

# Taka strefa, że ćmy latają

## 1 Założenia

- $1\clubsuit = 2+\clubsuit$ , otwarcia na poziomie 1 limitowane do Acola
- System posiada niewielkie wady, które jednak go znacznie upraszczają i uodporniają na pomyłki
- Gramy schematem pytania o krótkość Low Shortage First - oznaczanym **ASK LSF** (dopóki ktoś mnie nie przekona że odwrotnie jest lepiej xd)
- **Niszczymy Multi** !
- Gramy lebensohlem w wielu dziwnych miejscach - **LEB**
- System został przystosowany do grania nim po piwie

## 2 Two Over One

### Założenia

- Gramy Niepoważnym 3♠ i 3NT, zatem pokazujemy skład bez informacji o sile
- 1♣ - 2♣ 1♣ - 2♦ jest **GF**
- W kolorach młodszych każda odzywka poniżej 3NT dotyczy 3NT, a nie szlemika
- Jeśli licytowane były 2 kolory, licytujemy posiadane zatrzymanie
- Jeśli licytujemy 3 kolory, czwarty kolor wskazuje na problem z trzymaniem

### Ustalenia

#### Niepoważne

- Mając 2 asy z damą nie wolno dać fast arrival
- Mając cuebid należy go pokazać jeśli partner pokazał poważną rękę
- Ostatni cuebid to Last Train (żeby się wyratować z powyższego)

#### Rebid koloru

Rebid koloru pokazuje 6+, np w sekwencji 1♥ - 2♣ — 2♥. Po takiej sekwencji:

- 2♠ = (2)3+♥ **ASK LSF** brak/niska/średnia/wysoka
- 2NT = 5+♣, 4♠ lub 4144
- 3♣ = 6+♣
- 3♦ = 5+♣, 4♦
- 3♥ = dokładnie 2♥

Dwukartowy fit można generalnie ukrywać na rzecz pokazania reszty składu. Wtedy odzywka niemożliwa powyżej 3NT ustala silnie kolor. Na pikach analogicznie - 2NT jest **ASK LSF**.

### Rebid 2NT

Pokazuje dokładnie 5332. Można tak też dać z 5422, które bardzo nie chce pokazywać drugiej czwórki. Dalsza licytacja NAT

### Rebid 3♣, 3♦

Pokazuje 5-4, raczej w składzie nie zrównoważonym z niezłą czwórką.

### Rebid splinterem

Rebid w nowy kolor z przeskokiem to splinter.

- Do 2♣ jest z piątki: 1♠ - 2♣ — 3♦ = splinter 5+♣
- Do 2♦, 2♥ z czwórki.

### Rebid w kolor z przeskokiem

Np. 1♠ - 2♦ — 3♠. Samoustalenie koloru. Niepoważne ON.

### GF przez 1♠

Odpowiedź 1♠, a potem sforsowanie do końcówki pokazuje 5+♠.

Np. 1♦ - 1♠ — 2♦ - 3♣ = 5+♠.

Jeśli chcemy sfitować ♥ do GF pokazując najpierw ♠ - skaczemy w 3♥:  
1♥ - 1♠ — 2♣ - 3♥. Ignorujemy Gazilli, jednak mając na uwadze że 2♣ mogło być sztuczne

## Otwarcie w kolor młodszy

### 1♣ — 2♣

- 2♦ = 12-14 lub 18-19 BAL, może mieć starszą czwórkę
- 2♥ = 5+♣, 4+♥ niekoniecznie nadwyżkowe
- 2♠ = 5+♣, 4+♠
- 2NT = 5+♣, 4+♦

!

!!

### 1♦ — 2♣

- 2♦ = 6+♦ może mieć starszą czwórkę
- 2♥ = (4)5♦, 4+♥ niekoniecznie nadwyżkowe
- 2♠ = (4)5♦, 4+♠
- 2NT = 12-14 lub 18-19 5332

!

