

**Olgierd Rodziewicz-Bielewicz**

## System licytacyjny „POPIS”

### 1. Główne założenia:

- ❖ I & II ręka „strefa”, transfery po otwarciu w młodszy
- ❖ III & IV ręka WJ (18+ w treflu) bez odwrotki
- ❖ III ręka 2♣ do 2♠ 5+ 5-13
- ❖ IV ręka 2♣ do 2♠ 6+ konstruktywne
- ❖ 1BA 11-14 I & II ręka

Celem takiego ustawienia jest maksymalna agresja w ramach znanych i naturalnych rozwiązań licytacyjnych. Po otwarciach w młodszy i interwencjach przeciwników często stosowane są transfery.

Inspiracją do stworzenia systemu była obserwacja czołowych par włoskich w podejściu do strategii gry w brydża.

### 2. Otwarcia I i II ręka:

- 1♣ - 3 (2)+naturalne, dopuszcza dubla przy 4432
- 1♦ - 4+
- 1♥/♠ - 5+
- 1BA - 11-14
- 2♣ - ACOL (możliwa mutacja Holenderska ACOL = ACOL lub blok na karach)
- 2♦ - MULTI: a) starszy, b) 22-23 równy
- 2♥ - Wilkosz! 5-5 do 10 PC, ale nie dwie starsze
- 2♠ - dowolny bardzo dobry blok 7+
- 2BA - 20-21 równy
- 3♣/♠ - destruktywne bloki
- 3BA - niestandardowy blok na młodszym
- 4♣/♦ - bardzo dobry kolor starszy (ale nie 9 i ½ lewy, tylko taki kolor, że z ręki partnera lepszy)
- 4♥/♠ - blok, po prostu blok

#### 2.1. Odpowiedzi po 1♣

- 1♦ - 4+ kiery
- 1♥ - 4+ piki
- 1♠<sup>1</sup> - a) 5+ kar, FK lub b) transfer na ba 5+ PH
- 1BA - 4-6 PH na 6+ kiery/piki
- 2♣ - trefle 11+ PH, F1
- 2♦ - 8-11 PH, 5+ dobrych kar, NF
- 2♥ - 8-10 PH, 5+ trefli
- 2♠ - inwit do 3BA, 11-12 PH
- 2BA - 16 + równy
- 3♣ - 6-7 PH, 6+ honory w długości
- 3♦ - 6+ inwit, 7-9 PH dobry kolor
- 3♥ - zajmij ba, jak masz silną równą, jak nie, to zajmę ja
- 3♠ - Balbid zajmij ba, ręka w kontrolach
- 3BA - tłusta ręka ba
- 4♣ - pytanie o asy na treflach

## 2.2. Odwrotka:

1♣ - 1♦/♥

1♥/♠ = a) 14+ fit 4, b) 3+ 18 PC, c) 2 figura, ręka nie zrównoważona 18+

Odpowiedzi na relay:

I szczebel	czwórka	4-6 PH	IV szczebel	piątka	10+ PH
II szczebel	piątka	4-6 PH	V szczebel	czwórka	7-9 PH
III szczebel	czwórka	10+ PH	VI szczebel	piątka	7-9 PH

## 2.3. Rebid BA

1♣ - 1♦/♥

1BA - ??

Transferowy gadżet Izdebskiego lub chack-back

## 2.4. Rebid 2BA (wyklucza fit trzykartowy lub lepiej)

1♣ - 1♦

2BA - ??

3♣ - naturalne forsujące

3♦ - gadżet

3♥ - 6+ kierów z aspiracjami (słabej ręki mieć nie można)

3♠ - krótkość

4♣ - krótkość

1♣ - 1♥

2BA - ??

3♥ - 5 kierów 5 pików

1♦ - 1♥ (4+ piki lub 4-4 starsze)

2BA - ??

3♣ - gadżet

3♦ - naturalne i forsujące

3♥ - 5 kierów i 5 pików

3♠ - 6+ pików, sign-off (tutaj nie mamy innej słabej licytacji po otwarciu)

1♦ - 1♠ (4+ kiery lub 5kierów 4piki silne)

2BA - ??

3♣ - gadżet

3♦ - naturalne i forsujące

3♥ - 6+ kierów słabe

3♠ - krótkość

1♣ - 1♠  
2BA - ??

