

LICYTACJA DWUSTRONNA		WISTY I SYGNAŁY W OBRONIE		KARTA KONWENCYJNA	
WEJŚCIA		Wist odmienny: A z AKx(x) Ax(x) K z AKx(x) KQx(x) Kx AK Q z QJx(x) Qx J z JT(x) Jx KJT(x) 10 z Tx FTx FT9(x) 9 z F9x T9x(x) z błotek 2-ga najlepsza spod figury 4-ta najlepsza <b>Sytuacyjnie możliwe odchylenia</b>	przeciw gdzie w NT: A z Ax K z AK(x) KQT(x) Kx Q z QJ9x J z JT8x(x)	MPJ 2024 ♠ ♥ ♦ ♣ Bartek Słupik   Krystyna Gasińska	
Na poziomie 1: 8-17 z piątki, czasem z czwórki, odp bez przeskoku: NF kolor otwarcia: inv+ z fitem (jeśli ≠ ♣ to 2♣ nat) na poziomie 2: 12-18, (5)6+m / 5+M, odp: nowy kolor F1; kolor otwarcia: sztuczne F1 wejście 1NT: 15-18, jeśli oboje przeciwnicy pokazali siłę: 1NT = 2 pozostałe kolory					
WEJŚCIA DWUKOLOROWE				STRESZCZENIE SYSTEMU	
1x - 2x = dwukolorówki (Michaels/stare) 1♣ (sztuczne): 2♣ = nat; 2♦ = stare		Sygnały: Do wyjścia partnera A/Q: marka; K: ilość Do wyjścia rozgr.: Lavinthal, okazynie ilość Do innego koloru: Lavinthal <b>Sytuacyjnie możliwe odchylenia / blefy</b>		Strefa (otwarcia 1♦/♥/♠ do 21pc) 2♣ = Acol 2♦ = Multi 2♥/2♠ = 9-12pc, 6+ 2NT = 20-21 BAL podniesienia z trójki	
PRZECIW BEZ ATU				SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY	
SŁABEMU	KLASYCZNEMU	KONTRY		2♣ = Acol 2♦ = Multi 2♥/2♠ = 9-12pc, 6+ 2NT = 20-21 BAL	
X = 15+ ~BAL 2♣ = stare 2♦ = trsf na ♥ 2♥ = trsf na ♠ 2♠ = długi młody 2NT = młode	X = 5+m 4M 2♣ = 54 stare 2♦ = multi 2♥ = 5+♥4+m 2♠ = 5+♠4+m 2NT = młode	Kontra wywoławcza: zdarza się niemodelowy skład, szczególnie przed partią (1♣) X (P) 1♦ = negat; 1M = F1 (X = t/o) Kontra bilansowa (brak konrty fit) Kontra na Multi = 14-16 BAL Antykontra		SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM	
PRZECIW ZAPORÓWKOM				Trzecioręczny blok przeciwnika podniesiony w końcówkę PF po blokującym otw przeciwnika 5m PF po wejściu przeciwnika na silne otwaracia: 2♣ / 2NT PF po inwicie siłowym i wejściu przeciwnika powyżej 3M/4m	
Przeciw Multi: X = 14-16 BAL; 2NT = 17-19 BAL; odp: 2NT = Lebensohl; 3♣ = Stayman; transfery (2M) X (P) 2NT = Better Minor Lebensohl		Przeciw kontrze wywoławczej: 1♥ (X): 1♠ = 4+; 1NT/2♣/2♦ = trsf; 2♥ = słabe podniesienie; 3♠/4m = kolor+fit; pozostałe jak po otwarciu 1♠ (X): 1NT/2♣/2♦/2♥ = trsf; 2♠ = słabe podniesienie; 4x = kolor+fit; pozostałe jak po otwarciu 1♣ (X): 2NT = młode; 3♣ = mixed 1♦ (X): 2NT = inv+ 4+♦; 3♣ = blok/GF ♦ + krtk; 3♦ = mixed		WAŻNE UWAGI KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ	
PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM				1♣ - 1♦ = zawiera 7-10 bez 4M Acol z treflami w otwarciu 1♣	