### 3 Otwarcie 1♣

#### 1♦ Negat

Rebid odpowiadającego

- 1♥, 1♠, 1NT, 2♣ = słabe
- 2♦ = 7-9(10) 5+♦
- 2♥♠ (drugi stary) = 7-11 na młodych
- 2NT = 11-12, 5♦
- 3♦ = 10-12, 6+♦

#### 2♥ Flannery 5+♠ 4+♥

- 2NT = **ASK LSF** brak/niska/wysoka
- 3♣ = do gry
- 3♦ = czwarty kolor **GF**

?!

#### 2♠ Transfer i 2NT Inwit

- 2NT = 11-12 BAL
- 3♣ = jak normalny rebid 2♣ (11-15)
- 3♦ = jak normalny rebid 3♣ (15-17)
- 3♥, 3♠ = krótkość (coś jak 1NT - 3♥)
- 3NT = 13-14 BAL
- 4NT = 18-20 BAL

!

#### 3♣ Mixed Raise

6+♣, 7-9PC

#### GF na ♣

1♣ - 1♥ — 3♦ oraz 1♣ - 1♠ — 3♦ to **GF** z 6+♣ (podwójny rewera +1)

## 4 Otwarcie 1♦

### 4.1 2♦ Inverted

- 10+PC, 4+♦. Forsuje do 3♦. Ten, kto przekracza 3♦, przyjmuje inwit. Licytujemy posiadane zatrzymania, lub NT z bilansu mając wszystkie.
- Rebid 3♥, 3♠ = splinter

### 2♥ Flannery 5+♠ 4+♥

- 2NT = **ASK LSF** brak/niska/wysoka ?!
- 3♣ = czwarty kolor **GF**
- 3♦ = do gry

### 2♠ Transfer i 2NT Inwit

- 2NT = 11-12 BAL
- 3♣ = NAT **NF**
- 3♦ = jak normalny rebid 2♦, **NF!** Z 15-17 na karach dajemy krótkość
- 3♥, 3♠ = krótkość (coś jak 1NT - 3♥ ale może być z ♦)
- 3NT = 13-14 BAL
- 4NT = 18-20 BAL

### 3♣ Inwit NAT

6+♣, 7-9

### 3♦ Mixed Raise

4+♦, 7-9

### GF na ♦

1♦ – 1♠ — 2NT, a potem po checkbacku 3♣ dajemy 3♦.

## 5 Podniesienie koloru po One Over One

Przykłady są dla sekwencji 1♣ - 1♥, ale wszystkie działają analogicznie

### Podniesienie 2♥

- 2♠ = **ASK LSF** brak/niska/wysoka **INV+**
- 2NT, 3♣, 3♦ = inwity wartościowe, 2NT = ♠
- 3♥ = ogólny inwit
- 3♠, 4♣, 4♦ = splinter - tu nie gramy niewygodnym bo OTW jest ograniczony!
- 3NT = propozycyjne

### Inwit 3♥

- 3♠ = **ASK LSF** brak/niska/wysoka
- 3NT = krótkość ♠ - to nie jest propozycyjne, bo OTW jest niezrównoważony i na ♠ nie jest dostępne, bo to LSF

### Bezkrótkościowe 3NT

Jak nazwa wskazuje, 1♣ - 1♥ - 3NT = fit ♥ i brak krótkości. Leciutko propozycyjne. **!!**

### Splintery 3♠, 4♣, 4♦

Tu nie gramy niewygodnym, bo bezkrótkościowy **GF** z fitem jest ważniejszy, szczególnie żeby odciążyć rebid 2NT z rąk z fitem! Jest to owszem lekko teoretycznie nieoptymalne, ale come on, staram się napisać prosty system na grę przy piwie czyli 3 ligę.