3♣ - pytanie o starsze czwórki  
3♦ - 5+, FK  
3♥ - krótkość i kara (6331 lub 1354)  
3♠ - krótkość i kara

1♣ - 1BA  
??

2♣ - naturalne do pasa  
2♦ - sztuczny F1, silne ręce rebidowe  
2♥ - pasuje lub popraw  
2♠ - pasuj z pikami  
2BA - 17-19 równy, pytanie >> 3♣/♦ transfery ♥/♠

1♣ - 2♣  
??

2♦ - mini-maxi, 10-12 PH z krótkością lub 17+  
2♥ - 5 trefli 13-16, bez krótkości  
2♠ - 15+ skład równy, zły do zajęcia ba  
2BA - 15+ zajmujemy  
3♣ - cień karty i bez krótkości (modelowe ręce 5422 z miltonażem w dwu kolorach)  
3♦ - spilinter, 13-16  
3♥/♠ - spilinter, 13-16

## 2.5. Odpowiedzi po 1♦

1♥ - 4+ piki (także 4-4)  
1♠ - 4+ kiery (jeśli 5 kierów 4 piki 10+PH)  
1BA - 5-7 PH do gry, nawet do silnego ba (jeśli masz silne ba, to gramy)  
2♣ - a) inwit do 3BA w równym lub b) trefle F1, bez st. 4! W obu przypadkach  
2♦ - 4+ kara, 11+PH  
2♥ - 5-9 PH 5 kierów 4 piki  
2♠ - inwit do 3BA (11-12)  
2BA - 16+ równy  
3♣ - 8-10 na karach  
3♦ - 6-7 PH układ  
3♥ - zajmij ba, jak masz silną równą, jak nie, to zajmij ja  
3♠ - balbid  
4♦ - pytanie o asy na karach

1♦ - 1♥\*

1♠ = 4 kiery !!!! ręka niezrównoważona

\* trzeba pamiętać, że licytujemy tak także z 44 starsze, ale także rozwiązuje, to problem 1444 teraz znalazł się wygodny rebid!

1♦ - 1♥/♠

1BA - ?? system transferowy lub Check Beck

### 3. Otwarcia III ręka

1♣ - trefle lub 18 + równy, 20+ na kolorze

1♦ - 4+ (dobra)

1♥/♠ - 4+

1BA - 14-16

2♣ - naturalne trefle 5+, 5-13 PC

2♦ - naturalne kara 5+, 5-13 PC

2♥ - naturalne kiery 5+, 5-13 PC

2♠ - naturalne piki 5+, 5-13 PC

2BA - 20-21 równy

3♣/♠ - różne bloki, partner raczej samodzielnie nie broni

Uwaga: z pięcioma treflami i 4 pik, otwieramy 1♣, żeby nie zgubić koloru, a zawsze mamy wygodny rebid. Z czterema kierami, z dobrym kolorem blokujemy treflowym otwieramy 2♣, z niektórymi rękami możemy otwierać 1♣, ale wtedy, gdy będziemy mieli wygodny rebid (3415 możemy pasować na 1♠).

pas - pas - 1♣ - pas

1♥/♠ - pas - 1BA - pas

2♣ = naturalne 5+ (nie ma bilansu na gadżet w tym systemie!)

### 4. Otwarcia IV ręka

1♣ - WJ

2♣-2♠ - 6+ pełnowartościowa ręka, ale ochrona przed prawem pikowym

#### 4.1. Dalsza licytacja po pas – pas – 1♣ – pas – ? :

1♣ - 1♦ (negat!)

?

1BA = 17-19

2BA = 22-23

2♣ = ACOL, GF

1♥/♠ = a) 3-4 w sile 11-13 z treflami (z dobrymi karami można pasować), b) 15+ z treflami, c) 18+ na słabym kolorze (potem powtarzamy)

2♦ = silny na karach

2♥/♠ = silny 5+ na dobrym kolorze, podacol 20-22 punkty przeliczeniowe

1♣ - 1♥

??

1♠ = 4, forsuje na okrażenie (nie można mieć 5 pików!)

1BA = do 13

2♣ = 14+, F1  
 2♦ = 5+ GF  
 2♠ = 5+ GF

1♣ - 1♠  
 ??

