

Łukasz Gębalski

Licytacja silnych wariantów otwarcia 1♦ - Gadżet 2♣

Licytacja silnych i bardzo silnych wariantów otwarcia 1♦ w systemach o szerokim przedziale otwarć (do około 21PC) może sprawiać problemy nawet doświadczonym graczom. Trudności mogą się pojawiać nawet w pozornie prostych sekwencjach, takich jak:

1♦ -1♥/♠
3♦

1♦ -1♥/♠
3♣

1♦ -1♠
2♥

Przyjrzyjmy się kilku możliwym rękóm odpowiadającego w sekwencji 1♦-1♠-3♦.

♠ A9764
♥ 87
♦ 4
♣ AK654

Chcielibyśmy pokazać partnerowi nasze trefle, ale nie możemy tego zrobić poniżej 3BA. Wybór mamy między 3♠ i 3BA – obydwie odzywki mają jednak poważne wady. Na 3♠ brakuje nam jednego pika, a na 3BA nie mamy zatrzymania kier.

♠ D765
♥ 86
♦ 6
♣ AK10863

Znów nie możemy pokazać trefli, ponieważ odzywka 4♣ jest forsująca. Pozostaje nam pas lub 3BA – obydwie opcje bardzo dalekie od ideału.

♠ KDW987
♥ 532
♦ 2
♣ 873

Chcielibyśmy móc zalicytować nieforsujące 3♠. Niestety 3♠ forsuje do końcówki, więc wybór mamy między 4♠ i pasem. Skok w 4♠ to poważne przelicytowanie karty, ale pas również może okazać się fatalny w skutkach – na grę w kara w skrajnym przypadku nie dołożymy ani jednej lewy.

Widać zatem wyraźnie, że po inwitującym skoku na 3♦ z wieloma rękami jesteśmy zmuszeni poruszać się po omacku i podejmować decyzje w warunkach sporej niepewności. Niewiele lepiej wygląda licytacja w sekwencji 1♦-1♠-3♣.

♠ A10964
♥ A10987
♦ 4
♣ 54

Chcielibyśmy móc ujawnić nasz układ, ale w tej sekwencji jest to po prostu niemożliwe. Odzywka 3♥ oznacza bowiem czwarty kolor, czyli słabość, a nie długość w kierach. Ponieważ nasza ręka jest zbyt słaba, abyśmy mogli z nią samodzielnie licytować na poziomie czterech zadowolimy się mało estetycznym 3BA.

♠ 10876
♥ A86
♦ 65
♣ KW87

Jeśli partner ma krótkość pik to możemy poważnie zacząć się zastanawiać nad szlemikiem treflowym. Niestety nie mamy jak tego sprawdzić.

Nawet po sekwencji rewersowej (1♦-1♠-2♥) istnieją ręce, które mogą stanowić poważne wyzwanie dla odpowiadającego.

♠W976
♥87
♦4
♣AD10873

Z podaną ręką chcielibyśmy móc zagrać w trefle, gdyż nasza ręka nie nadaje się do gry w żaden z kolorów czerwonych. Niestety w tym rozdaniu będzie to bardzo trudne, nie dysponujemy bowiem żadną wygodną odzywką, która pozwoliłaby nam nasze trefle ujawnić.

♠K876
♥986
♦6
♣KW876

W większości systemów 2BA po rewersie forsuje. Co mamy zatem licytować z podaną ręką, idealną na nieforsujące 2BA?

Wyżej wymienionych kłopotów oraz wielu innych pomoże nam uniknąć forsujący gadżet 2♣.

Gadżet 2♣

Receptą na wszystkie dolegliwości związane z licytacją rąk silnych jest wprowadzenie do systemu forsującego gadżetu 2♣. W sekwencjach 1♦-1♥/♠-2♣ ostatnia odzywka będzie oznaczać niezrównoważoną rękę w sile (15)16+PC na 5+♦, bez fitu 4-kartowego w kolorze odpowiedzi.

