

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.
- Nie ma nigdy inwitu - przecież bilans łapiemy z grubsza.

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

1. **Faza otwarcia** - na pierwszej odzywce 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.
- $1\clubsuit$ = **Z grubsza mało figur, skład nie zrównoważony**. Granica w zależności od założeń, w korzystnych od 0PC, w czerwonych od 9PC plus minus układ.
- $1\diamond$ = Z grubsza średnio figur, skład równy. Powiedzmy, że 10-15PC
- $1\heartsuit$ = **Z grubsza średnio figur, skład nie zrównoważony**. Ręka na nienajgorsze otwarcie kolorem, w składzie co najmniej 5-4 na dowolnych. 5-4-2-2 można otworzyć równo lub nierówno. 5-4-3-1 można otworzyć nierówno lub na poziomie 2.
- $1\spadesuit$ = Z grubsza dużo figur, skład równy, powiedzmy że 16+PC **F1**
- 1NT = Z grubsza dużo figur, skład nie zrównoważony, **F1**
- $2\clubsuit, 2\diamond, 2\heartsuit, 2\spadesuit$ = **4-4-4-1 z licytowaną krótkością**. Od biedy 5-4-3-1 to też 4-4-4-1.
- 2NT = Młode
- $3\clubsuit$ = **TurboPrecision**: 6+ \clubsuit i starsza co-najmniej-czwórka lub 7+ \clubsuit , 8-13PC
- $3\diamond$ = **TurboWilkoś**: Starsza szóstka i jakaś piątka, możliwe że też starsza.

3 Schematy

3.1 Schemat CRASH

- +1 = COLOR - czarne lub czerwone
- +2 = RANGE - młode lub stare
- +3 = SHAPE - ostre lub okrągłe

3.2 Schemat 2♠ GF AFTER CRASH

- 2NT = wersja bez pików
- 3♣ = wersja z pikami

3.3 Schemat NIEFAJNE 3♦

- 3♥ =
NIEFAJNE
brak nadwyżek układowych
coś tam w kolorach młodszych
- 3♠ =
FAJNE
Nadwyżki układowe
coś tam w kolorach starszych

4 Otwarcia niezrównoważone

4.1 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. **F1**
 - 1♥ - Czarne lub czerwone → 2♠ = **GF** ART
 - 1♠ - Młode lub stare → 2♠ = **GF** ART
 - 1NT - Ostre lub okrągłe → 2♠ = **GF** ART
 - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - Z grubsza monokolorowa ręka
- 1♥ - Ręka z grubsza na częściówkę bez ♥ → **SIGN-OFF**
- 1♠ - Ręka z grubsza na częściówkę bez ♠ → **SIGN-OFF**
- 1NT - Ręka z grubsza na częściówkę z co najmniej dublem w każdym kolorze → **SIGN-OFF**
- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - **GF**, krótkość licytowana → OTW pokazuje krótkość
- 2NT - **GF** bez krótkości
 - 3♣ - pytanie o dubla (3♦ = dubel ♣ lub ♦)
 - 3♦ - stayman (3NT = brak starszych czwórek)

4.2 Licytacja po otwarciu 1♥

1♥ - Z grubsza średnio 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
 - 1NT - Czarne lub czerwone → 2♠ = **GF** ART
 - 2♣ - Młode lub stare → 2♠ = **GF** ART
 - 2♦ - Ostre lub okrągłe → 2♠ = **GF** ART
 - 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ - Z grubsza monokolorowa ręka
- 1NT - Ręka z grubsza na częściówkę z co najmniej dublem w każdym kolorze, lub własnym monokolorem. **Forsuje do częściówki!**
- 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ - **GF**, krótkość licytowana, fity w innych kolorach
- 2NT - **GF** bez krótkości
 - 3♣ - pytanie o dubla (3NT = dubel ♣)
 - 3♦ - stayman (3NT = brak starszych czwórek)

4.3 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 ♦

5 Otwarcia zrównoważone

5.1 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)

5.2 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

6 Wejścia

6.1 Wejście przeciwnika

- \times = z grubsza **GF** na dowolnym, odpowiedi CRASHeM. Jak drugi przeciwnik coś powie to PASS = brak dużego układu, inne NAT
- 1NT, 2NT = Lebensohl, **forsuje do częściówki**
- inne - z czwórki lub słabej piątki, rozsądnie

6.2 Wejście do licytacji

- Na otwarcia zrównoważone (1♣, 1NT) wchodzimy CRASHeM od \times , powyżej CRASHa z krótkości lub jej braku
- Na otwarcia w kolor (1♦, 1♥, 1♠) wchodzimy:
 - \times - z grubsza co najmniej średnio figur, bez krótkości
 - Kolorem - naturalnie
 - 1NT - dwukolorowe na dowolnych
- Po dwóch odzywkach przeciwnika wchodzimy jak w normalnym systemie.