

2♦ - 2NT

?

3♣/♦ 5(4)+♣/♦

3♥ 6(5)+♥

3♠ 6+♥ duża nadwyżka

**Licytacja po KTR przeciwnika**

2♦ - ktr(przeciwnik) - ?

PAS - 3(2)+♦,, do gry jak partner ma 55(4) ♠ i ♦

RKTR - 5(4)+♦, silna ręka, chęć gry lub kontrowania przeciwników

2♥/♠ PASS/CORRECT

2NT RELAY

3♣/♦ NATURALNE

**Licytacja po wejściu przeciwnika**

KTR - karna

3♥ - PASS/CORRECT

4♣/♦ zazwyczaj tak samo jak bez wejścia

**Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu KTR**

PAS prawie automatyczne

RKTR SOS, 0(1)♦

**Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu kolorem**

KTR wywoławcze, ekstremalna ręka

Z acolem dajemy odzywki nie mieszczące się w opisie odzywek z blokiem.

**OTWARCIE 2♥ (4-10 PC 6(5)+♠ lub 4-10 PC 5+♥ i 5(4)+♣/♦  
lub acol na 5+♠ w składzie nierównym – tylko na otwarciu)**

Rzadko PAS. Czasami z dobrymi kierami. Czasami na zgadnięcie lub psychologiczny ze słabą ręką.

Odpowiedzi:

2♠ pass/correct

2NT pytanie GF lub “blefowe” – w przypadku blefu pytający musi spasować na odpowiedź

3♣ GF z jednym lub dwoma młodszymi, sugeruje krótkość w jednym starszym

3♦ inwit z fitami w starszych (może być inwit do jednego starszego a GF do drugiego)

3♥ blokujące z fitami w obu starszych

3♠ naturalny inwit 6(5)+♠

3NT do gry

4♣ prośba o zgłoszenie starszego transferem

4♦ prośba o zgłoszenie starszego

4♥/♠ do gry

Po 2NT, 3♥ oznacza ekstremalną rękę z pikami. Pozostałe odpowiedzi naturalne. Po odpowiedzi 3♥, 3♠ jest forsujące (uzgadnia kolor i pyta o singla).

**Licytacja po KTR przeciwnika**

2♥ - ktr(przeciwnik) - ?

PAS - 3+♥, do gry jak partner ma ♥ i młodszy

RKTR - 5(4)+ ♥, silna ręka, chęć gry lub kontrowania przeciwników

2♠/3♣ PASS/CORRECT

2NT RELAY

3♦ NATURALNE

**Licytacja po wejściu przeciwnika**

KTR - karna

3♥ - PASS/CORRECT

4♣/♦ zazwyczaj tak samo jak bez wejścia

**Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu KTR**

PAS prawie automatyczne

RKTR SOS, 0(1) ♥

**Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu kolorem**

KTR wywoławcza, ekstremalna ręka

## **OTWARCIE 2♠ (7(6)+♥/♠ 6-10(11) PC (ładne otwarcie) 4-10 PC 6+♣/♦ (słabszy kolor) )**

Rzadko PAS. Czasami z dobrymi pikami. Czasami na zgadnięcie lub psychologiczny ze słabą ręką.

Odpowiedzi:

2NT Pytanie

3♣/♦ pass/correct

3♥/♠ 5+♥/♠ GF

3NT do gry

### **Licytacja po KTR przeciwnika**

2♠ - ktr(przeciwnik) - ?

PAS - prawie automatyczny

RKTR - silna ręka, chęć gry lub kontrowania przeciwników

2NT - 2-kolorówka min. 55

3♦/♠/♥ - NATURALNE

### **Licytacja po wejściu przeciwnika**

KTR - karna

W wielu pozycjach sekwencje PASS/CORRECT

### **Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu KTR**

PAS prawie automatyczne

RKTR SOS, 0<sub>(1)</sub> ♠

### **Rebidy po 4-ręcznym wznowieniu kolorem**

KTR wywoławcza, ekstremalna ręka