

OTWARCIA	SZTUCZNE	MIN. KART	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA
1♣		2	12-14 BAL, może zawierać 5♦ 11-21 5+♣ (4441♦) 18-19 BAL bez 5♦♥♠ 22+ 5+♣	1♦ = 0-6 dowolne 7-10 BAL bez 4♥♠ GF ♦ 1NT = 11-12 BAL (2♦ = GF Stayman) 2♣ = GF BAL GF ♣ (może zawierać 4♥♠) 2♦ = Multi 6+♥♠ 0-8pc 2♥ = Flannery 5+♠ 4+♥ 6-9pc 2♠ = ♣ blok/ GF 2NT = młode blok/ GF 3♣ = mixed raise 6+♣ 6-8pc	1♣ - 1♦: 1♥ = 2+ ; 1♠ = 4+; 1NT = 18-19 BAL; 2♦ = Acól z ♣ 1♣ - 1♥: 1NT = 12-14 BAL; 2♥ = 3+♥ 12-14 ; 2NT = 18-19 BAL 1♣ - 1♥: 1♠ = F1 ; 2♦ = rewers 15+; 2♠ = GF ♣ 1♣ - 1♠: 2♦/♥ = rewers 15+; 3♦ = GF z ♣ 1♣ - 1NT: 2♣ = do gry; 2♦ = stayman; 2♥ = rewers 1♣ - 2♣ - 2NT = BAL, może mieć 4♥♠; 2x = 5+♣ 4+x 1♣♦ - 2♥ - 2nt = ask krt 1♣ - 2♠: 2NT/3♣♦ = pref. dalej 3♥♠ = krótkość
1♦		4	12-17 4+♦ skład niezrównoważony 18-21 5+♦	1NT = 7-9 bez 4♥♠; 3♦ = inverted 2♥ = Flannery 5-10; 2♠ = trsf NT; 2NT = INV ; 3♣ = blok ♦ lub GF ♦ z krótkością 3♦ = mixed raise 4+♦ 6-8pc	1♦ - 1♥ - 1NT = gazilli dowolne 16+ → 2♣ = dowolne 8+ GF - inne = słabe → 2♦ = 3♥; 2♥ = fit; 2♠ = 4♠ - 1♦ - 1♠ - 1NT = gazilli dowolne 16+ → 2♣ = dowolne 8+ GF inne = słabe → 2♦ = 4♥; 2♥ = 3♠; 2♠ = fit 1♦ - ♦ - dalej trzymania
1♥♠		5	11-21 5+♥♠	1NT = semi-forsujące; 2♣ = dowolny GF 2NT = INV + fit; 3♣ = mixed raise 3♦ = mini splinter 9-11; 3♥♠ = blok 1♥ - 2♠ = blok; 1♠ - 3♥ = INV NAT NF 3NT = niewygodny splinter; 1♠ - 4♥ = NAT do gry 1♥ - 4♦ = bilansowe podniesienie	1♥♠ - 3♣ - 3♦ = Last train; 1♥♠ - 3♦ - 3♥ = ask krt Po 2/1 GF nie pokazujemy siły do poziomu 3 z wyjątkami np: 1♥♠ - 2x - 2♥♠ = 6+♥♠ 13+pc Po pasie Drury: 1♥ - 2♣ - 2♠ = ask krt 1♥ - 2♣ - 2NT = ♠; 1♠ - 2♣ - 2NT = ask krt 3♥♠+1 = spl z singlem, wyżej spl z renonsu
1NT		-	15-17 BAL, może zawierać 5♥♠, 6♣♦, singlową figurę	2♠ = INV lub ♣; 2NT = ♦ lub ♣♦ 3♣ = Puppet; 3♦ = INV NAT; 4♣ = ♥♠; 4♠ = ♣♦	trsf ♥♠ → OM = INV 54; Stayman → OM = silne ustalenie 1NT - 3♣ - dalej jak po otw. 2NT Uwagi: zdarza się zaniżanie przedziału do 13, blefy, singlowe blotki
2♣	x	-	Acól (z wyłączeniem Acóla z ♣) lub 22-23 BAL (BAL zdarza się z singlem lub szóstką)	2♦ = automat; po wejściu z lewej: x = 0-5, PASS = 6+ po wejściu z prawej: x = negatywna, PASS = ~BAL	2♣ - 2♦: 2♥ = kokish relay (2♠ = relay, drugi kolor transferem) - 2♠ = NAT (2NT relay, drugi kolor transferem) - 3♣ = ♦+ 4♥♠; - 3♦ = ♦; - 3NT = ♣♦
2♦	x	5	mini Multi: blok (5)6+♥♠ na 3-ciej: 20-21 BAL, na 4-tej: NAT	2♥♠ = pasuj/popraw; 2NT = ask; 3♣ = GF na młodym; 3♦ = GF na własnym starym; 3♥ = blok z fitem w obu	2♦ - 2NT: 3♣ = min (3♦ = pokaż OM; 3♥ = pasuj/popraw) 3♦ = max ♥; 3♥ = max ♠; na 3-ciej: 2♦ - 2NT = ♣
2♥	x	6	9-12, 6+♥♠	2♠ = NAT F1 ; 2NT = ask GF ; 3♣ = GF na młodym 3♦ = INV ⁺ z fitem; 3♥ = blok	2♥ -2♠: 2NT = max, krt ♠; 3♣♦ = 2♠; 3♥ = krt ♠ min 3NT = 3622, 4♣♦ = 3+♠+ krt ♣♦ 2♥ - 2NT: 3♣ = czwórka bokiem (3♦ = ask →♥/♣/♦); 3♦ = krt ♣♦ - 3♥ = 6322; 3♠ = krt ♠; 3NT = dobre ♥ BAL; 4♣♦ = dobre ♥+krt ♣♦
2♠				2NT = ask GF ; 3♣ = 5+♥ F1 ; 3♦ = GF na młodym 3♥ = INV ⁺ z fitem; 3♠ = blok	analogicznie do 2♠
2NT	x	-	20-21, skład tak jak 1NT	3♣ = puppet; 3♦♥ = trsf 3♠ = trsf NT 6+♣♦ ♣♦; 4♣ = ♥♠	2NT - 3♦ - 3♥: 3♠ = trsf NT (→ 4♣♦ = ask młode); 4♣ = cue na ♥ 2NT - 3♠ -3NT: 4♣♦ =6+♣♦; 4♥♠ = ♣♦+ krt ♥♠; 4NT = ♣♦+krt ♠ słab.
3♣		5	blok, przed partią agresywny	4♦ = asy 0/1/1Q/2	<div>KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ</div> <div>Blackwood 4NT na kolorze starszym (5W+Q) odp. bez króli</div> <div>Pytanie o damę, odp. bez króli</div> <div>Exclusion (03/14), cuebidy + III stopnia, inwit do szlema</div> <div>Niepoważne 3NT/3♠, Last train</div> <div>Pytanie o asy 5♣♦+1 oraz 5♠ na kierach (jeśli 4NT przekroczone)</div>
3♥♠				4♣ = asy 0/1/1Q/2	
3NT	x	6	konstruktywny blok z ♥ lub ♠	4♣ = pokaż kolor trsf; 4♦ = pokaż kol.	
4♣		6	blok	4NT = do gry	