

AMM 2025

Bartek Słupik Mateusz Francik

1♣

1♣	
1♦ ^A	0-6 7-10 bez 4M 7-11 młode
1NT ^A	INV do 3NT
2♣ ^A	GF na treflach, karach lub składzie równym
2♦ ^A	MULTI 0-8 w zależności od założeń
2♥ ^A	Flannery
2♠ ^A	Transfer na NT
2NT ^A	Śmieciowy blok na treflach 0-5 nie dający dużej nadziei na 3NT do 18-20
3♣	Lepszy blok na treflach ok 6-9

1♣ 1♦	
1♥ ^A	Może być z dubla
2♦ ^A	ACOL na treflach lub treflach i innym
2♥	NAT ale limitowane do acola NF
2♠	jw
2NT ^A	silna ręka ♣+♦, ale gorsze niż acol

1♣ 2♣	
2♦ ^A	Skład zrównoważony, słabe lub silne. Może mieć starszą 4.
2♥	5+♣ 4♥
2♠	5+♣ 4♠
2NT	nieużywane
3♦	5♣ 4♦
3♥	krótkość (tak jak po otw 1NT)
3♠	krótkość

1♦

1♦	
2♦	10+ z 4-kartowym fitem. Forsuje do 3♦.
3♣ ^A	Śmieciowy blok na karach 0-5
3♦	Lepszy blok na karach 6-9
2♥ ^A	Flannery
2♠ ^A	Transfer na NT

1♥

1♥	
2♠ ^A	Mini Splinter 9-11PC GF (2NT ASK LSF)
2NT ^A	Inwit z fitem
3♣ ^A	9-11 z 4-fitem bez krótkości
3♦ ^A	Mixed raise 6-9
3♠	Splinter 12-15PC
3NT ^A	Spl ♦
4♦	nieużywane

1♠

1♠	
2NT ^A	Mini Splinter (3♣ ASK LSF)
3♥ ^A	Inwit z fitem
3NT	Spl ♥
4♥	Do gry

Podniesienie koloru

1♣ 1♥	
2♥	
2♠	ASK LSF

1♣ 1♥	
2♥ 2♠	
2NT	brak krótkości → 3♣ = pytanie o dubla
3♣	krótkość niska
3♦	krótkość wysoka

1♣ 1♥	
2♥ 2♠	
2NT 3♣	
3♦	brak dubla (4333)
3♥	dubel low
3♠	dubel mid
3NT	dubel high
4♣	5422

1♦ 1♥	
2♥	
2♠	ASK LSF

1♦ 1♥	
2♥ 2♠	
2NT	brak krótkości
3♣	krótkość niska
3♦	krótkość wysoka

1♣ 1♥	
3♥	
3♠	ASK LSF

1NT	
1NT	
2♠	INV lub ♣. → 3♥, 3♠ = ♣ + krótkość
2NT	♦ lub ♣ (wybierz lepszy) → 3♦ = do gry, 3♥, 3♠ = ♦ + krótkość
3♣	Puppet
3♦	INV NAT
3♥	krótkość
3♠	krótkość
4♣	słabe na starych

2♣

2♣	
2♦	automat

2♣ 2♦	
2♥	♥ lub 25+BAL → 2♠ automat
2NT	23-24 BAL
3♣ ^A	Acol na ♦ z starszą czwórką → 3♦ ASK + ustalenie cue-bidem
3♦ ^A	Acol na ♦ bez bocznej czwórki → 3♥, 3♠ = nat 5+
3♥	Samoustalenie
3♠	Samoustalenie
3NT	Młode 5+/5+

2♣ 2♦	
2♥ 2♠	
2NT	25+ BAL
3♣	5♥ i ♣
3♦	5♥ i ♦
3♥	6+♥

2♦ Multi

Siła od X do 8PC, gdzie w korzystnych X = 0 itd, w zielonych można taktycznie z piątki.

2♦	
2NT	ASK INV ⁺
3♣	GF na młodym
3♦	INV ⁺ na „drugim“ starym

2♥ ^A 9-12 6+♥	
2♥	
2♠	5+♠ INV ⁺
2NT	ASK INV ⁺ → jeśli OTW pokaże dół to 3♥ jest do gry
3♦	Inwit z fitem
3♥	blok

2♥ 2NT	
3♣	Dół z krótkością → 3♦ ASK LSF niska/średnia/wysoka
3♦	Góra z krótkością → 3♥ ASK LSF niska/średnia/wysoka
3♥	Dół bez krótkości
3♠	6♥ 4♠
3NT	Góra bez krótkości