Dalsza licytacja może być oparta o znany ze Wspólnego Języka schemat:

<table border="0"> <tr><td>1♦</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>?</td></tr> <tr><td></td><td>2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny</td></tr> <tr><td></td><td>2♥ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♥</td></tr> <tr><td></td><td>2♠ (NF).....(5)6-8PC, 4♥4♠</td></tr> <tr><td></td><td>2BA (NF).....6-8PC, 4♥, bez 4♠</td></tr> <tr><td></td><td>3♣ (NF).....5-8PC, 4♥6+♣</td></tr> <tr><td></td><td>3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦</td></tr> <tr><td></td><td>3♥ (I).....6-8PC, 6+♥, dobry kolor</td></tr> </table>	1♦	1♥	2♣	?		2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny		2♥ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♥		2♠ (NF).....(5)6-8PC, 4♥4♠		2BA (NF).....6-8PC, 4♥, bez 4♠		3♣ (NF).....5-8PC, 4♥6+♣		3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦		3♥ (I).....6-8PC, 6+♥, dobry kolor	<table border="0"> <tr><td>1♦</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>?</td></tr> <tr><td></td><td>2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny</td></tr> <tr><td></td><td>2♥ (F1).....(5)6+PC, 5♠4+♥</td></tr> <tr><td></td><td>2♠ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♠</td></tr> <tr><td></td><td>2BA (NF).....6-8PC, 4♠</td></tr> <tr><td></td><td>3♣ (NF).....5-8PC, 4♠6+♣</td></tr> <tr><td></td><td>3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦</td></tr> <tr><td></td><td>3♥ (I).....6-8PC, 5+♠5+♥</td></tr> <tr><td></td><td>3♠ (I).....6-8PC, 6+♠, dobry kolor</td></tr> </table>	1♦	1♠	2♣	?		2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny		2♥ (F1).....(5)6+PC, 5♠4+♥		2♠ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♠		2BA (NF).....6-8PC, 4♠		3♣ (NF).....5-8PC, 4♠6+♣		3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦		3♥ (I).....6-8PC, 5+♠5+♥		3♠ (I).....6-8PC, 6+♠, dobry kolor
1♦	1♥																																						
2♣	?																																						
	2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny																																						
	2♥ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♥																																						
	2♠ (NF).....(5)6-8PC, 4♥4♠																																						
	2BA (NF).....6-8PC, 4♥, bez 4♠																																						
	3♣ (NF).....5-8PC, 4♥6+♣																																						
	3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦																																						
	3♥ (I).....6-8PC, 6+♥, dobry kolor																																						
1♦	1♠																																						
2♣	?																																						
	2♦ (GF).....9+PC, układ dowolny																																						
	2♥ (F1).....(5)6+PC, 5♠4+♥																																						
	2♠ (NF).....(5)6-8PC, 5(6)♠																																						
	2BA (NF).....6-8PC, 4♠																																						
	3♣ (NF).....5-8PC, 4♠6+♣																																						
	3♦ (NF).....5-8PC, 3+♦																																						
	3♥ (I).....6-8PC, 5+♠5+♥																																						
	3♠ (I).....6-8PC, 6+♠, dobry kolor																																						

Wszystkie odzywki, poza sztucznym forsingiem do końcówki 2♦, będą zatem naturalne i zlimitowane do 8PC. Wyjątek stanowią jedynie ręce 5+♠4+♥, które w praktyce lepiej licytować przez rebid 2♥, niż enigmatyczne 2♦. Szczególnie w przypadku układu 5-5 lepiej jest zacząć opisywać rękę od razu, gdyż w dalszej licytacji możemy już nie mieć ku temu okazji.

Ręka W

♠ 7
♥ AD8
♦ KW8764
♣ AD8

Ręka E

♠ KDW109
♥ K8743
♦ 3
♣ 65

1♦-1♠	1♦-1♠
2♣-2♥	2♣-2♦
3♦-3♥
.....	

W powyższym przykładzie zaczynając od 2♥ spokojnie sprzedamy swój układ i siłę (ze słabą ręką w układzie 5-5 skoczylibyśmy w 3♥ okrażenie wcześniej). Zaczynając od 2♦ partner zalicytuje swoje kara na wysokości trzech, co poważnie utrudni nam uzgodnienie kierów.

Dalsza licytacja po gadzecie 2♣

W dalszych okrażeniach licytacja będzie na ogół przebiegać według naturalnych wzorców. Pewne problemy mogą jednak sprawiać silne ręce monokolorowe.

Ręka W	Ręka E	W-E	W-E (karty w nawiasach)
♠ K4 (87)	♠ AD1094 (D87)	1♦-1♠	1♦-1♥
♥ 87 (K4)	♥ D87 (AD1094)	2♣-2♠	2♣-2♥
♦ AKW876	♦ 32	?	?
♣ AK8	♣ 1054		

W powyższym rozdaniu (W) nie dysponuje wygodną odzywką. 3♦ jest nieforsujące, a 3♣ powinno obiecywać co najmniej cztery trefle. Nie pozostaje nic innego jak forsująco uzgodnić kolor starszy z dubla. Uzgodnienie koloru zawiera i tak bardzo wąskie spektrum rąk (6♦3♠(♥)22, z krótkością w kolorze bocznym otwierający zalicytowałby splintera), więc możemy pozwolić sobie na taką dwuznaczność. Pamiętając o możliwości zastania tylko dwukartowego fitu w ręce partnera, (E) powinien w pierwszej kolejności rozważyć grę w BA, jeśli trzyma drugi kolor starszy.

