

# Basic Strefa 2024

## Co ustalamy z partnerem przed grą

- Podniesienia po otwarciach 1♥, 1♠ !!
- 2♠ i 2NT po otwarciu 1NT
- Co po 2/1 (tradycyjne | non-serious)
- Czy i jaki lebensohl po wejściu na 1NT
- Silne przyjęcia transferów po otwarciu 2NT !
- Co po 2♣ Acol
- Czy otwarcie 2♥ może być dwukolorowe z ♠
- Czy pokazujemy króle razem z Q atu
- Czym wistujemy z AK i jakie dokładamy sygnały
- Czy i jaki lebensohl po × na blok przeciwnika
- Czy na pewno gramy (1♣) 2♦ = stare ?!
- Co przeciwko Multi
- Poziom 3 po otwarciu 1NT
- Czy gramy pasem forsującym
- Jak gramy do × wywoławczej partnera (1M NF | F1 )
- Czy gramy 2♣ Drury do wejścia i **czy po odzywce 3 gracza też**
- Licytacja po × wywoławczej przeciwnika na 1♥♠
- Skok w 2NT do wejścia partnera (3 ręka licytuje?)
- Jak agresywnie blokujemy w danej pozycji i założeniach
- Czy nowy kolor po wejściu 2♣♦ forsuje? ?
- Czy nowy kolor na poziomie 2 po wejściu partnera 1x forsuje?

## 1♣

1♣	1♦	dowolne 0-6   6+♦ 7-12   5+/4+♣♦ 7-12
	1♥	4+ <b>F1</b>
	1♠	4+ <b>F1</b>
	1NT	7-10 BAL (może zawierać 5♦)
	2♣	<b>GF</b> (jeśli zawiera 4♥♠, zawiera też 5♣)
	2♦	<b>GF</b> z dobrymi 5+♦
	2♥	5+♠ 4+♥ 6-9
	2♠	11+ BAL, bez 4♥♠
	2NT	11-12 BAL
	3♣	6+♣, 6-9

## Negat

1♣	1♦	
1♥		3+♥ słaba ręka
1♠		(3)4+♠ słaba ręka
1NT		18-20 BAL
2♣		6+♣ słaba ręka
2♦		rewers, <b>F1</b> (slowdown 2NT <b>NF</b> , 2M = 5+)
2♥		rewers, <b>F1</b>
2♠		rewers, <b>F1</b>

1♣	1♦	
1♥♠	1♠	<b>NF</b>
	1NT	<b>NF</b>
	2♣	<b>NF</b>
	2♦	6+♦, 0-9
	2♥♠	góra negatu z fitem
	2♠♥	5+/4+ ♣♦ 7-9 (2NT ask)
	2NT	5+/4+ ♣♦ 10-12
	3♦	6+♦, 10-12

!

## Rebid po 1/1

1♣	1♥	
1♠		4+♠ NF
1NT		12-14 BAL
2♣		6+♣ 12-15 lub =1345
2♦		rewers, F1
2♥		4+♥, NF
2♠		jump shift, GF
2NT		GF
3♣		6+♣ 15-18
3♦		GF z długimi ♣ (bez nadziei na grę w stary partnera) !!
3♥		4+♥, 15-17

1♣	1♠	
1NT		12-14 BAL
2♣		6+♣ 12-15 lub 1345♣
2♦		rewers, F1
2♥		rewers, F1
2♠		4+♠, 12-14
2NT		GF
3♣		6+♣ 15-18
3♦		GF z długimi ♣ (bez nadziei na grę w stary partnera) !!
3♠		4+♠, 15-17

## Rebid 1♠

1♣	1♥		
1♠	PASS	OK	
	1NT	śmietnik, w tym ręce z 3♠ dające szansę na końcówkę do 17PC	
	2♣	magister	
	2♦	magister	
	2♥	SIGN-OFF	
	2NT	transfer na 3♣	!!
	3♣	5♥ 5♣ GF	!
	3♦	5♥ 5♦ GF	!

