

Reverses

1 Reverse

- (16)17+ 4-5 distribution
- first suit always longer (from 5-5 we open higher suit)
- **F1**
- jump rebid of a minor denies 4M **!!**

2 Jump shift

- (18)19+
- **GF**

3 Examples

1. $\spadesuit 5 \heartsuit A 4 \diamondsuit K J 8 6 3 \clubsuit A K Q 6 3$ (17)

This hand is not strong enough to jump shift. Open $1\diamondsuit$ and rebid $2\clubsuit$.

- 2.

4 Podstawowe odzywki

- $\times = (13)14-16$ BAL, wyklucza starszą piątkę. Młody singiel OK. **!!**
- $2♥ = ♥$
- $2♠ = ♠$
- $2NT = 17-19$ BAL, może zawierać starszą piątkę. **!**
- $3♣ = ♣$, ale nie 5332/5422
- $3♦ = ♦$, jw.
- $3♥, 3♠ =$ solidny kolor ale trochę za mało na objaśniaka
- $3NT =$ młode **!!**
- $4♣ = ♣ + ♥♠$
- $4♦ = ♦ + ♥♠$

5 Wejście kontrą na bezpośredniej

(2♦) – × – (××/PASS) – ?

- PASS = chcę bronić, kontry są karne

- 2♥, 2♠ = do gry z piątki

- 2NT = lebensohl, zawiera:

SIGN-OFF z ♣ (PASS)

GF bez starszych czwórek (3♦)

!!

INVz ♥ lub ♠ (3♥, 3♠)

- 3♣ = zwykły Stayman

!!

- 3♦ = transfer na ♥, GF+ przyjęcia

- 3♥ = transfer na ♠, GF+ przyjęcia

- 3♠ = transfer na NT, brak trzymań w obydwu starych

- 4♦, 4♥ = transfer

(2♦) – × – (2♥/2♠) – ?

- × = co najmniej inwit (9+), F do 2NT. Wyklucza 5♥♠ i krótkość ♥♠.

- 2NT = lebensohl, zawiera:

SIGN-OFF na ♣ lub ♦

INV na ♥ lub ♠

- 3♣ = zwykły Stayman

!!

- 3♦ = transfer na ♥ GF

- 3♥ = transfer na ♠ GF

- 3♠ = GF ze splinterem w kolorze licytowanym przez przeciwnika

- 4♦, 4♥ = transfer

6 Przeciwnik przedłuża blok

(2♦) – × – (2♥/2♠) – ×
(P) – ?

- PASS = do gry
- 2♠ = 4♠, **F1**
- 2NT = NAT, minimum
- 3♣ = NAT, minimum
- 3♦ = NAT, minimum
- 3♥ (po pikach) = NAT, minimum
- 3♥, 3♠ (KP) = maximum, brak trzymania, brak 4 pików
- 3NT = maximum, trzymanie, brak 4 pików

(2♦) – × – (2♥) – ×
(2♠) – ?

- PASS = **F1**, wznowienie 3♠ partnera = GF z singlem ♠
- × = karna
- 2NT = “bardzo nie chcę bronić”, **GF**
- 3♣ = NAT, **GF**
- 3♦ = NAT, **GF**
- 3♥ = NAT, **GF**
- 3♠ = maximum, brak trzymania
- 3NT = maximum, trzymanie, brak 4 pików

(2♦) – × – (2♠) – ×
 (3♥) – ?

- PASS = 14-16 bez 4 pików lub objaśniak **F1**
- × = 14-16, 4♠, defensywne
- 3♠ = 14-16, 4♠, ofensywne
- 3NT = 14-16, stopper

(2♦) – × – (2♠) – ×
 (3♥) – P – (P) – ?

- × = karna
- 3♠ = GF, brak trzymania ♥
- 3NT = młode 4+/4+, nie chcemy pałować
- 4♥ = **GF**, splinter ♥

(2♦) – × – (3♥) – ?

- PASS = gówno lub takeout z krótkością ♠
- × = **GF**
- 3♠ = **GF**

7 Wejście na czwartej ręce

(2♦) – P – (2♥) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością pik
- ✕ = 14-16 BAL. Na wszystkie wyższe odzywki ✕ są wywoławcze.
- 2♠ = może być z ładnej czwórki jeśli ma krótkość kier
- 2NT = 17-19 BAL

(2♦) – P – (2♠) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością kier
- ✕ = **takeout z krótkością pik**
- 2NT = 16-19 BAL

!

!

Druga ręka licytuje w drugim kółku

(2♦) – P – (2♥) – P

(P/2♠) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością kier
- ✕ = Takeout, może mieć silną siłę. Nie jest to wznówka.
- 2NT = młode, po 2♠ może być dowolna z kierami