1♦	1♥
2♣ (F1)	2♥ (NF)
2♠ (F1) (15)16+PC, 5+♦3+♠, trzeci kolor
2BA (NF) 16-17PC, niechęć do gry w ♥, propozycja gry w BA
3♣ (F1) (15)16+PC, 5+♦4+♣
3♦ (NF) 16-17PC, 6+♦, niechęć do gry w ♥, propozycja gry w kara
3♥ (GF) 18-20PC, 6♦3♥22 lub 6♦2♥ i obawa o ♠
3♠ (GF) 18-20PC, 5+♦3♥, krótkość ♠
3BA (NF) 18-20PC, 5+♦, misfit ♥, chęć gry w BA
4♣ (F1) 18-20PC, 5+♦3♥, krótkość ♣

Również po forsującej odzywce 2♦ można licytować całkowicie naturalnie. Pewne sztuczne ustalenia mogą jednak znacznie podnieść komfort dalszej licytacji.

Sztuczne dwa w kolor odpowiedzi wskazujące trefle pozwoli nam zaoszczędzić przestrzeń z rękami na kolorach młodszych i umożliwi stosowanie naturalnych schematów w dalszej części licytacji. Gdybyśmy chcieli licytować trefle w sposób naturalny, musielibyśmy to zrobić na wysokości trzech, co prowadziłoby do pewnych komplikacji. Nie moglibyśmy bezpośrednio uzgodnić trefli poniżej 3BA oraz wskazać żadnych nadwyżek honorowych. Trudno byłoby też określić dokładny układ ręki otwierającego.

1♦-1♥
2♣-2♦
?

2♥ - sztuczne, (15)16+PC, 5+♦4+♣
2♠ - (15)16+PC, 5+♦4♠
2BA – 15-16PC, 6♦, ręka dobra do zajęcia BA
3♣ - sztuczne, 16-17PC, 6+♦, transfer na ♦
3♦ - 18+PC, 6+♦, bez 3♥
3♥ - 18+PC, 6+♦, 3♥
3♠ - 18+PC, 6+♦3♥, krótkość ♠
3BA – 18+PC, 6+♦, bez 3♥, ręka dobra do BA

1♦-1♠
2♣-2♦
?

2♥ - (15)16+PC, 5+♦4♥
2♠ - sztuczne, (15)16+PC, 5+♦4+♣
2BA – 15-16PC, 6♦, ręka dobra do zajęcia BA
3♣ - sztuczne, 16-17PC, 6+♦, transfer na ♦
3♦ - 18+PC, 6+♦, bez 3♠
3♥ - 18+PC, 6+♦3♠, krótkość ♥
3♠ - 18+PC, 6+♦3♠
3BA – 18+PC, 6+♦, bez 3♠, ręka dobra do BA

Rezygnując z naturalnego wskazania ręki z treflami zwolniliśmy odzywkę 3♣, którą możemy przeznaczyć do innych celów. Transfer na 6+♦ pozwoli nam odróżnić ręce nadwyżkowe (18-20PC) na karach od rąk beznadwyżkowych, co bardzo ułatwi bilansowanie w kontekście ewentualnego szlemika. Ponadto transfer daje odpowiadającemu do ręki dodatkową odzywkę 3♦, którą będzie mógł zastosować w charakterze tzw. „waitingu”. Wyczekujące 3♦ pozwoli nam na bezpieczne poszukiwania fitu 5-3 w kolorze starszym oraz ułatwi sprawdzenie zatrzymań w drugim kolorze starszym. Przyjrzyjmy się przykładom:

Ręka W	Ręka E	W-E	Objaśnienie licytacji
♠ 7 ♥ AD8 ♦ KW8764 ♣ AD8	♠ DW109 ♥ 74 ♦ AD3 ♣ K53	1♦-1♠ 2♣-2♦ 3♣-3♦ 3BA-pas...	3♦- waiting 3BA- zatrzymanie ♥, bez 3♠
♠ AD3 ♥ K8 ♦ ADW1076 ♣ 93	♠ K654 ♥ 32 ♦ K32 ♣ KW108-2♦ 3♣-3♦ 3♠-3BA Pas...	3♦ - waiting 3♠ - 3 piki 3BA-obawa o ♥, bez 5 pików
♠ A4 ♥ D43 ♦ ADW754 ♣ K5	♠ KD1065 ♥ 86 ♦ 6 ♣ AW1087-2♦ 3♣-3♦ 3♥-3♠ 4♠-Pas...	3♦ - waiting 3♥- bez 3 pików i pełnego zatrzymania kier 3♠- 5 pików 4♠ - wybór kontraktu
♠ A4 ♥ D43 ♦ ADW754 ♣ K5	♠ K1065 ♥ W6 ♦ 63 ♣ AD1087-2♦ 3♣-3♦ 3♥-3BA Pas...	3♦ - waiting 3♥- bez 3 pików i pełnego zatrzymania kier 3BA – półzatrzymanie kier

Po rebidach wskazujących ręce dwukolorowe, dalsza licytacja odbywa się wg kanonów licytacji naturalnej.

1♦	1♥
2♣	2♦
2♥	?
2♠czwarty kolor
2BApytanie o układ
3♣uzgodnienie ♣
3♦uzgodnienie ♦
3♥6+♥
3♠splinter, uzgadnia ♣
3BA9-11PC, wartości w ♥ i ♠

1♦	1♥
2♣	2♦
2♠	?
2BApytanie o układ
3♣czwarty kolor
3♦uzgodnienie ♦
3♥6+♥
3♠uzgodnienie ♠
3BA9-11PC, wartości w ♥ i ♣

Po ujawnieniu ręki dwukolorowej przez otwierającego pewne problemy może sprawiać poprawne zbilansowanie rozdania, gdyż zarówno otwierający, jak i odpowiadający mogą dysponować nadwyżkami honorowymi, które trudno im będzie ujawnić bez konieczności przekraczania poziomu 3BA. W takich przypadkach pomocne może się okazać przyjęcie następujących ustaleń z pozycji odpowiadającego:

- A. Bezpośrednie uzgodnienie koloru młodszego na wysokości trzech jest zawsze nadwyżkowe (12+PC) i wskazuje na niechęć zajęcia BA ze swojej ręki. Bez nadwyżki licytujemy czwarty kolor lub 3BA (w zależności od dystrybucji honorów), z nadwyżką i dobrym zatrzymaniem w czwartym kolorze przechodzimy przez 2BA i uzgadniamy kolor młodszy przy najbliższej możliwej okazji (bezpośrednio lub cue bidem).
- B. Pytanie 2BA może być beznadwyżkowe, jeśli nasza ręka dobrze rokuje przy jakimś konkretnym układzie otwierającego. W większości wypadków pytający będzie jednak posiadał rękę silniejszą niż minimalna.
- C. Bezpośrednie uzgodnienie koloru starszego na wysokości trzech jest beznadwyżkowe (9-11PC), z nadwyżką przechodzimy przez 2BA i uzgadniamy kolor starszy przy najbliższej możliwej okazji.
- D. Czwarty kolor jest beznadwyżkowy (9-11PC), poza sytuacją kiedy posiadamy nadwyżkową rękę na pięciokartowym kolorze starszym, bez zatrzymania w czwartym kolorze (z taką ręką nie mamy innego wyjścia, gdyż pytanie 2BA wymaga zatrzymania w czwartym kolorze). W takiej sytuacji licytujemy nasz kolor starszy przy najbliższej możliwej okazji.
- E. Jeśli wskazaliśmy rękę 5+♦4+♣, po pytaniu 2BA powtórzenie trefli oznacza układ 5+♦5+♣ lub układ 5♦4♣22 od 18PC, w tym drugim przypadku licytujemy 3BA po uzgodnieniu któregoś z kolorów młodszych.
- F. Jeśli wskazaliśmy rękę 5+♦4♥/♠22, po pytaniu 2BA powtórzenie koloru starszego oznacza układ 5422 od 18PC.

Konsekwencje stosowania silnego rebidu 2♣

Wprowadzenie do systemu gadżetu 2♣ zmusza nas do szukania nowych sposobów na odlicytowanie słabych rąk na kolorach młodszych, które dotychczas mieściły się w rebidzie 2♣.

Dotyczy to następujących rąk:

- a) 11-14PC, 5+♦4+♣
- b) 11-14PC, 4♦5♣

Aby poniższe układy sensownie rozmieścić w innych odzywkach pomocne będą następujące ustalenia:

1♦-1♥
?