## 6 Rebid na poziomie 1

### Pozycja podwójnego magistra

- $2\clubsuit =$  inwit lub transfer na  $\diamond$
- $2NT =$  transfer na  $\clubsuit$
- $3\clubsuit, 3\diamond = 5\clubsuit\diamond - 5\heartsuit\spadesuit$ , **GF**, zależy co licytowaliśmy wcześniej
- $1\clubsuit - 1\spadesuit \text{ — } 1NT - 3\spadesuit = \text{GF } 6+\spadesuit$ ,  $3N =$  niepoważne. Na  $\heartsuit$  tak samo.
- $3NT =$  do gry
- $2\clubsuit - 2\diamond \text{ — } 3NT =$  propozycyjne ze starszą piątką (5332) !



## 7 Rebid 2NT po otwarciu w kolor młodszy

Charakterystyka:

- **Nie może** być z fitem do starszej czwórki partnera (chyba że obrzydliwa karta 4333)
- Może być z 6+m na składzie nierównym w sekwencji  $1\diamond - 1♥ - 2NT$ !
- W pozostałych przypadkach jest na równym lub  $2=2=5=4$  - z rękami które nie nadawały się na rebid  $3♣$ .
- Olewamy szukanie szlemika w karo po otwarciu  $1♣$ , bo to zbyt rzadkie (skoro nie daliśmy 2NT!)
- **What we bypass, we deny!**

$1♣ - 1♥ - 2NT$

$3♣ = 4+♣$  i/lub pytanie

- $3♦ =$  potencjalny fit  $♣$
- $3♥ = 3♥$ , bez  $♣$
- $3♠ = 4♠$ , bez  $♥$  i  $♣$
- $3NT = 3253$ , bo to zostaje.

$1♦ - 1♥ - 2NT$

$3♣ =$  Pytanie lub długie  $♣$

- $3♦ = 6+♦$ !
- $3♥ = 3♥$
- $3♠ = 4♠$  w składzie  $4=2=5=2$
- $3NT = 3253$ , bo to zostaje.

## 8 Rewersy

Wbrew głupiemu popularnemu przekonaniu rewersy są **F1** a nie **GF**.

### Odpowiedzi na rewers

#### Slowdown Bid

Zalicytowanie po rewersie odzywki niższej z czwartego koloru lub 2NT wskazuje bardzo słabą rękę (jakieś 6-8) i zwalnia z forsingu do końcówki. Następnie:

- Odzywki poniżej 3 w kolor otwarcia są słabe i do gry (nie pokazuje 6+) - chyba że odpowiadający to na coś poprawi, wtedy to też jest do gry
- Jeśli Slowdown'em jest 2NT, otwierający musi wrócić na swój kolor ze słabą ręką

#### Inne odzywki

Poniżej Slowdown Bid - forsują. Ten, kto przekracza slowdown bid nie licytując go, ustala **GF**

### Jump Shifty

Są to rewersy z przeskokiem. Pokazują:

- 5-4 (1♣♦ - 1♥ — 2♠ oraz 1♦ - 1x — 3♣)
- 5-5 (1♥♠ - 1x — 3♣♦)
- 6-5 (1♥ - 1NT — 2♠)

!

i są ściśle **GF**!

## 9 Otwarcie 1♥

- 1NT może zawierać 4-7 z fitem
- 2♥ = konstruktywne 8-10
- 2♠ = inwit z krótkością, 2NT = **ASK LSF**
- 2NT = inwit zwykły 3+♥
- 3♣, 3♦ = inwit 6+♣♦
- 3♥ = Mixed Raise 7-9 4+♥, 3♠ = **ASK LSF**
- 3♣, 3NT, 4♣ = splinter
- 4♦ = "chcę grać końca, ale za słabe na gf"