Na 1♣/2♣: X = ♥; 1♦ = ♠; 1♥/1♠/1NT = CRASH (dwukolorówki) Na 2NT: X/3♣/3♦ = CRASH; 3M = nat				ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE	
				Zdarzają się, szczególnie na 3ciej ręce, czasami również na wiście oraz zrzutkami	



OTW.	SZTUŁCZ.	MIN. K.	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	
1♣		2	12-14 BAL / 18-19 BAL 11-21, 5+♣ 22+ ♣   ♣ + inny nie wyklucza 4♦	1♦ = negat   4-11 z ♦   7-10 bez 4M 1NT = <b>11-12 BAL</b> nie wyklucza 4M (2♦ Stayman) 2♣ = GF BAL lub ♣ 2♦ = <b>MULTI</b> 6+M, 0=8pc 2♥ = Flannery; 2♠ = transfer na NT 2NT = inv z 6+♣ 3♣ = Mixed raise 6+♣ 6-8pc	1♣ - 1♦: <b>1♥ = 2+</b> ; <b>1♠ = 4+</b> ; 1NT = 18-19 BAL; 2♦ = silna ręka z ♣ 1♣ - 1♥: 1♠ = F1; 1NT = 12-14; 2♦ = rewers 15+; 2♥ = 3+♥; 2♠ = GF ♣ 1♣ - 1♠: 1NT = 12-14; 2♥ = rewers 15+; 2♠ = 3+♠; 2NT = 18-19 BAL; 3♦ = GF ♣ 1♣ - 1NT: 2♣ = do gry; 2♦ = Stayman; 2M = rewers GF 1♣ - 2♠: 2♦ = BAL możliwe 4M; 2M = 4M5♣; 2NT = 4♦5♣ 1♣ - 2♥ - 2NT = ask krótkość 1♣ - 1M - 2NT = 18-19 BAL GF, możliwe 4M   1♣ - 1M - 3NT = 3M, propozycja, zwykle 4333	
1♦		4	12-14 BAL / 18-19 BAL 11-21, 4+♦	2♦ = inverted →zatrzymania (forsuje do 3♦) 2♠ = transfer na NT, 2NT = inv 3♣ = blok ♦ lub GF ♦ + krótkość 3♦ = mixed raise	1♦ - 2♥ - 2NT = ask krótkość 1♦ - 1M - 3NT = 3M, propozycyjne 1♦ - 1M - 2NT = 18-19 BAL   6♦322, dalej: 3♣ = relay; 3♦/3M = do gry; 3♥ = 4♥5♠; 3♠ = ask ♠, po relayu: 3M-1 = 3M; 3M ustala 1♦ - 1♥ - 1♠   1♦ - 1♠ - 3♥ = GF ♦ 1♦ - 2♠: 2NT do gry; 3♠ = silne na ♦ bez krt; 3♦ = słabe; 3M = splinter	
1♥		5	11-12, 5♥ 13+, 5+♥	1NT = półforsujące; 2♣ = dowolny GF; 2NT = inwit z fitem; 3♣ = mixed raise; 3♦ = mini splinter 9-11; 3M = blok 1♥ - 2♠ = blok; 1♠ - 3♥ = inwit NF	po 2/1 GF nie pokazujemy siły do poziomu 3, dalej: niepoważne 3NT/3♣ / cuebidy powtórzenie koloru otwarcia = 6+M 1M - 3♣ - 3♦ = last train 1M - 3♦ - 3♥ = ask krótkość po uprzednim pasie: Drury 1NT = 4+pc bez fitu; 2M = słabe 2♠ = fit, 8-11, dalej: 2♦ = inwit; 2M = minimum; 2M+1 = ask krt 2NT/3♣/3♦/3♥ = 5-(4)5 Slam Try (2NT = piki); splintery (3NT = niewygodny) 1♠ - 2♠ - 2♥ = inwit, wartości w kierach 1♠ - 2♠ - 2♦ - 2♥ = last train	
1♠		5	11-12, 5♠ 13+, 5+♠	3NT = niewygodny splinter; 4M-1 = bilansowe podniesienie		