1BA = do 13  
 2♣ = 14+, F1  
 2♦/♥ = 5+ GF

1♣ - 1BA  
 ??

2♣ = 5♣4♠ :) NF, najczęściej, albo puste stare  
 3♣ = 5+ GF  
 2♦/♥ = 5+GF

## 5. Konsekwencje na III i IV:

- ❖ Po 1♥/♠ 1BA nie zawiera fitu ! i nie forsuje
- ❖ pas-pas-1♣-pas-1BA do 11 PH !
- ❖ Otwarcie 2♣ dopuszcza 4 kiery
- ❖ Z treflami i 4♠ otwieramy 1 trefl, przez co możemy łatwo piku uzgodnić, a z pikami zawsze mamy wygodny rebid
- ❖ Otwarcia na wysokości „dwa” na III ręce mają charakter nieokreślony
- ❖ Otwarcia na wysokości „dwa” na IV ręce „chronią” głównie krótkie piki i są pozytywne (możemy przecież spasować)
- ❖ Po otwarciach III i IV ręcznych licytacje z przeskokiem oznaczają kolor + fit

## 6. Stosowane gadżety

### 6.1. Po otwarciach w młodszy:

- Najbliższy trzeci kolor gadżet
- 4 kolor
- Nieforsujące 2BA
- Po uzgodnionym młodszym pytaniem o asy jest następny kolor (4♦ i 4♥)

### 6.2. Po otwarciach w starszy:

- Forsujące 2BA
- Precyzor

## 7. TRANSFERY PO INTERWENCJI

1♣/♦-X-do 1BA transfery  
 1♣/♦-kolor- do 1♠ transfery  
 1♣/♦-1♠-X=4 kiery, 1BA=nat, 2♣/♦/♥=transfery  
 1♣/♦-2♣-X=4 ST, 2♦/♥/♠=transfery!!!

1BA-2♥/♠-transfery od 2BA

1♥/♠-X-transfery (także 1♠!), a podniesienie 7-9

1♣-X- ?

- XX = siła
- 1♦ = ♥
- 1♥ = ♠
- 1♠ = ba lub ♦
- 1BA = blok kiery/piki 6+, 3-7 PH
- 2♣ = 5+ trefli
- 2♦ = 6+ ♥, inwit +, 8+ PH
- 2♥ = 6+ ♠, inwit +, 8+ PH
- 2♠ = 5+ trefli inwit, 9-11 PH
- 2BA = kolor + fit z karami, bardziej taktyczne
- 3♣ = 6+ trefli, taktyczne, ale nie szalone, partner z 18-19 dokłada 3BA!
- 3♦ = kara, inwit

1♦-X- ?

- XX = siła
- 1♥ = ♠
- 1♠ = ba lub ♣ silne
- 1BA = 5+♥, solidna ręka
- 2♣ = 5+ trefli, do gry
- 2♦ = fit do gry
- 2♥ = 6+ ♠, inwit +
- 2♠ = 5+ kar inwit
- 2BA = trefle i kara, bardziej taktyczne niż siłowe
- 3♣ = kolor + fit
- 3♦ = 5+ kar, taktyczne

uwagi: po treflu, zrezygnowałem z kolor + fit, na rzecz transferowych 6+, statystycznie częściej przychodzących, po 1♦, być może lepiej aby 2♥ było kolor + fit, ale tu dałem 6+

## 8. Strefa szlemowa:

- 4BA 102, gdy uzgodniony kolor
- RCB 102 +QT<sup>2</sup>
- Relay blackwood (4♦/♥)
- Atutowa obniżona (5♦/5♥/5♠)

1 – turbo 4BA oznacza parzystą ilość asów z 5, stosujemy gdy jesteśmy ręką słabą (do 11, 12-14 otwarcie 1BA, otwarcie w kolor i licytacja słaba, ale nie nielimitowana)

2 – silne ręce zadają pytanie o asy

## 9. Licytacja w obronie:

### 9.1. Po 1BA

- 
- X - 5 młodsza 4 starsza lub 5-4 starsze  
2♣ - canape 4+ i starsza piątka  
2♦ - j.w.  
2♥/♠ - 5+ naturalne  
2BA - młodsze 5-5