## 10 Otwarcie 1♠

- 1NT może zawierać 4-7 z fitem, czasami też czterokartowym
- 2♠ = konstruktywne 8-10
- 2NT = inwit z krótkością, 3♣ = **ASK LSF**
- 3♣, 3♦ = inwit 6+♣♦
- 3♥ = inwit zwykły 3+♠
- 3♣ = Mixed Raise 7-9 4+♣, 3NT = **ASK LSF**
- 3NT, 4♣, 4♦ = splinter
- 4♥ = "chcę grać końca, ale coś tam mam"

## 11 Otwarcie 1♥♠ na 3 i 4 ręce

### Charakterystyka

- Styl: A i tak mnie nie spałujecie piwo piwo
- Z czwórki: jeśli ma to sens

### 2♣ Drury

Używamy agresywnie, dodając sobie za krótkości. Od ok. 9PC, ale zdarza się z 6PC!

- 2♦ = 12+, mamy szansę na końcówkę
- 2♥♠ = Otworzyłem z czwórki albo równowartości czwórki

### Inne odzywki

- 3♥, 3♠ = blok
- 3NT = mini-splinter (z singla, 4♣ = **ASK LSF**)
- 4♣, 4♦, 4♥ = splinter z **renonsu**

### Dziwne sekwencje

- 1♠ – 2♣ — 2♦ – 2NT = **ASK LSF** brak/niska/średnia/wysoka !
- 1♥ – 2♣ — 2♦ – 2♠ = **ASK LSF**

## 12 Gazilli

1♥ — 1♠

1♥ — 1♠

2♣ — ?

- 2♦ = 8+ skład dowolny
- 3♥ = GF z fitem ♥. 3♠ = Non-Serious
- 2NT = słabe na młodych
- 3♠ = 6+♠, INV
- 4♣, 4♦ = splintery na ♥

1♥ — 1♠

2♣ — 2♦

?

- 2♠ = dokładnie 3♠, 16+. Dalej: 2NT = ask o skład, 3♠ = ustalenie, 3NT = Non-Serious
- 2NT = 2533
- 3♠ = 4♠, GF, raczej bez krótkości

1♥ — 1♠

2♣ — 2♥

?

- 2♠ = 5♥3♠, forsuje do 3♥♠
- 2NT = 18-20, 3♣♦ = NF

## Inne

- 1♥ - 1NT — 2♠ = 6♥5♠
- 1♥♠ - 1NT — 2NT = 6♥♠5♣♦, 3♣ = ASK -> 3♦ = ♣, 3♥ = ♦
- 1♥♠ - 1NT — 3♥♠ = GF samoustalenie

## 13 Otwarcie 1NT

1NT — ?

- $3\clubsuit$  = krótkość  $\clubsuit$ ,  $5+\diamond$ ,  $4\heartsuit$  GF  
 $3\diamond$  = fit  $\diamond$ , lekka próba do przodu ( $3\heartsuit$  NAT)  
 $3\heartsuit$  = z czwórki  
 $4\clubsuit$  = potężne wyłączenie  $\clubsuit$  z fitem  $\diamond$   
 $4\diamond$  = gramy w  $\clubsuit$  ale bez szau
- $3\diamond$  = krótkość  $\diamond$ ,  $5+\clubsuit$ ,  $4\heartsuit$  GF  
 $3\heartsuit$  = z czwórki  
 $4\clubsuit$  = gramy w trefle ale bez szau  
 $4\diamond$  = potężne wyłączenie  $\diamond$  z fitem  $\clubsuit$
- $3\heartsuit$  = krótkość  $\heartsuit$ ,  $5+/4+$   $\clubsuit\diamond$
- $3\spadesuit$  = krótkość  $\spadesuit$ ,  $5+/4+$   $\clubsuit\diamond$

### 13.1 1NT — $2\clubsuit$

$2\diamond$  — ?