1NT		-	15-17 BAL, możliwe 5M, 6m, singlowa figura	2♣ = Stayman; 2♦/2♥ transfer; 2♠ = transfer na ♣ lub inwit; 2NTt = młode lub karo; 3♣ = Puppet Stayman; 3♦ = inwit + ♦; 3M = singiel M + młode; 4♣ = 55M; 4♦/4♥ = Texas; 4♠ = młode	1NT - 2♠: 2♦ = bez 4M dalej: 2M do gry; 3M = GF 5OM4M 1NT - 2♦ - 2♥ - 2♠ = 5♥4♠ inwit; 1NT - 2♥ - 2♠ - 3♥; inwit 5♠4♥ 1NT - 2♠: 2NTt = min; 3♣ = max; dalej: krótkość (wariant ♣) 1NT - 2♦/2♥ - 2♥/2♠ - 2NTt = inwit, dalej: 3m = przyjęcie, propozycja 3NT 1NT - 3♠: licytacja jak po 2NT - 3♠ po transferach na stary: superakcepty; 3m = nat 4+, GF po transferach na młody: krótkość	
2♣	X	-	Acol / 22-23 BAL	2♦ = automat, dalej: 2NT = 22-23 BAL; 2♥ = nat lub 24+ BAL GF (2♠ = relay); 2♠ = nat; 3♣ = ♦; 3♦ = samoustalenie ♦	2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠: 2NT = 24+ bal; pozostałe = transfer na drugi kolor (i nat kiery) 2♣ - 2♦ - 3♠: 3♦ = ask 4M po 2♣ - 2♦ - (2♥ - 2♠) - 2NT licytacja jak po otwarciu 2NT	
2♦	X	5	Multi - blok, (5)6+M	2M = spaszuj/popraw; 2NT = pytanie inv+; 3♥ = spaszuj popraw blokujące; 3♦ = inwit z fitem w obu M; 3♣ = GF na własnym kolorze	2♦ - 2NT: 3♣ = min; 3♦/3♥ = transfer max 2♦ - 2NT - 3♠: 3♥ = spaszuj popraw; 3♦ = pokaż OM GF	
2♥	X	6	9-12, 6+♥	2♠ = nat F1; 2NT = relay; 3♣ = GF na młodym; 3♦ = inv+ z fitem; 3♥ = blok; 3♠/4m = splinter; 4♥/3NT = do gry	2♥ - 2♠: 2NT/3♥ = krótkość ♠ max/min; 3m = 2♠ + wartości w m; 3♠ = fit słabe; 3NT = fit bez krótkości; 4m = fit + krótkość 2♥ - 2NT: 3♠ = 6♥4m; 3♦ = max; 3♥ = min; 3♠ = 6♥4♠; 3NT = dobre kiery lub 7+	
2♠	X	6	9-12, 6+♠	2NT = relay; 3♣ = 5+♥ F1; 3♦ = GF na młodym; 3♥ = inv+ z fitem; 4x = splinter; 4♠/3NT = do gry	2♠ - 3♠: 3♠/3NT = krótkość ♥, min/max; 3♦ = 2♥; 3♥ = fit słabe; 3NT = fit bez krótkości; 3♠/4m = fit + krótkość 2♠ - 2NT: 3♠ = 6♠4m; 3♦ = max; 3♥ = wartości w ♥; 3♠ = min; 3NT = dobre piki lub 7+	
2NT	X	-	10-21 BAL, możliwe 5M, 6m, singlowa figura	3♣ = Puppet Stayman; 3♦/3♥ = transfery; 3♠ = transfer na NT lub GF na młodym; 3NT = 5♠4♥ F1; 4♣ = 55M	2NT - 3♠: 3♦ = 4M brak 5M; 3M = 5M; 3NT = brak 4M 2NT - 3♦/3♥: przyjęcie transferu bez fitu; 3NT propozycja, 3-fit (zwykle 4333); cue = fit 2NT - 3♦ - 3♥: 3♠ = transfer na 3NT (potem 4m = ask młode); 3NT = 5♥4♠ F1; 4m = ustala kiery 2NT - 3♥ - 3♠: 4m = ask młode; 4♥ = ustala piki	
3♣		6	blok, przed partią agresywny	4♦ = asy (0/1-Q/1+Q/2-Q/2+Q)	<b>KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ</b>	
3♦♥♠		6		4♠ = asy (0/1-Q/1+Q/2-Q/2+Q)		
3NT	X	7	konstruktywne otwarcie 4M	4♣ = pokaż kolor transferem; 4♦ = pokaż kolor	4NT = Blackwood na starym (5W+Q), odpowiedź bez króli, 5♠ = pytanie o asy na kierach jeśli 4NT zostało przekroczone 5m+1 = pytanie o asy na młodym (4NT jest nat) kolorowe króle, Exclusion 03/14 Niepoważne 3NT, Last Train	
4♣♦		6	blok	4NT = do gry		