### 9.2. Po słabym 1BA

- X - siłowa  
2♣ - transfer karo  
2♦ - transfer kier  
2♥ - transfer pik  
2♠ - transfer trefl  
2BA - silna dwukolorówka 5-5

### 9.3. Po 1♣

- ktr - siła lub skład 5-4  
1♦ - piki  
1♥ - kiery  
1♠ - 4-4 młodsze  
1BA - 15-17  
2♣ - 5+ lub 5-5 (♦♠ przedzielone)  
2♦ - 5+ lub 5-5 (♣♥)  
2♥ - 6+ lub 5-5 (♣♠)  
2♠ - 6+ lub 5-5 (♦♥)  
2BA - słaby blok na młodszym, silna na starszym  
3♣ - dobre 5-5 starsze  
3♦ - dobry blok na karach

### 9.4. Po 1♦

- ktr - wywoławcza  
1♥ - kiery  
1♠ - piki  
1BA - 5-4  
2♣ - 5+ bez st  
2♦ - 5-5 solidne piki trefle  
2BA - 5-5 solidne kiery trefle  
3♣ - 5-5 solidne piki kara

### 9.5. Po 1♥

- ktr - wywoławcza  
1♠ - piki  
1BA - 5-4  
2♣ - 5+ bez st  
2♥ - 5-5 solidne piki trefle  
2BA - 5-5 solidne kiery trefle  
3♣ - 5-5 solidne piki kara

## 9.6. Po 2♣

- ktr - wywoławcza
- 2BA - 16-18
- 3♣ - 5-5 starsze
- 4♦ - 5 kar i 5 kierów

## 10. Uzupelnienie licytacji po 1BA

### Słabe ba w sekwencji 1BA - ?

- 2♣ = checz back stayman (jeśli siła na końcówkę, to następny rebid 3BA)
- 2♦ = checz back stayman GF (dalej transfery)
- 2♥/♠ = do gry
- 2BA = inwit
- 3♣/♦ = taktyczne, po partii solidny kolor partner może dogolić 3BA
- 3♥/♠ = pa partii partner może zalicytować 4♥/♠
- 4♣/♦ = transfery (aby grać z dobrej ręki, szczególnie przy dobrym kolorze)
- 4♥/♠ = do gry

### Transfery po „silnym staymanie” 1BA - 2♦-2♥/♠/BA

1BA - 2♦  
2♥ - ?

- 2♠ = naturalne 5+ (dalej 2BA automat, 3♠ słaba ręka z fitem)
- 2BA = transfer na trefle
- 3♣ = transfer na kara
- 3♦ = transfer na kiery (w pierwszym czytaniu wybór między 4♥, a 3BA)
- 3♥ = 4 piki, silna ręka
- 3♠ = pytanie o siłę
- 4♣/♦ = splinter

1BA - 2♦  
2♠ - ?

- 2BA = transfer na trefle
- 3♣ = transfer na kara
- 3♦ = transfer na kiery
- 3♥ = 4 piki (w pierwszym czytaniu wybór między 4♥, a 3BA)
- 3♠ = pytanie o siłę
- 4♣/♦ = splinter
- 4♥ = do gry

1BA - 2♦  
2BA - ?

- 3♣ = transfer na kara
- 3♦ = transfer na kiery
- 3♥ = transfer na piki
- 3♠ = pytanie o siłę lub transfer na trefle!



4♣/♦ = ???  
 4♥/♠ = do gry

„Słaby stayman”

1BA - 2♣  
 2♦/♥/♠ - ?

Dalsza licytacja naturalna, każda także z przeskokiem

1BA - pas- 2♣ - ktr - ??

Uwaga, partner mógł uciekać z „0” punktów, nie stosujemy antidotum.

PAS = 90% automatyczny, szczególnie na kontrolę siłową  
 2♦/♥/♠ = dobra piątka lub, dobra czwórka

1BA - pas - 2♣ - ktr  
 pas - pas - ???

rkt = SOS  
 odejście = nie mam dwu czwórek, tylko tą

1BA – ktr - ??

rktr = siłowa  
 2♣ = 5+ lub dowolne 4-4 (SOS)  
 2♦/♠ = 5+  
 2BA = konstruktywna karta na młodszym 6+ lub słabe kara 6+ (3♣ dół, 3♦ góra)  
 3♣ = trefle do gry  
 3♦ = kiery  
 3♥ = piki  
 3♠ = 5-5 młodsze konstruktywne, ale można grać 4♣/♦  
 3BA = mam pełny sześciokart  
 4♣/♦ = transfery

1BA – ktr - 2♣ - ktr  
 pas- pas – rktr jest oczywiście SOS

1BA – ktr – 2BA – pas  
 ??