1♠ - sztuczne, 11-14PC

- a) ręce BA bez 4 pików
- b) słabe ręce na kolorach młodszych
- c) silnie układowe ręce z 4 pikami

1BA – 12-14PC, 4♠, układ BA lub zbliżony

2♣ - gadżet, (15)16+PC, bez 4 kierów

1♦-1♠
?

1BA- 12-14PC, układ BA lub zbliżony

2♣ - gadżet, (15)16+PC, bez 4 pików

2♥ - podniesienie do 2♠ z fitem 3-kartowym

3♣ - 11-14PC, 5+♦5+♣

Rebid 1BA (po odpowiedzi 1♠)

Po odpowiedzi 1♠ rebid 1BA będzie zawierał szersze spektrum rąk niż miało to miejsce dotychczas. Będziemy dopuszczać licytację 1BA z rękami: 5♦4♣3♥1, 5♣4♦3♥1, 5♣4♦22 oraz 5♦4♣22. Nie jest to rozwiązanie idealne, ale w praktyce nie będzie sprawiać nam większej różnicy. Rebid 1BA z rękami dwukolorowymi lub z singlem w kolorze odpowiedzi, choć na pierwszy rzut oka może się wydawać niedorzeczny, nie jest niczym niezwykłym. Od dawna wiele par wybiera rebid 1BA z rękami typu: 5♦4♥3♣1, 5♦4♥22 oraz 4♣4♥4♦1, aby w dalszej licytacji nie zgubić kierów. Licytacja po takim BA wymaga większej ostrożności, ale dla par grających którąś z wersji konwencji magister nie będzie stanowić poważnego wyzwania.

Można np. przyjąć następujący schemat oparty na konwencji double checkback oraz słabym zniesieniu.

1♦-2♥/♠	Słaba ręka na 6+♥/♠. Z singlem kier/pik i słabą ręką otwierający oczywiście spasuje.
1♦-1♥(♠) 1BA-2♥(♠)	Słaba ręka na 5♥(♠)4+♣/♦. Z singlem kier/pik otwierający zniesie na 2BA, a odpowiadający zalicytuje swój kolor młodszy.
1♦-1♥ 1BA-2♣	Double checkback. Ręce inwitowe, w tym na 6+♥, lub słaba ręka z fitem karo. Otwierający licytuje 2♦ z ręką bez singla kier a 2♥ z singlem.
1♦-1♠ 1BA-2♣	Double checkback. Ręce inwitowe, w tym na 6+♠, lub słaba ręka z fitem karo. Otwierający licytuje 2♦ z ręką bez singla, 2♥ z singlem i czterema kierami i 2♠ z singlem pik i trzema kierami.
1♦-1♥/♠ 1BA-2♦	Double checkback. Dowolna ręka forsująca do końcówki. Otwierający licytuje ekonomicznie to, co ma w karcie.

Powyższe rozwiązania pomogą nam wyhamować na odpowiedniej wysokości w razie wyraźnych misfitów, pomogą też w znalezieniu najlepszego koloru do gry.

Inne, bardziej szczegółowe rozwiązanie tego problemu można znaleźć m.in. w książce „Wspólny Język XXI wieku” (str. 137-146).

Rebid 3♣ (po odpowiedzi 1♠)

Z rękami w układzie 5♦-5♣ skaczemy bezpośrednio na 3♣. W ten sposób jednoznacznie wskazujemy układ 5-5 i słabą rękę (od 15PC wybieramy gadżet 2♣). Licytując w ten sposób od czasu do czasu znajdziemy się o szczebel za wysoko, co będzie szczególnie bolesne w przypadku misfitów, ale w innych, bardziej sprzyjających, okolicznościach może być korzystną prewencyjną obroną kontraktu kierowego przeciwników. W każdym razie nie ma się co przejmować, ręce w układzie 5-5 przychodzą rzadko, a to, co ewentualnie stracimy licytując bezpośrednio 3♣ z rękami słabymi, odzyskamy z nawiązką licytując 2♣ z rękami silnymi.

