

# Odwrócony Gadżet 3♣

## Schemat

W każdej sekwencji po rebidzie 2NT odpowiadający wybiera **2 interesujące kolory**, które eksplorujemy. Dalsza licytacja jest tylko w kontekście tych kolorów.

1♣	1♥		1♣	1♠	
2NT	3♣	♥ i ♣	2NT	3♣	♠ i ♣
	3♦	♥ i ♦		3♦	♠ i ♦
	3♥	♥ i ♠ !!		3♥	♠ i ♥
	3♠	♥ i ♠		3♠	♠

Dodatkowo:

- Odpowiedź na gadżet w kolor partnera zawsze ustala go z **czwórki**
- Odpowiedź na gadżet 3♦ pokazuje **3 karty** w kolorze partnera (i na razie nic o drugim kolorze)
- Jeśli kolor da się ustalić naturalnie, wszystkie inne odzywki poza ustalającą dotyczą **drugiego z interesujących kolorów**.
- Należy uważać na pasowanie na 3NT jako otwierający! W wielu sekwencjach takie 3NT zawiera już inwit do gry kolorowej (bo zostało zalicytowane przez Gadżet).

Nieoczywiste zalety:

- W sekwencjach typu 1♣ - 1♠ — 2NT - 3♣ — 3♠ można wsadzić +1 **ASK LSF** i wszystko wiadomo o ręce.
- Dzięki temu można rozdzielić splintery na bezpośrednie (GF bo splinter) i przez 2NT (GF + splinter) czy tam na odwrót

## Rebid 2NT po otwarciu 1♣ i odwrócony gadżet

1♣	1♥		
2NT	3♣	<b>Sztuczne pytanie</b> o trefle lub fit ♥	!
	3♦	4+♦, zachęta do gry w kolor	
	3♥	6+♥   5♥ 4♠ (nie ustala kierów!)	!!
	3♠	4♥, 4♠ (Ustalenie niższy/wyższy)	
	4♣	Auto-splinter na 6♥	
	4♦	Auto-splinter na 6♥	

1♣	1♠		
2NT	3♣	<b>Sztuczne pytanie</b> o trefle lub fit ♠	!
	3♦	4+♦, zachęta do gry w kolor	
	3♥	4♥ 5♠	
	3♠	6+♠ (ustala)	
	4♣	Auto-splinter na 6♠	
	4♦	Auto-splinter na 6♠	

## Pytanie 3♣

1♣	1♥		
2NT	3♣		
3♦	3♥		
3♥	4♥		
3♠	4+♣ i 2♥		!!
3NT	Nic z powyższych		

1♣	1♠		
2NT	3♣		
3♦	3♠		
3♥	4+♣ i 2♠		!!
3♠	4♠		
3NT	Nic z powyższych		

1♣	1♥		
2NT	3♣		
3♦	3♥	Ustalenie koloru	
	3♠	Jeśli masz 4+♣, daj 4♣	

1♣	1♠	
2NT	3♣	
3♦	3♥	Jeśli masz 4+♣, daj 4♣
	3♠	Ustalenie koloru

### Pytanie 3♦

Jako otwierający, jeśli mamy 3♥ i 4♦, pokazujemy 3 kiery a następnie wynosimy 3NT partnera w 4♦! Użycie 3♦ zaprasza do przekroczenia 3NT.

1♣	1♥	
2NT	3♦	
3♥		4♥
3♠		3♥ (4♣ ustala, 4♦ jest NAT)
3NT		Nic ciekawego
4♦		4+♦ i dubel ♥

!!

1♣	1♠	
2NT	3♦	
3♥		3♠
3♠		4♠
3NT		Nic ciekawego
4♦		4+♦ i dubel ♠

1♥ → 3♥ — 6 kierów (slam try) lub 5♥ 4♠ (może być słabe)

1♣	1♥	
2NT	3♥	
3♠		4♠
3NT		Brak fitu w obu starych
4♣+		3+♥, cue-bid na ♥

1♣	1♥	
2NT	3♥	
3♠	3NT	6♥, brak 4♠
	4♣+	Cue na ♠

!