3♣ = nie przyjmuje inwitu  
 3♦ = przyjmuje inwit (na wypadek słabej wersji z karami, wtedy partner pasuje)

1BA - 2♣\* - ?? \* stare

ktr = siłowa  
 2♦ = do gry  
 2♥/♠ = trzymanie  
 2BA = LEB, a) na trefle, b) kara GF, c) solidny 6+ starsze!  
 3♣ = inwit na treflach  
 3♦ = inwit na karach  
 3♥/♠ = krótkość, brak stopera w drugim starszym  
 3BA = do gry

1BA - 2♣/♠ - ??

- ktr = wywoławcza, walka o częściówkę  
 2... = do gry  
 2BA = RUB, zawiera starszą czwórkę w sile GF i trzymanie  
 3... = RUB  
 cue-b = brak trzymania i starszej czwórki  
 4♣/♦ = transfer na kiery/piki jeśli z przeskokiem licytowany

Średnie ba z sekwencji pas – 1BA - ??

- 2♣ = stayman zawiera 5-4 starsze (smoleń na wysokości 2)  
 2♥/♠ = transfery  
 2♠ = młodsze 7-9 PH inwit !!!!  
 2BA = naturalny inwit  
 3♣ = AKxxxx, ADxxxx, AW10xxx w treflach  
 3♦ = AKxxxx, ADxxxx, AW10xxx w treflach  
 3♥ = krótkość młodsze  
 3♠ = krótkość młodsze

Takie ustalenia wiążą się z tym, że na kolorach młodszych otwieramy zaporowo, więc jest mało prawdopodobne, żeby się zaplątał siedmiokart jakiś. Nie otwieramy na młodszych, więc warto przeznaczyć 2♠ na inwit z takimi rękoma.

Tak samo licytujemy w sekwencji: pas - 1♣ - 1♦ - 1BA (17-19) - ??

Silne 2BA - ??

- 3♣ = stayman zawiera 5-4 starsze (smolen na wysokości 2)  
 3♥/♠ = transfery (przyjęcie z fitu 3)  
 3♠ = transfer na trefle  
 3BA = naturalny inwit  
 4♣ = transfer na kara inwit do szlemika  
 4♦ = 5-5 starsze  
 4♥/♠ = krótkość  
 4BA = inwit  
 5BA = gramy 6, ale może lepiej w kolor

## 2BA - 3♣

3♦ - ??

3♥ = 5 pików 4 kiery

3♠ = 5 kierów 4 piki

## 2BA - 3♠

??

4♣ = policytujmy

4♦ = RCB

## 2BA - 4♣

??

4♦ = policytujmy  
 4♥ = RCB  
 4BA = nie chcę

2BA - 4♥/♠  
 ??

4BA = do gry  
 5♣/♦ = szlemikowe i forsujące!  
 5♥/♠ = wyłączenie  
 5BA = pokaż piątkę

## 11. 1♥/♠ - ? – czyli szczegóły po starszym

### Słabe ba w sekwencji 1♥ - ?

1♠ = 4+  
 1BA = F1, zawiera mini 5-7 i 10-12 każdy inwit z 3kartem, 12-14 4333  
 2♣ = 2+  
 2♦ = 5+  
 2♥ = 8-10 (solidne, bo niesolidnie otwieramy)  
 2♠ = 4+ inwit z fitem 4+ i krótkością lub silny splinter  
 2BA = kolor + fit z pikami lub inwit z kierami  
 3♣ = 6+ inwit  
 3♦ = 6+ inwit  
 3♥ = 7-9 PH fit 4+  
 3♠ = 11-13 mini splinter  
 3BA = 4333 do gry  
 4♣/♦ = ??  
 4♥ = blok, fit 5+

