

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+ F1
	1♠	4+ F1
	1NT	7-10 BAL (może zawierać 5♦)
	2♣	GF (jeśli zawiera 4♥♠, zawiera też 5♣)
	2♦	GF 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, F1 (slowdown 2NT NF , 2M = 5+)
2♥		rewers, F1
2♠		rewers, F1

1♣	1♦	
1♥♠	1♠	NF
	1NT	NF
	2♣	NF
	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♠ 9+PC (partner może mieć 17)	
	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	!!

1♣ — 2♣

1♣ 2♣

2♦ Skład równy może mieć 4♥♠, 12-14 i 18-20PC

!!

2♥ 5+♣, 4♥

2♠ 5+♣, 4♠

1♣ 2♣

2♦ 2♥ 5+♣ 4♥

2♠ 5+♣ 4♠

2NT Pytanie

3♣ 6+♣ (ustala)

1♣ 2♣

2♦ 2N

3♣ 5+♣

3♦ dubel

3♥ dubel

3♠ dubel

3NT 4333 | 4432♣

1♣ 2♣

2♥ 2N

3♣ 6+♣ 4♥

3♦ 5♣ 4♥ 3♦

3♥ 6♣ 5♥

3♠ 5♣ 4♥ 3♠

3NT 5422

Rebid 2NT i transferowy gadżet

1♣	1♥		
2NT	3♣	Sztuczne pytanie o trefle lub fit ♥	!
	3♦	5+♦	
	3♥	6+♥ 5♥ 4♠ (nie ustala kierów!)	!!
	3♠	4♥, 4♠	
	4♣	Auto-splinter na 6♥	
	4♦	Auto-splinter na 6♥	
1♣	1♥		
2NT	3♣		
3♦		3♥, brak 5+♣	!!
3♥		5+♣, brak 3♥	!!
3♠		5+♣ i 3♥	!!
3NT		Nic z powyższych	
4♣+		4♥	
1♣	1♥		
2NT	3♥		
3♠		4♠	
3NT		Brak fitu w obu starych	
4♣+		3+♥, brak 4♠ (ustala kiery)	
1♣	1♥		
2NT	3♥		
3♠	4♣	Ustalenie ♥ (niższy)	
	4♦	Ustalenie ♠ (wyższy)	
1♣	1♥		
2NT	3♠		
3NT		Brak fitu w obu starych	
4♣		Nadzwyczaj silna karta z fitem ♥	
4♦		Nadzwyczaj silna karta z fitem ♠	

1♣	1♠		
2NT	3♣	Sztuczne pytanie o trefle lub fit ♠	!
	3♦	5+♦	
	3♥	5♠, 4♥	
	3♠	6+♠, ustala kolor	
1♣	1♠		
2NT	3♣		
3♦		3♠, brak 5+♣	!!
3♥		5+♣, brak 3♠	!!
3♠		5+♣ i 3♠	!!
3NT		Nic z powyższych	
4♣		4♠	
1♣	1♠		
2NT	3♥		
3♠		ustala ♠	
3NT		Do gry	
4♣		cue-bid na ♥	
4♦		cue-bid na ♥	

Rebid 2♣ po 1♣

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

!!

1♣	1♠	
2♣	2♦	sztuczny GF , 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♣	GF , 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+♠, GF
2NT		18-20 BAL GF na długich ♦
3♣		co najmniej 5♦ 4♣ GF
3♦		15-17, 6+♦

Rebid 2NT

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

Po 1♠ analogicznie.

1♦ — 2♣

Jeśli gramy non-serious

1♦	2♣	
2♦		6+♦ bez 4♥♠
2♥		4♥
2♠		4♠
2NT		Równa ręka bez 4♥♠

1♦	2♣	
2♦	2N	
3♣		krótkość
3♦		default
3♥		krótkość
3♠		krótkość
3NT		raczej trzymam kolory boczne

1♦	2♣	
2♥	2N	
3♣		5♦ 4♥ 3♣
3♦		6+♦
3♥		6♦ 5♥
3♠		5♦ 4♥ 3♠

Jeśli gramy tradycyjnym 2/1

1♦	2♣	
2♦		Default, słaba ręka 12-15
2♥		4♥ w sile rewesu
2♠		4♠ w sile rewesu
2NT		18-20 BAL
3♣		4+♣, 16+PC unbalanced
3♦		6+♦ 15+PC (planowałem rebid 3♦ lub GF)

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, GF raczej w stronę sprawdzenia trzymań
2NT		GF , pytanie o skład
3♦		inwit

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

Inne rebidy

1♦	1♥	
3♦	3♥	5+♥ GF

!

1♦	1♠	
3♦	3♥	Sztuczne pytanie
	3♠	6+♠

1♥

1♥	1♠	4+♠ 5+♠, 3+♥GF
	1NT	NF 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	NF 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 przyjmij/odrzuć inwit	!
	2NT	Pytanie o kolor i siłę, INV⁺	!
	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 odwrotnie , GF	!!
	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♦×
	×	×	Do koloru
	2♥		6+ własnych dobrych ♥, NF
	2♠		6+ własnych dobrych ♠, NF
2♦	2♥♠	PASS	Ręka niechętna do walki
	×		Do koloru
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+♥ F1
	2♠	Slowdown
	2NT	Pytanie o skład GF

1♣	1♥	
2♦	2♠	
2NT		NF
3♣		6+♣ NF

1♣	1♠	
2♦	2♥	
2♠		3♠ NF
2NT		2-♠ NF
3♣		6+♣ NF

1♦	1♠	
2♥	2♠	5+♠ F1
	2NT	Slowdown

1♦	1♠	
2♥	2N	
3♣		3♣, NF
3♦		2-♣, NF

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 GF
	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)