- $2\heartsuit$  =  $4+\heartsuit/4+\spadesuit$  do pasa
- $2\spadesuit$  =  $5+\spadesuit$  do pasa
- $3\clubsuit$  = pytanie o skład na młodych  
 $3\diamond$  =  $4+/4+\clubsuit\diamond$  ( $3\heartsuit$  ustala  $\clubsuit$ ,  $3\spadesuit$  ustala  $\diamond$ )  
 $3\heartsuit$  =  $5+\clubsuit$   
 $3\spadesuit$  =  $5+\diamond$   
 $3NT$  = 4333 lub paskudna karta z  $4/4\clubsuit\diamond$
- $3\diamond$  = pytanie o starsze trójki ( $4\clubsuit$  = obie  $\rightarrow$   $4\diamond\heartsuit$  = trsf)
- $3\heartsuit$  = krótkość
- $3\spadesuit$  = krótkość

!

## Inne

- Inwit z 5/4 w ♥♠ = transfer, potem drugi stary
- GF z 5/4 ♥♠ = stayman, 3♦
- Zalicytowanie drugiego starego po Staymanie i odp w stary ustala silnie

## 14 Otwarcie 2<sub>NT</sub>

2<sub>NT</sub> — 3♣

3♦ — ?

- 3♥ = 4♠ (po odpowiedzi 3<sub>NT</sub> **pełny** Minor Puppet o czwórki i trójki!)
- 3♠ = 4♥
- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = 4♥ oraz 4♠ (tu nie ma MP o młodsze trójki - nie mieści się!)

2<sub>NT</sub> — 3♣

3♠ — ?

Po odp. 3♥ tak samo.

- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = *Minor Puppet* o trójki
- 4♥ = silne ustalenie ♠

2<sub>NT</sub> — 3♦

3♥ — ?

Po transferze na ♠ tak samo

- 3♠ = 4♠5♥
- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = *Minor Puppet* o trójki
- 4♥ = inwit do szlemika z 6+♥



## 4♣ Minor Puppet o czwórki

Forsuje do szlemika, jeśli jest fit i asy

- 4♦ = posiadam młodszą czwórkę, ale nie piątkę  
4♥ = 4♣  
4♠ = 4♦
- 4♥ = 5+♣
- 4♠ = 5+♦, dalej po wszystkich tych odzywkach z fitem odpowiadamy schodkami jak na asy, oprócz 4NT do gry

## 4♦ Minor Puppet o trójki

- 4♥ = 3+♣, 3+♦ (4♠ ustala ♣, 4NT do gry, 5♣ ustala ♦)
- 4♠ = 3+♣, 2♦ (wszystko oprócz 4NT ustala ♣)
- 4NT = 2♣, 3+♦ (wszystko ustala ♦)

## Inne

- 2NT - 3♠ = młody 6+ lub młode 5/4, wymusza automat 3NT:  
4♣, 4♦ = 6+ NAT  
4♥ = krótkość ♥, 5+/4+  
4♠ = krótkość ♠, 5+/4+
- 2NT - 4♣ = 5/5 stare (4♦ = dobre z fitem ♥, 4NT+ = odp. na asy z fitem ♠)

## 15 Otwarcie 2♣ Acol

### Odpowiedzi

- 2♦ = pozytywne
- 2♥ = negatywne
- 2♠, 2NT, 3♣, 3♦ = kolor w sile co najmniej ♥KQJTxx

2♣ — 2♥ — ?

- PASS = dopuszczalne
- 2♠ = forsuje raz, więc z maxem 2♥ z fitem 4♠!
- 2NT, 3♣, 3♦ = NF
- 3♥ = GF

2♣ — 2♦ — 2♥ — ?

- 2♠ = pokaż układ transferem (od 2NT)
- 2NT, 3♣, 3♦ = raczej singiel ♥, własny długi kolor z 3 honorami

2♣ — 2♦ — 2♠ — ?

- 2NT = pokaż układ transferem (od 3♣)
- 3♣, 3♦, 3♥ = raczej singiel ♠, własny długi kolor z 3 honorami

## 16 Bloki

### Na poziomie 2

Naturalne, jakość zależna od założeń.