Rebid 2♥ (po odpowiedzi 1♠)

Z rękami w układzie 5♣4♦3♠1, 5♦4♣3♠1, ale też 5♦4♥3♠1 licytujemy konwencyjne 2♥. Ponieważ ręce od (15)16PC licytujemy przez gadżet 2♣, odzywka 2♥, która do tej pory była rewersem, jest wolna. Proponuję, aby rebid 2♥ oznaczał teraz słabe podniesienie do 2♣ z fitem 3-kartowym. Takie ustalenie pozwoli nam na odróżnienie podniesienia z fitem 4-kartowym (1♦-1♠-2♣) od podniesienia z fitem 3-kartowym (1♦-1♠-2♥). Na Zachodzie podniesienie (1♦-1♠-2♣) może obiecywać jedynie trzy piki, w Polsce z reguły przyjmuje się bardziej restrykcyjne podejście, które zakłada dokładnie czwórkę pików. Obydwa rozwiązania mają wady - rozwiązanie Zachodnie wymaga daleko idącej ostrożności w dalszej części licytacji, rozwiązanie polskie powoduje, że często gubiony jest fit 5-3 w kolorach starszych. Stosowanie dwóch podniesień rozwiązuje wszystkie problemy.

W dalszej licytacji przydadzą się powyższe ustalenia:

1♦	1♠
2♥ (F1)	?
	2♣ (SO) do gry
	2BA (F1) pytanie o krótkość, forsuje do wysokości 3♦.
	3♣ - krótkość ♣ (3♦/♠ - nie forsuje, inne - forsują)
	3♦ - brak krótkości, minimum (3♠ - nie forsuje, inne - forsują)
	3♥ - krótkość ♥, maksimum, forsuje do końcówki
	3♠ - krótkość ♥, minimum
	3BA - brak krótkości, maksimum
	3♣ (F1) trzeci kolor, jedynie cztery piki
	3♦ (I) (3)4+♦4♠, inwit
	3♥ (F1) trzeci kolor, jedynie cztery piki
	3♠ (I) inwit siłowy
	3BA (NF) do gry
	4♣/♦/♥ 5+♠, splintery

Gadżet 1♠

Po odpowiedzi 1♥ jesteśmy w bardziej komfortowej sytuacji. Rebid 1BA możemy przeznaczyć na ręce z czterema pikami, a rebid 1♠ będzie pełnił rolę zbiornicy. Większość będą stanowić ręce bezatutowe bez czterech pików oraz ręce na kolorach młodszych - drugi, dużo rzadszy wariant, będzie dotyczył rąk z czterema pikami, które są zbyt niezrównoważone, aby można było z nimi zalicytować 1BA (chodzi głównie o układy 6♦4♠ i 5♦4♠3♥1).

Dalsza licytacja po gadżecie 1♠

Licytacja po gadżecie 1♠ odbywa się wg zasad naturalnych.

1♦	1♥
1♠	1BA
2♣ (NF) (11)12-14(15)PC, 5+♦4+♣ lub 4♦5♣
2♦ (NF) (10)11-15PC, 6+♦4♠
2♥ (NF) (11)12-14PC, podniesienie do 2♥ z fitem 3-kartowym

Także po odpowiedzi 1♥ możemy odróżnić ręce z fitem 3-kartowym od rąk z fitem 4-kartowym. Z tymi pierwszymi przechodzimy przez gadżet 1♠ i uzgadniamy ♥ w następnym okrążeniu, z fitem 4-kartowym bezpośrednio uzgadniamy kolor na wysokości dwóch.

Po gadżecie 1♠ możemy stosować wszystkie rozwiązania, które stosowaliśmy po naturalnym rebidzie 1♠, musimy tylko pamiętać, że gadżet 1♠ nie obiecuje pików. Zgłoszenie pików przez odpowiadającego ma zatem charakter naturalny, ale nie uzgadnia żadnego koloru, jest po prostu odżywką operacyjną zwaną powszechnie trzecim kolorem.

1♦	1♥
1♠	?
1BA (NF)	(5)6-10PC, naturalne
2♣ (F1)	double checkback, ręce inwitowe i słaba ręka z fitem ♦
2♦ (GF)	double checkback, ręce forsujące do końcówki
2♥ (NF)	5♥4+♣/♦
2♠ (F1)	trzeci kolor
2BA (I)	naturalne
3♣ (GF)	5+♥5+♣
3♦ (I)	inwit układowy
3♥ (GF)	6+♥, samouzgodnienie koloru, aspiracje szlemikowe

Z ręką w układzie 5♥4♠ będziemy licytować 1BA. Jeśli partner ma piki, to na 1BA na pewno nie spasuje, gdyż w takim przypadku będzie dysponował niezrównoważoną ręką. Z ręką 6♥4♠ lepiej wybrać słabe zniesienie 2♥ w pierwszym okrążeniu licytacji. Jeśli partner będzie miał nadwyżkę

i fit pikowy, zgłosi piki po drodze. Jeśli będzie słaby, nawet w przypadku posiadania przez niego czterech pików, kontrakt kierowy nie powinien być gorszy.