### Słabe ba w sekwencji 1♠ - ?

1BA = F1, zawiera mini 5-7 i 10-12 każdy inwit z 3kartem, 12-14 4333  
 2♣ = 2+  
 2♦ = 5+  
 2♥ = 5+  
 2♠ = 8-10 (solidne, bo niesolidnie otwieramy)  
 2BA = 4+ inwit z fitem 4+ i krótkością lub silny splinter  
 3♣ = 6+ inwit  
 3♦ = 6+ inwit  
 3♥ = 9-11 PH fit 4+  
 3♠ = 6-8 PH  
 3BA = 11-13 minisplinter

sekwencje możliwych rozbieżności:

- 1♠-2♥-3♥= doł, 11-13 bez krótkości (z krótkością 3BA!)
- 1♥-2♣-3♣= nadwyżki
- 1♥-2♣-2♥-3♥= inwit kolor + fit
- ale 1♥-2♣-2♦-?-? >>> 2♥=NF, 3♥ (skok) GF fit 4 (fit 3 przez 2BA)
- 1♥-1BA-2♠= dowolny GF, ale 3♣/♦ GF 5-5, 1♠-1BA-2BA= dowolny GF

użycie mini podniesienia:

1♥-1BA-2♠-3♥= koślawe mini-podniesienie, 4♥=zdrowe mini-podniesienie, 4♣/♦ = cue-bid 11+

po pasie.....

- 3♣/♦ odpowiedzi inwit 6+
- 2♣ drury fit
- 2♦ góra pasa dubel w kolorze otwarcia
- 1BA solidne i nie forsujące
- podniesienie przyzwoite
- 2♠=inwit z krótkością, 2BA=kolor+ fit z pikami

## 12. Po Multi dwuznacznym

2♦ - ?

- 2BA = pytanie o kolor
- 3♣ = naturalne, może być na wist
- 3♦ = naturalne, może być na wist
- 3♥ = blok, ale bez 4 starszej, siła na 3BA do silnego wariantu
- 3♠ = blok, 3 piki 4 kier (chęć gry 4 kier!)
- 3BA = do gry
- 4♣/♦ = nie ma tych licytacji przy dwuznacznym 2♦

2♦ - 2BA - ?

- 3♣ = kier jedyna odpowiedź (dalej 3♦ relay o krótkość, 3♥ inwit ni NF)
- 3♦ = piki jedyna odpowiedź (dalej 3♥ relay o krótkość, 3♠ inwit ni NF)
- 3♥ = trefle (przed partią)
- 3♠ = kara (przed partią)
- 3BA = 22-23 (dalej, 4♣=baron, 4♦/♠ forsują !)
- 4♣ = 7+ kierów, dobry kolor
- 4♦ = 7+ pików, dobry kolor

to wersja, gdzie otwarcia na wysokości 3 są destruktywne, Multi ma znaczenie:

- słabe dwa
- siedmiokart młodszy solidne 7+ (małe otwarcie 9-11 PH)
- solidne 7+ starsze
- 22-23 równy

\*\*\*

Możliwe w tej konfiguracji systemu, żeby grać 2♥/♠ na 5-4, co podnosi frekwencyjność otwarć, za to otwarcie musi już przyrzekać solidny w miarę kolor. Pewnie odpowiedzi wyglądają 3♣/♦ 5-4, 3♥/♠ 5-5

## 13. Ulubione ustalenia w obronie

- Negat po kontrze wywoławczej (1ba po 1♠, 2♦ po 2♣ >> zasada lebensohla)
- 1BA 5-4 po 1♦/♥/♠ (możliwe tylko po 1♥/♠)
- Dwukolorówki zdefiniowane i konstruktywne, 1♦-2♦ stare, 2BA ♣♥, 3♣ ♣♠!, 1♥-2♥♦♠, 3♣ ♣♠

## 14. Ponowne transfery

1♣ - x - 1♦/♥ - pas  
1BA - pas- ???

Transferowy system Izdebskiego (uwaga 2♠=5+trefli, 2BA=5st 4+ ♣)

UWAGA: w jednostronnej dlatego też lepiej grać tym gadżetem, zamiast chec backiem, to się nie płacze, i grane jest z dobrej reki

1♣ - 1♥ - x - pas  
1BA - pas- ???