- Po otwarciu 2♦, 2NT = Ogust:
  - 3♣ = minimum, słaby kolor
  - 3♦ = minimum, dobry kolor (3 honory lub AK)
  - 3♥ = maximum, słaby kolor
  - 3♠ = maximum, dobry kolor
  - 3NT = AKQxxx
- Po 2♥: 2♠ = **ASK LSF**, 2NT = 5+♠ **F1**
- Po 2♠: 2NT = **ASK LSF**

### Na poziomie 3

- W młode - przed pasem partnera całkiem solidne, w czerwonych bardzo solidne
- W stare - bardzo agresywne również przed pasem partnera

### 4♣ Preempt Keycard

!!

Działa bezpośrednio po każdym bloku.

- 4♦ = 0 asów
- 4♥ = 1 bez Q
- 4♠ = 1 z Q
- 4NT = 2 bez Q
- 5♣ = 2 z Q

## 17 Wejście kolorem

### Wejście na poziomie 1

(1♣) – 1♥ – (PASS) – ?

- 2♣ = z fitem niezależnie od znaczenia 1♣
- 2NT = NAT 13-14
- 3♣ = Mixed raise 7-9 z 4-kartowym fitem
- 3♥ = Blokujące

!

(1♣) – 1♥ – (coś) – ?

- coś = 1 w kolor, wtedy 2♣ jest z fitem, a 2 w kolor odpowiedzi jest NAT
- coś = 2 w kolor, wtedy 3♣ jest NAT
- ♠ i ♠♠ = 9+PC i dokładnie dubelek ♥
- 2NT = 10+PC z **4-kartowym fitem**
- 3♥ = Blokujące
- 3♣ (k. otw. z przeskokiem) = Mixed raise 7-9 z 4-kartowym fitem

!

## 18 Wejście dwukolorówką

### Wejście 2♦ stare

- 2NT = pytanie o krótkość (3♣ = ♣, 3♦ = ♦, 3♥ = void ♣, 3♠ = void ♦)
- 3♣ = INV+ z ♥
- 3♦ = INV+ z ♠
- 3♥♠ = Mixed Raise z dwoma grającymi wartościami

### Wejście 2NT młode

- 3♥ = INV+ z ♣
- 3♠ = INV+ z ♦

### Wejście 2♥ = ♠ + ♣♦

- 2NT = ask INV+  
3♥ = dobre z ♣  
3♠ = dobre z ♦
- 3♦ = INV+ z fitem ♠ !
- 3♠ = Mixed Raise z dwoma grającymi wartościami

### Wejście 2♠ = ♥ + ♣♦

- 2NT = ask INV+  
3♥ = dobre z ♣  
3♠ = dobre z ♦
- 3♦ = INV+ z fitem ♥ !

## 19 Przeciwnik wchodzi dwukolorówką

### Wejście dwukolorówką specyficzną

Stosujemy zasadę "Lower for lower". W naszym kolorze INV+, w nielicytowanym **GF**.

$1\heartsuit - (2NT) - ?$

- $3\clubsuit = \text{INV+ z } \heartsuit$
- $3\diamondsuit = \text{GF z } 5+\spadesuit$
- $3\heartsuit, 3\spadesuit = \text{do gry}$

$1\spadesuit - (2NT) - ?$

- $3\clubsuit = \text{GF z } 5+\heartsuit$
- $3\diamondsuit = \text{INV+ z } \spadesuit$
- $3\heartsuit, 3\spadesuit = \text{do gry}$

### Wejście dwukolorówką niespecyficzną

Stosujemy zasadę forsowania z 2NT jak po wejściu kolorem

$1\heartsuit - (2\heartsuit) - ?$

- $2NT = \text{INV z fitem}$
- $3\clubsuit, 3\diamondsuit = \text{NAT słabe (wrr!)}$
- $3\spadesuit = \text{GF z fitem}$