Inne konsekwencje stosowania gadżetu 2♣

Stosowanie gadżetu 2♣ pozwala nam na zagospodarowanie wolnych odzywek, które wcześniej przeznaczone były do licytacji nadwyżkowych rąk na karach bez fitu w kolorze odpowiedzi.

<p>1♦-1♥ ?</p> <p>3♦ - 16-17PC, silne podniesienie do 3♥ 3♥ - 14-16PC, półblokujące podniesienie 3♠/4♣ - 18+PC, splintery 3BA – 18+PC, 5♦4♥22</p>	<p>1♦-1♠ ?</p> <p>3♦ - 16-17PC, silne podniesienie do 3♠ 3♠ - 14-16PC, półblokujące podniesienie 3♥/4♣ - 18+PC, splintery 3BA – 18+PC, 5♦4♠22</p>
---	---

Odpowiedzi 1♥/♠ często bywają licytowane z rękami o sile niższej niż 6PC. Dotyczy to głównie rąk układowych, np. ze starszą piątką lub z fitem karo. Licytując w ten sposób nie tylko zwiększamy swoje szanse na znalezienie końcówki, jeśli partner ma bardzo silne otwarcie, ale i utrudniamy zadanie przeciwnikom.

Niestety podtrzymując licytację z rękami słabymi narażamy się na niebezpieczeństwo przelicytowania karty. Powyższe ustalenie pomoże nam wyhamować, jeśli partner okaże się bardzo słaby. Dodatkowo otwierający będzie mógł licytować agresywniej z układowymi rękami na pograniczu inwitu do dogranej.

Szczegółowe ustalenia mogą wyglądać następująco:

<p>1♦ 1♥ 3♦ ? 3♥ (NF).....bardzo słaba ręka 3♠ (GF).....pytanie o krótkość 3BA (NF)....propozycja kontraktu 4♣/♦ (F1).....splintery</p> <p>3♥ ? 3♠ (GF).....pytanie o krótkość 3BA (NF)....propozycja kontraktu 4♣/♦ (F1).....splintery</p>	<p>1♦ 1♠ 3♦ ? 3♥ (GF).....pytanie o krótkość 3♠ (GF).....bardzo słaba ręka 3BA (NF)....propozycja kontraktu 4♣/♦/♥ (F1).....splintery</p> <p>3♠ ? 3BA (NF)....propozycja kontraktu 4♣ (F1).....pytanie o krótkość 4♦/♥ (F1).....splintery</p>
---	---

Przykłady

Ręka W	Ręka E	W-E	Objaśnienie licytacji
♠ 7	♠ ADW1094	1♦-2♠	2♠ - 5-8PC, słabe zniesienie
♥ D84	♥ 73	Pas...	
♦ KD876	♦ 32		
♣ AD84	♣ 532		

♠ 7 ♥ D84 ♦ KD876 ♣ AD32	♠ ADW654 ♥ 72 ♦ 32 ♣ K108	1♦-1♠ 1BA-2♣ 2♣-pas...	2♣ - double checkbeck 2♣ - krótkość pik i trzy kiery
♠ 7 ♥ D84 ♦ KD876 ♣ AD32	♠ AD765 ♥ 86 ♦ 6 ♣ K1087	1♦-1♠ 1BA-2♠ 2BA-3♣ Pas...	2♣ - 5♠4+♣/♦ 2BA – krótkość ♠, fity w kolorach młodszych 3♣ - wybór kontraktu
♠ 7 ♥ D8 ♦ KD876 ♣ AD632	♠ AD765 ♥ 86 ♦ 6 ♣ K1087	1♦-1♠ 3♣-pas...	3♣ - 11-14PC, 5+♦5+♣
♠ 7 ♥ D8 ♦ KD876 ♣ AD1032	♠ AD86 ♥ K1097 ♦ 54 ♣ W98	1♦-1♥ 1♠-1BA 2♣-pas...	1♠ - gadżet 2BA – (5)6-10PC, naturalne 2♣ - 11-14PC, 5+4+ na kolorach młodszych
♠ AD104 ♥ 4 ♦ KD9732 ♣ 32	♠ 765 ♥ AKW3 ♦ 65 ♣ K1087	1♦-1♥ 1♠-2BA 3♦-pas...	1♠ - gadżet 2BA – inwit do 3BA 3♦ - 6♦4♠, minimum
♠ K32 ♥ 3 ♦ KD876 ♣ AD32	♠ AD765 ♥ 862 ♦ 10 ♣ K1087	1♦-1♠ 2♥-2BA 3♥-4♠ Pas...	2♥ - podniesienie do 2♣ z 3 pikami 2BA – pytanie o krótkość 3♥ - krótkość kier, maksimum
♠ 7 ♥ K8 ♦ KD876 ♣ ADW102	♠ AD765 ♥ D10432 ♦ 6 ♣ 87	1♦-1♠ 2♣-3♥ Pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 3♥ - 5+♠5+♥, nie forsuje
♠ K9 ♥ AKD8 ♦ KW876 ♣ 93	♠ D765 ♥ 76 ♦ 5 ♣ KDW1087	1♦-1♠ 2♣-3♣ Pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 3♣ - 4♠6+♣, nie forsuje
♠ K9 ♥ AKD8 ♦ KW876 ♣ 93	♠ D765 ♥ 963 ♦ 53 ♣ KD107	1♦-1♠ 2♣-2BA Pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 2BA – naturalne, nie forsuje