1♣ 1♥  
 2NT 3♥  
 3♠ 3NT  
 4♣+ Cue na ♥

1♣ 1♥  
 2NT 3♥  
 3NT 4♣+ Cue na 6+♥

### Inne sekwencje

1♣ 1♥  
 2NT 3♠  
 3NT Brak fitu w obu starych  
 4♣ Nadzwyczaj silna karta z fitem ♥  
 4♦ Nadzwyczaj silna karta z fitem ♠  
 4♥ Słabe  
 4♠ Słabe

1♣ 1♠  
 2NT 3♥  
 3NT Brak fitu w obu starych  
 4♣ Nadzwyczaj silna karta z fitem ♥  
 4♦ Nadzwyczaj silna karta z fitem ♠  
 4♥ Słabe  
 4♠ Słabe

1♣ 1♠  
 2NT 3♠  
 Piki są ustalone.

## Rebid 2NT po otwarciu 1♦ i odwrócony gadżet

- 1♦ → 2NT może zawierać rękę UnBAL z długimi ♦
- 1♦ → 2NT **nie może** zawierać drugiej starszej czwórki

!!

1♦	1♥	
2NT	3♣	<b>Sztuczne pytanie</b> o trefle lub fit ♥
	3♦	3+♦, zachęta do gry w kolor
	3♥	6+♥ (nie ustala kierów! OTW może mieć krótkość)
	3♠	<del>4H-4S</del>
	4♣	Auto-splinter na 7♥
	4♦	Auto-splinter na 7♥

!

!!

1♦	1♠	
2NT	3♣	<b>Sztuczne pytanie</b> o trefle lub fit ♠
	3♦	3+♦, zachęta do gry w kolor
	3♥	<del>4H-5S</del>
	3♠	6+♠ (nie ustala pików! OTW może mieć krótkość)
	4♣	Auto-splinter na 7♠
	4♦	Auto-splinter na 7♠

!

## Pytanie 3♣

1♦	1♥	
2NT	3♣	
3♦		3♥
3♥		4♥
3♠		UnBAL z 6+♦ i max 2♥
3NT		Nic z powyższych

!!

1♦	1♠	
2NT	3♣	
3♦		3♠
3♥		UnBAL z 6+♦ i max 2♥
3♠		4♠
3NT		Nic z powyższych

!!

1♦	1♥	
2NT	3♣	
3♦	3♥	Ustalenie koloru
	3♠	Jeśli masz 3♣, daj 4♣

1♦	1♠	
2NT	3♣	
3♦	3♥	Jeśli masz 3♣, daj 4♣
	3♠	Ustalenie koloru

### Pytanie 3♦

Jako otwierający, jeśli mamy 3♥ i 6+♦, pokazujemy 3 kiery a następnie wynosimy 3NT partnera w 4♦! Użycie 3♦ zaprasza do przekroczenia 3NT.

1♦	1♥	
2NT	3♦	
3♥		4♥
3♠		3♥ (4♣ ustala, 4♦ jest NAT)
3NT		Nic ciekawego
4♦		6+♦ i max dubel ♥

!!

1♦	1♠	
2NT	3♦	
3♥		3♠
3♠		4♠
3NT		Nic ciekawego
4♦		6+♦ i max dubel ♠

1♥♠ → 3♥♠ — 6M (może być słabe)

1♦	1♥	
2NT	3♥	
3♠		cue na ♥
3NT		UnBAL z 6+♦ i max singlem ♥
4♣+		cue na ♥

**1** ♦    **1** ♠  
**2NT**   **3** ♠  
 3NT  
 4 ♣ +

UnBAL z 6+ ♦ i max singlem ♠  
 cue na ♠