$1\spadesuit - (2\spadesuit) - ?$

- $2NT = \text{GF z fitem}$
- $3\clubsuit, 3\diamondsuit = \text{NAT słabe (wrr!)}$
- $3\heartsuit = \text{INV z fitem}$

## 20 Przeciwnik wchodzi kontra

Na razie:

- $\times\times$  10+ (z fitem tylko **GF**)
- podniesienie = słabe
- 1NT = 8-10 z fitem
- 2NT = inwit z fitem
- kolory **NF**

## 21 Przeciwnik otwiera 2♦ Multi lub Wilkosz

Ku chwale Erica Kokisha, JEBAĆ MULTI PAŁA PUNKTY

### Wejścia na multi

(2♦\*) — ?

- ✕ = 14-16 BAL lub objaśniak !!
- 2NT = 17-19 BAL
- Z kontrą wywoławczą do jednego koloru pasujemy i czekamy co zrobią. Wznowienie zbiegającego 2♥ jest pełnobilansowe!

### Partner kontruje na punkty !!

(2♦\*) — ✕ — (✕✕\*\*)

\*\* Cokolwiek co grają P/C. Trzeba uważać bo po PASS nasza odzywka może być wymuszona.

- 2♥, 2♠ = do gry
- 2NT = **LEB**, relay 3♣  
PASS, 3♦ = do gry  
3♥, 3♠ = **INV**
- 3♣ = Puppet Stayman !
- 3♦, 3♥ = transfer (jak po otwarciu 2NT)

(2♦\*) — ✕ — (3♥)

- ✕ = negatywna z **pikami** (do naturalnych kierów)
- 3♠ = **GF**

”Jeśli odpowiadający pokazał naturalnie jakiś kolor (np. 2♥/♠ albo PASS = 5+♦), to transfer na ten kolor bądź późniejsze zalicytowanie tego koloru jest pytaniem o trzymanie.”



## 22 Przeciwnik otwiera dwukolorówką lub blokiem

(2♠) — ✕ — (PASS) — ?

- 3♣, 3♦, 3♥ = INV
- 3♠ = GF bez 4♥
- 3NT = do gry
- 2NT → 3♣, 3♦, 3♥ = do pasa
- 2NT → 3♠ = GF z 4♥
- 2NT → 3NT = GF z 4♥ z trzymaniem (choice of games)

(2♥) — ✕ — (PASS) — ?

- 3♣, 3♦, 3♠ = INV
- 3♥ = GF bez 4♠
- 3NT = do gry
- 2NT → 3♣, 3♦ = do pasa
- 2NT → 3♥ = GF z 4♠
- 2NT → 3NT = GF z 4♠ z trzymaniem (choice of games)

### Inne

- (2♥) 3♥ = Michaels NIE GF
- (2♥) 4♣/4♦ = ULTRA dwukolorówka z licytowanym i ♠, pierwszy schodek ustala **stary**, drugi ustala **młody**

## 23 Strefa szlemowa

### Asy

Odpowiedzi: bez bocznych króli. Pytanie o dame: **nie/tak** bez bocznych króli.

4NT — (5♣♦♥♠) — ?

Jeśli **możemy** zalicytować nasz kolor na poziomie 5:

- PASS = 1/4 lub karny - **forsuje do kontry!**
- ✕ = 0/3
- +1 = 2 (jeśli to naszego koloru to nie pokazujemy Q)

Jeśli **nie możemy** zalicytować nasz kolor na poziomie 5:

- PASS = 1/3 lub karny - **forsuje do kontry!**
- ✕ = 0/2/4
- +1 = renons w kolorze przeciwnika

### Króle

- +1 = najniższy lub 2 pozostałe
- +2 = środkowy lub 2 pozostałe
- +3 = najwyższy lub 2 pozostałe
- zjazd = 0 lub brak miejsca
- z trzema dokładamy 7

### Exclusion

- 0/1/2