## Rebid 1NT

1♣	1♥		
1N	2♣	magister	
	2♦	magister	
	2♥	SIGN-OFF	
	2NT	transfer na 3♣	!!
	3♣	5♥ 5♣ GF	!
	3♦	5♥ 5♦ GF	!

1♣	1♥		
1N	2♣		
2♦	2♥	5♥ INV	
	2NT	BAL INV	
	3♣	5♥ 5♣ INV	
	3♦	5♥ 5♦ INV	
	3NT	(5♥ 332) wybór końcówki	!!

## Rebid 2NT

1♣	1♥	
2NT	3♣	Sztuczne pytanie
	3♦	4+♦
	3♥	6+♥, ustala kolor
	3♠	4♥, 4♠

!

1♣	1♥	
2NT	3♣	
3♦		4+♣, brak fitu ♥
3♥		3-♣, 3♥
3♠		4+♣, 3♥
3NT		Nic z powyższych
4♣		4♥

1♣	1♠	
2NT	3♣	Sztuczne pytanie
	3♦	4+♦
	3♥	5♠, 4♥
	3♠	6+♠, ustala kolor

!

1♣	1♠	
2NT	3♣	
3♦		4+♣, brak fitu ♠
3♥		4+♣, 4♠
3♠		3-♣, 4♠
3NT		Brak trefli i potencjalnego fitu ♠
4♣		4♠

## Rebid 2♣ po 1♣

1♣	1♥	
2♣	2♦	sztuczny <b>GF</b> , pytanie o skład
	2♥	SIGN-OFF
	2♠	<b>GF</b> , pytanie o trzymanie
	2NT	INV
	3♣	INV

!!

1♣	1♠	
2♣	2♦	sztuczny <b>GF</b> , pytanie o skład
	2♥	5♠, 4♥ 10-11 INV
	2♠	SIGN-OFF
	2NT	INV
	3♣	INV

!!

## Inne rebidy po 1♣

1♣	1♥	
3♣	3♦	Sztuczne pytanie, zazwyczaj o 3 kiery
	3♥	6+♥

1♣	1♠	
3♣	3♦	Sztuczne pytanie, zazwyczaj o 3 piki
	3♥	5/5 ♥♠

1♣	1♥	
3♦	3♥	6+♥
	3♠	transfer na 3NT lub silne ustalenie ♣ cue-bidem

## 1♦

1♦	1♥	4+♥, 4+PC
	1♠	4+♠, 4+PC
	1NT	7-10 PC
	2♣	<b>GF</b> , jeśli zawiera starszą czwórkę, zawiera też 5♣
	2♦	10+PC, forsuje do 3♦
	2♥	5+♠, 4+♥ 6-9PC
	2♠	11+ BAL
	2NT	11-12
	3♣	Inwit z ♣
	3♦	4+♦, 6-9
	3♥, 3♠	Splinter

## Rebid po 1/1

1♦	1♥	
2♣		4+♣, 12-17
2♦		6+♦, 12-14
2♠		4+♠, <b>GF</b>
2NT		18-20 BAL   <b>GF</b> na długich ♦
3♣		co najmniej 5♦ 4♣ <b>GF</b>
3♦		15-17, 6+♦

## Rebid 2NT

1♦	1♥		
2NT	3♣	<b>Sztuczne pytanie</b> , często automatyczne	!!
	3♦	Ustalenie koloru	
	3♥	6+♥ (uwaga!)	
1♦	1♥		
2NT	3♣		
3♦		Nie mam jednak 18-20 BAL, mam nierówny <b>GF</b> na ♦	!!
3♥		3♥ (to ma priorytet)	

Po 1♠ analogicznie.

## 1♦ — 2♦ Inverted

1♦	2♦	
2♥		trzymam ♥, ale brakuje mi innego
2♠		trzymam ♠, ale nie ♥
2NT		trzymam wszystko
3♥		krótkość
3♠		krótkość

Ten, kto przekracza 3♦, obiecuje przyjęcie inwitu.

