

1 Opis systemu

- Licytacja przebiega anty-naturalnie, tzn. licytuje się to, czego się z grubsza nie ma.
- Licytacja zostawia szerokie pole do improwizacji i własnej interpretacji odzywek z grubsza.

W jednostronnej licytacji naturalnej, czyli takiej, która nie wpadnie w relay'e, występują 3 fazy:

1. **Faza otwarcia** - na pierwszej odzywece pokazujemy czy mamy układ i jaką siłę
2. **Faza krótkości** - odpowiedź i rebid otwierającego pokazują krótkości lub ich brak. Rebid w kolor po otwarciu zrównoważonym pokazuje dubla.
3. **Faza wyboru kontraktu** - Rebid odpowiadającego może przyjąć dwie formy:

Odzywka inna niż 3♦ bez przeskoku - jest **bezwzględnie do pasa**

Odzywka inna niż 3♦ z przeskokiem - pokazuje drugą krótkość i zwykle skład 5/5, oraz forsuje do końcówki

Odzywka 3♦ - **wysoce sztuczna** - opisana poniżej

Odzywka 3♦ jako rebid odpowiadającego w licytacji **jednostronnej** ustawia **GF** i pyta partnera "Czy podoba ci się dotychczasowa licytacja?"
Odpowiedzi:

- 3♥ - Nie, rozjechaliśmy się lub mamy misfit, albo pokazuje dół otwarcia
- 3♠ - Tak, raczej mamy jakiś fit lub pokazuje górę otwarcia

Następnie licytujący 3♦ ma do wyboru trzy opcje:

- Zalicytować jakąś końcówkę - jest bezwzględnie do pasa, nawet jeśli jest w krótkość partnera
- Zalicytować 4♣, ustalając silnie niższy z kolorów, które ma sens
- Zalicytować 4♦, ustalając silnie wyższy z kolorów, które mają sens

2 Otwarcia

- PASS - Z grubsza mało figur, skład równy lub z grubsza brak figur
- 1♣ - Z grubsza mało figur, skład nie zrównoważony
- 1♦ - Z grubsza średnio figur, skład równy
- 1♥ - Z grubsza średnio figur, skład nie zrównoważony
- 1♠ - Z grubsza dużo figur, skład równy, **F1**
- 1NT - Z grubsza dużo figur, skład nie zrównoważony, **F1**
- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - Z grubsza 4441, albo coś co przypomina 4441
- 2NT - Z grubsza dwa-trzy renonse

3 Otwarcia niezrównoważone

3.1 Licytacja po otwarciu 1♣

1♣ - Z grubsza mało figur, skład niezrównoważony

- PASS - Z grubsza nic w karcie, przydałoby się 5+♣, ale nie musi być, szczególnie w zielonych
- 1♦ - pokaż swoje kolory CRASHem lub zalicytuj monokolor
 - 1♥ - Czarne lub czerwone
 - 1♠ - Młode lub stare
 - 1NT - Ostre lub okrągłe
 - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - Z grubsza monokolorowa ręka
- 1♥ - Ręka z grubsza na częściówkę bez ♥
- 1♠ - Ręka z grubsza na częściówkę bez ♠
- 1NT - Ręka z grubsza na częściówkę z co najmniej dublem w każdym kolorze
- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - **GF**, krótkość licytowana
- 2NT - **GF** bez krótkości
 - 3♣ - pytanie o dubla (3NT = dubel ♣)
 - 3♦ - stayman (3NT = brak starszych czwórek)

3.2 Licytacja po otwarciu 1♥

1♥ - Z grubsza średnio figur, skład nie zrównoważony

- PASS - Z grubsza nic w karcie, przydałoby się 5+♥, ale nie musi być, szczególnie w zielonych
- 1♠ - pokaż swoje kolory CRASHeM lub zaliczaj monokolor
 - 1NT - Czarne lub czerwone
 - 2♣ - Młode lub stare
 - 2♦ - Ostre lub okrągłe
 - 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ - Z grubsza monokolorowa ręka
- 1NT - Ręka z grubsza na częściówkę z co najmniej dublem w każdym kolorze
- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - GF, krótkość licytowana
- 2NT - GF bez krótkości
 - 3♣ - pytanie o dubla (3NT = dubel ♣)
 - 3♦ - stayman (3NT = brak starszych czwórek)

3.3 Licytacja po otwarciu 1NT

1NT - Z grubsza dużo figur, skład nie zrównoważony

- 2♣ - Z grubsza nic w karcie, **NF**.