♠ K9 ♥ AKD8 ♦ AK876 ♣ 93	♠ DW65 ♥ 963 ♦ 53 ♣ AD107	1♦-1♠ 2♣-2♦ 2♥-3BA Pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 2♦ - gadżet, forsuje do końcówki 2♥ - 5+♦4♥ 3BA - 9-11PC, do gry
♠ 7 ♥ D8 ♦ AK876 ♣ AK984	♠ DW654 ♥ 963 ♦ D3 ♣ D107	1♦-1♠ 2♣-2♠ 3♣-3♠ 4♣-Pas...	2♣ - 5 pików, nie forsuje 3♣ - 5+♦4+♣, forsuje do 3♦ 3♣ - 5♠, brak wartości ♥ (z 6 pikami licytujemy słabe zniesienie)
♠ K9 ♥ KD8 ♦ AK8764 ♣ K3	♠ DW65 ♥ 963 ♦ 53 ♣ AD107	1♦-1♠ 2♣-2♦ 3BA-Pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 2♦ - gadżet, forsuje do końcówki 3BA - 18+PC, 6+♦, bez 3♠, ręka dobra do BA
♠ A96 ♥ D8 ♦ AKD765 ♣ 93	♠ KDW65 ♥ 963 ♦ 53 ♣ AD107	...-2♦ 3♣-3♦ 3♠-4♣ 4♦-4♠...	3♣ - 16-17PC, transfer na 6+♦ 3♦ - waiting 3♠ - trzy piki 4♣ - cue bid uzgadniający piki
♠ K976 ♥ AD8 ♦ AK876 ♣ 9	♠ DW65 ♥ 963 ♦ 53 ♣ AD107	1♦-1♠ 3♦-3♥ 4♣-4♠ Pas...	3♦ - silne podniesienie do 3♠ 3♥ - pytanie o krótkość 4♣ - krótkość ♣ 4♠ - do gry
♠ K984 ♥ D8 ♦ AK876 ♣ 93	♠ D1065 ♥ AK107 ♦ 53 ♣ 1042	1♦-1♥ 1BA-2♠ Pas...	1BA - 12-14PC, cztery piki 2♠ - do gry
♠ K9 ♥ AK108 ♦ AD8764 ♣ 9	♠ AW653 ♥ 963 ♦ K3 ♣ DW10	1♦-1♠ 2♣-2♦ 2♥-2♠ 3♦-3BA...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 2♦ - gadżet, forsuje do końcówki 2♥ - 5+♦4♥ 2♠ - 5+♠, 3♦ - 6+♦, 3BA - do gry
♠ 93 ♥ ADW7 ♦ AKD86 ♣ 42	♠ A987 ♥ K98 ♦ 1053 ♣ A103	1♦-1♠ 2♣-2♦ 2♥-2BA 3BA-pas..	2♣ - gadżet 2♦ - gadżet, forsuje do końcówki 2♥ - 5+♦4♥, 2BA - pytanie o układ 3BA - 16-17PC, 5♦4♥22
♠ 9 ♥ AD83 ♦ AKW76 ♣ D108	♠ DW654 ♥ 963 ♦ 53 ♣ A754	1♦-1♠ 2♣-2♠ 2BA-pas...	2♣ - gadżet, (15)16+PC 2♠ - 5 pików, nie forsuje 2BA - niechęć do gry w piki, nie forsuje