## Rebid 2♦ po otwarciu 1♦

1♦	1♥	
2♦		
2♥		SIGN-OFF
2♠		trzeci kolor, <b>GF</b> raczej w stronę sprawdzenia trzymań
2NT		<b>GF</b> , pytanie o skład
3♦		inwit

1♦	1♠	
2♦		
2♥		5♠, 4♥ <b>F1</b>
2♠		SIGN-OFF
2NT		<b>GF</b> , pytanie o skład
3♣		trzeci kolor, <b>GF</b> raczej w stronę sprawdzenia trzymań
3♦		inwit

## Inne rebidy

1♦	1♥	
3♦	3♥	5+♥ <b>GF</b>

!

1♦	1♠	
3♦	3♥	Sztuczne pytanie
	3♠	6+♠



## 1♥

1♥	1♠	4+♠   5+♠, 3+♥ <b>GF</b>
	1NT	<b>NF</b> śmietnik   4-6PC, 3+♥
	2♥	7-10PC, 3+♥
	2♠	Mini-Splinter 9-11PC, 4+♥ i krótkość
	2NT	Inwit raczej z 3-kartowym fitem
	3♣	Silny Bergen: 10-11PC, 4+♥, bez krótkości
	3♦	Słaby Bergen: 6-9PC, 4+♥ (może mieć krótkość)
	3♥	Syf 0-5 4+♥ taktyczne
	3♠	Splinter 12-15PC
	3NT	Splinter ♦ 12-15PC
	4♣	Splinter 12-15PC
	4♦	Słabej jakości 11-12 z fitem

## 1♠

1♠	1NT	<b>NF</b> śmietnik   4-6PC, 3+♠
	2♠	7-10PC, 3+♠
	2NT	Mini-Splinter 9-11PC, 4+♠ i krótkość
	3♣	Silny Bergen: 10-11PC, 4+♥, bez krótkości
	3♦	Słaby Bergen: 6-9PC, 4+♥ (może mieć krótkość)
	3♥	Inwit raczej z 3-kartowym fitem ♠
	3♠	Syf 0-5 4+♠ taktyczne
	3NT	Splinter ♥ 12-15PC
	4♣	Splinter
	4♦	Splinter
	4♥	Słabej jakości 11-12 z fitem

## 1NT

1N	2♠	transfer na 6+♣	INV BAL
	2NT	transfer na 6+♦	
	3♣	Puppet	
	3♦	5/5 ♣♦	
	3♥	3♠ 1♥ (54)	
	3♠	1♠ 3♥ (54)	
	4♣	5/5 ♥♠	

## Stayman

1N	2♣	
2♦	2♥	4-5♥, 4♠ do gry
	2♠	5♠, 4♥ do gry
	3♥	Smolen: 5♠, 4♥ GF
	3♠	Smolen: 5♥, 4♠ GF

1N	2♣	
2♥	2♠	Silne ustalenie ♥
	3♠+	Splinter

!

1N	2♣	
2♠	3♥	Silne ustalenie ♠
	4♣+	Splinter

!

## Transfery

1N	2♦	
2♥	2♠	Inwit z 5♥ 4♠
	3♠+	Splinter
	4♥	Inwit do szlemika z 6♥322

1N	2♥	
2♠	3♥	Inwit z 5♠ 4♥
	4♣+	Splinter
	4♠	Inwit do szlemika z 6♠322

## Transfery na młode

1N	2♠	
2NT		Odrzucenie inwitu
3♣		Przyjęcie inwitu

1N	2♠	
2N	3♣	SIGN-OFF
	3♦	krótkość
	3♥	krótkość
	3♠	krótkość

1N	2N	
3♣		Góra bilansowa   zachęta do 3NT w oparciu o fit karo
3♦		Syf

1N	2N	
3♣	3♦	SIGN-OFF
	3♥	krótkość
	3♠	krótkość
	4♣	krótkość

## 2♣ Acol

2♣ 2♦ Co najmniej król lub 2 damy **GF**  
 2♥ Gorsze

2♣ 2♦  
 2♥ 5+♥ unbalanced  
 2♠ 5+♠ unbalanced  
 2NT 23+ BAL  
 3♣ 6+♣ unbalanced  
 3♦ 6+♦ unbalanced bez 4M  
 3♥+ samoustalenie

2♣ 2♦  
 2♥ 2♠ **Sztuczne pytanie**, raczej automat. Można ustalić odp trsf.