Na poziomie 2 lub PASS naturalnie z 5, minimum

2NT - Z grubsza acolowy monokolor (3♣ pytanie)

3♣, 3♦, 3♥ - z grubsza acolowa dwukolorówka CRASHem

- 2♦ - pokaż swoje kolory CRASHem lub zalicytuj monokolor, **GF**

2♥ - Czarne lub czerwone

2♠ - Młode lub stare

2NT - Ostre lub okrągłe

3♣, 3♦, 3♥, 3♠ - Z grubsza monokolorowa ręka

- 2♥ - Z grubsza **GF** z krótkością ♥
- 2♠ - Z grubsza **GF** z krótkością ♠
- 2NT - **GF** na 4333
- 3♣ - Z grubsza **GF** z krótkością ♣
- 3♦ - Z grubsza **GF** z krótkością ♦

4 Otwarcia zrównoważone

4.1 Licytacja po otwarciu 1♦

1♦ - Z grubsza średnio figur, skład zrównoważony

- 1♥ - krótkość ♥, **F1**
- 1♠ - krótkość ♠, **F1**
- 1NT - Do gry
- 2♣ - krótkość ♣, pytanie o stare
 - 2♦ - z grubsza minimum bez starych
 - 2NT - z grubsza maksimum bez starych
- 2♦ - krótkość ♦, pytanie o stare
 - 2NT - z grubsza minimum bez starych
 - 3♣ - z grubsza maksimum bez starych
- 2♥ - pytanie o dubla, zwykle stosowane ze starszą piątką
- 2♠ - transfer na NT
- 2NT - **GF** na równym
- 3♣ - **GF** transfer na 6+♥ (+1 silne przyjęcie)
- 3♦ - **GF** transfer na 6+♠ (+1 silne przyjęcie)

4.2 Licytacja po otwarciu 1♠

1♠ - Z grubsza dużo figur, skład zrównoważony

- 1NT - Syf w karcie, do gry.
- 2♣ - krótkość ♣, pytanie o stare
 - 2♦ - z grubsza minimum bez starych
 - 2NT - z grubsza maksimum bez starych
- 2♦ - krótkość ♦, pytanie o stare
 - 2NT - z grubsza minimum bez starych
 - 3♣ - z grubsza maksimum bez starych
- 2♥ - pytanie o dubla, **GF**
- 2♠ - krótkość ♠, **GF** (może mieć 4♥)
- 2NT - **GF** na równym
- 3♣ - **GF** transfer na 6+♥ (+1 silne przyjęcie)
- 3♦ - **GF** transfer na 6+♠ (+1 silne przyjęcie)
- 3♥ - krótkość ♥, **GF** (może mieć 4♠)
- 3♠ - transfer na NT

5 Wejście przeciwnika

5.1 Na poziomie 1

- \times - z grubsza niezła ręka bez krótkości.

Po otwarciu zrównoważonym - wysoki element karności

Po otwarciu niezrównoważonym - pokazuje 3-kartowy fit w każdym innym kolorze

- 1NT - krótkość w kolorze przeciwnika i ręka częściówkowa
- **kolor przeciwnika** - krótkość w kolorze przeciwnika i **GF**
- 2NT - **GF** z niezłym trzymaniem w kolorze przeciwnika
- Kolory bez przeskoku - naturalne, do pasa
- Kolory z przeskokiem - **GF** z krótkości

5.2 Na poziomie 2

- \times - z grubsza niezła ręka bez krótkości.

Po otwarciu zrównoważonym - wysoki element karności.

Po otwarciu niezrównoważonym - pokazuje 3-kartowy fit w każdym innym kolorze.

- +1 - **krótkość w kolorze przeciwnika** i słaba ręka
- **kolor przeciwnika** - krótkość w kolorze przeciwnika i **GF**
- 2NT:

Na otwarcia zrównoważone - Lebensohl

Na otwarcia niezrównoważone - **GF** z trzymaniem w kolorze wejścia

- Kolory na poziomie 3 - **GF** z krótkości
- Inne kolory na poziomie 2 - naturalne, do pasa

5.3 Wejście kontra

- $\times\times$ - karna
- Inne system ON

6 Wejście do licytacji

- Na otwarcia zrównoważone (1♣, 1NT) wchodzimy CRASHem od ✕, powyżej CRASHa z krótkości lub jej braku
- Na otwarcia w kolor (1♦, 1♥, 1♠) wchodzimy:
 - ✕ - z grubsza co najmniej średnio figur, bez krótkości
 - Kolorem bez przeskoku z co najmniej 4/4 w pozostałych dwóch
 - Kolorem z przeskokiem pokazując silną rękę z co najmniej 5/4 w pozostałych dwóch
 - Kolorem przeciwnika**, pokazując pozostałe kolory (4441+)
 - 1NT, pokazując jakiś długi kolor
- Po dwóch odzywkach przeciwnika wchodzimy jak w normalnym systemie.

7 Odzywka 3♦ w licytacji dwustronnej

Odzywka ta może mieć kilka znaczeń w zależności od przebiegu wcześniejszej licytacji, jednak zawsze ma dwie odpowiedzi: Negatywne 3♥ i Pozytywne 3♠.

- Jeśli jest licytowana bezpośrednio do odzywki zrównoważonej, pyta o trzymanie w kolorze przeciwnika
- Jeśli jest licytowana bezpośrednio do odzywki niezrównoważonej, w której partner pokazał kolor starszy, pyta o piątą kartę w tym kolorze
- Jeśli jest licytowana w dalszym okrążeniu i nie może być naturalna, wyraża wątpliwość co do ogarnięcia o co chodzi w rozdaniu.