2♠ ^A 9-12 6+♠	
2♠	
2NT	ASK INV ⁺ → jeśli OTW pokaże dół to 3♠ jest do gry
3♣ ^A	5+♥ INV ⁺
3♥	Inwit z fitem
3♠	blok

2♠ 2NT	
3♣	Dół z krótkością → 3♦ ASK LSF niska/średnia/wysoka
3♦	Góra z krótkością → 3♥ ASK LSF niska/średnia/wysoka
3♥	6♠ 4♥
3♠	Dół bez krótkości
3NT	Góra bez krótkości

2♠ 3♣	
3♦ ^A	Dubel ♥
3♥	Fit i śmieciowa karta
3♠	0-1 ♥ i śmieć, NF
3NT	0-1 ♥ i przyjęcie inwitu

Bloki

- 3♣♥ W zielonych może być z 6 waleta, w czerwonych koniecznie 7 As lub Król
- 3♥♠ Może być z 6 z kartą za bardzo układową na multi lub taktycznie
- 3NT Chcę otworzyć 4♥ lub 4♠, ale karta jest nieco za silna. Około równowartość 10-12PC zależnie od założeń. 4♣ ASK transfer jak na multi

Szlemiki

- Na pytanie o asy odpowiadamy **bez króli** - tylko 4 odpowiedzi.
- Na pytanie o damę odpowiadamy **bez króli** - nie/tak.
- Kolorowe Króle - na pytanie o króle +1 = król ♣ lub 2 pozostałe, +2 = król ♦ lub 2 pozostałe, wrzucenie 6M = brak króli
- Na kolorze młodszym 4NT jest zawsze do gry, chyba że w jakiejś dzikiej dwustronnej to może być Last Train. **Nigdy nie jest o asy.**
- Pytaniem o asy na ♣ jest 5♦, a na ♦ - 5♥.
- W licytacjach splinterowych, jeśli został tylko 1 cue-bid to jest on Last Trainem
- Niepoważne 3♠ i 3NT - na kolorach starszych w 2/1 pokazujemy układ rewersowo bez nadwyżek.
- Mając 2 Asy i Damę nie można dać zjazdu
- Odzywka Serious forsuje cuebid od partnera

Przeciwnik wchodzi

1♣ ×			
System ON (2NT śmieciowy blok itp)			
1♦ ×			
System ON tylko 2NT = dobra ręka z fitem ♦, a 2♦ jest słabe			
1♥ ×			
	1NT	Konstruktywne z fitem (jak 2♥ w jednostronnej)	!
	2♣...	NF	
	2NT	INV ⁺ z fitem	!
1♠ ×			
Jak wyżej			
1♣ 1♥			
	×	Bez pików	
	2♥	INV ⁺ bez trzymania lub duża karta z fitem ♣	
1♦ 1♥			
	×	Bez pików	
	2♥	INV ⁺ bez trzymania lub duża karta z fitem ♦	
1♥ 1♠			
	2♣	GF z fitem	
	2NT	INV z fitem	
1NT 2♣			
	×	8+PC karna	
	2♦	do gry	
	2♥	do gry	
	2♠ ^A	MŁODE	!!
	2NT	lebensohl	
	3♣	GF	
1NT 2♦			
	×	8+PC karna	
	2♥	do gry	
	2♣	do gry	
	2NT	lebensohl	
	3♣	GF	
1NT 2♥			
	×	3+PC negatywna NIE INV ⁺	
	2♠	do gry	
	2NT	lebensohl	
	3♥	krótkość ♥	

Przeciwnik otwiera

Na 1NT po polsku

Obrona na Multi

2♦^A			
	×	14-16 BAL	
	2NT	17-19 BAL → stayman transfery	
2♦^A × × ×			
	2♥	do gry	
	2♠	do gry	
	2NT	lebensohl (słabe na ♣/♦ lub inwit na starym)	
	3♣	Stayman	
	3♦	transfer GF	
	3♥	transfer GF	
2♦^A P 2♥^A			
	×	takeout do ♥	
	2NT	15-17 BAL → stayman transfery	
2♦^A P 2♠+			
	×	takeout do tego co RHO licytuje	

Nasze wejście kolorem

1♦ 1♠ P			
	2♣ ^A	Drury	!
	2♦ ^A	Dobra ręka bez fitu	
	2NT	Naturalne (13-14)	
1♦ 1♠ [coś]			
	2♣	Naturalne	!
	2♦ ^A	(kolor otwarcia) Dobra ręka z fitem	!
	2NT	Świetna ręka z 4-kartowym fitem (bo mamy × lub × ×)	!!