2♣ 2♦  
 2♠ 2NT **Sztuczne pytanie**, raczej automat

2♣ 2♦  
 3♣ 3♦ **Sztuczne pytanie**, odp. 3M z krótkości (z 6/4 1♣ → 2♥)  
 3♥ 5+ niezłych ♥  
 3♠ 5+ niezłych ♠

2♣ 2♦  
 3♦ 3♥ 5+ niezłych ♥  
 3♠ 5+ niezłych ♠

2♣ coś PASS dobra ręka ok 5+PC  
 × słaba ręka  
 Kolor naturalnie, raczej 6+

## 2♦ Multi

2♦	2♥	Do koloru, może zawierać dobrą kartę do pików	
	2♠	Z pikami zostaw, z kierami <b>przyjmij/odrzuć inwit</b>	!
	2NT	Pytanie o kolor i siłę, <b>INV<sup>+</sup></b>	!
	3♥	Blok z fitami do obydwu kolorów	
	4♦	Blok z fitami do obydwu kolorów	!!
	4♥♠	Do gry z własnego	
2♦	2NT		
3♣		Minimum	!!
3♦		Maximum z ♥	
3♥		Maximum z ♠	
2♦	2NT		
3♣	3♦	Pokaż kolor <b>odwrotnie</b> , <b>GF</b>	!!
	3♥	Pasuj / popraw	
	3♠	Pasuj z pikami, daj 4♥ z kierami	
2♦	2NT		
3♦	3♥	Próba szlemikowa, pytanie o krótkość (3NT brak)	!!
	Kolor	Próba szlemikowa, cue-bid z krótkości	
	3NT	Do gry	
	4♥	Do gry	
2♦	×	PASS	Chcę grać 2♦×
	×	×	<b>Do koloru</b>
	2♥		6+ własnych dobrych ♥, <b>NF</b>
	2♠		6+ własnych dobrych ♠, <b>NF</b>
2♦	2♥♠	PASS	Ręka niechętna do walki
	×		<b>Do koloru</b>
2♦	2NT	×	Karna
2♦	3♣♦	×	Karna

## Rewersy

- Minimum na rewers 15PC
- Niższa z 2NT i 4 koloru = **Slowdown Bid**, zwalnia z **GF**
- Ten kto przekracza Slowdown nie licytując go ustawia **GF**

1♣	1♥	
2♦	2♥	5+♥ <b>F1</b>
	2♠	<b>Slowdown</b>
	2NT	Pytanie o skład <b>GF</b>

1♣	1♥	
2♦	2♠	
2NT		<b>NF</b>
3♣		6+♣ <b>NF</b>

1♣	1♠	
2♦	2♥	
2♠		3♠ <b>NF</b>
2NT		2-♠ <b>NF</b>
3♣		6+♣ <b>NF</b>

1♦	1♠	
2♥	2♠	5+♠ <b>F1</b>
	2NT	<b>Slowdown</b>

1♦	1♠	
2♥	2N	
3♣		3♣, <b>NF</b>
3♦		2-♣, <b>NF</b>

## GF po ustaleniu fitu / Pytanie o dubla

- Sekwencje: 1M – 2M, 1m – 1M — 2M
- +1 = sztuczne pytanie (2♠ na ♥, 2NT na ♠)
- Na ♥ 2NT = inwit przez ♠,
- Odpowiedzi:
  - Powrót na kolor: 4333
  - Bez przeskoku: dubel licytowany (odpowiedź 2NT na ♥ = dubel ♠)
  - Z przeskokiem: krótkość licytowana
  - 3NT: Najwyższa krótkość

Przykład:

1♣	1♥	
2♥	2♠	Pytanie o dubla <b>GF</b>
	2NT	Inwit przez piki
	3♣	Inwit przez trefle
	3NT	Propozycja gry z 4333

1♣	1♥	
2♥	2♠	
2NT		Dubel ♠
3♣		Dubel ♣
3♦		Dubel ♦
3♥		4333
3♠		krótkość ♠
3NT		krótkość ♦
4♣		krótkość ♣ (4♦ Last Train)