- 2♥ = 5+ pików (transfer)
- 2♠ = cue-bid, „kolor” przeciwnika (tu kiery)

1♣ - 1♦ - 1♥ - pas  
1BA - pas- ???

- 2♦ = 4+ kiery
- 2♥ = 5+ pików
- 2♠ = cue-bid, „kolor” przeciwnika (tu kiery)

## 15. Sytuacje typu LEB lub Moderator, potrzebne do łapania strefy

1♣ - 1♠  
2♦ - ?

- 2♥ = wartości jakieś, przejściowe słabe ręce
- 2♠ = wartości pikowe, słabe
- 2BA = zatrzymania w obu starszych słabe
- 3♣ = fit GF
- 3♦ = fit GF
- 3♥ = krótkość krótkość

1♣ - 1♠  
2♥ - ?

- 2♠ = a/ słaba ręka nie mogą zająć ba
- 2BA = słaba ręka trzymania
- 3♣ = fit GF
- 3♦ = kara GF
- 3♥ = fit GF
- 3♠ = splinter

1♣ - 1♠  
2♠ - ?

- 2BA = LEB-A

- 3♣ = fit GF
- 3♦ = 6+ kar GF
- 3♥ = kara brak fitu trefl
- 3♠ = fit GF

1♣ - 1♦

2♠ - ?

- 2BA = LEB-A
- 3♣ = fit GF
- 3♦ = kara GF
- 3♥ = kara brak trzymania kier
- 3♠ = fit GF

1♣ - 1♥

2♦ - ?

- 2♥ = LEB-A (automatyczne przyjęcie z dublem tylko)
- 2♠ = solidne nie forsuje
- 2BA = nie forsuje
- 3♣ = fit GF
- 3♦ = fit GF
- 3♥ = splinter, fit karo
- 3♠ = inwit

1♣ - 1♥

2♥ - ?

- 2♠ = forsuje, brak przestrzeni, przewaga konstruktywnej licytacji
- 2BA = LEB-A
- 3♣ = fit GF
- 3♦ = 4ty
- 3♥ = fit GF
- 3♠ = inwit

1♦ - 1♥

2♥ - ?

- 2♠ = forsuje, brak przestrzeni, przewaga konstruktywnej licytacji
- 2BA = LEB-A
- 3♣ = 4ty
- 3♦ = fit GF
- 3♥ = fit GF
- 3♠ = inwit

## 16. Specyficzne forsingi

1♣ - 1♦/♥

?

- 3♦ = GF z treflami

- 3♦(♦) = tak jak 3♠, ale ręka zła do zajęcia kontraktu z tej ręki
- 3♠ = zajęcie koloru inwit
- 3BA = 3♠ (♦), mini-spl.

## 17. Strefa szlemowa

- RCB 102 + Q >>> dalej OSW smoka
- OSW odpowiedzi: brak, dama, król, KD (asy były w RCB), I wolny o najdłuższy znany obu graczom, II wolny następny pod względem długości (z dwu równych młodszy)
- RCB macwell, 4♦ na treflach, 4♥ na karach, zawsze na fizycznie uzgodnionym młodszym, dalej 4BA jest do gry! Nie jest żadnym następnym relayem
- Słabe ręce (informacja znana obu zawodnikom, na przykład zawodnik przypasował) do 11, a także otwierający słabe BA nie zadają RCB 4BA (jest to cue-bid ogólny, czy brakujące ogniwo),
- 5BA jest TURBO, parzysta ilość z 5 asów
- RCB EXCL.
- Nie omijamy cue-bidów,
- Podniesienie splintera = wyłączenie
- Kontra i rekontra wyjęta z drabinek po interwencji, czy kontrze

## 18. Antidotum i pokrewne

Po skontrowaniu relay'u, transferu, gadżetu

- PAS = brak trzymania w kolorze skontrowanym
- Rktr = karna
- Licytacja = trzymanie i tak jak bez kontry
- Cue-bid = w niektórych sekwencjach fir 4+ i przerzucenie na partnera

Wyłączenie: 1BA (słabe) – pas - 2♣ - ktr - ? PAS = neutralny i obowiązkowy

Przykłady:

1♣ - 1♥

1BA - 2♦ (skontrowane)

?

PAS = nie trzymam kar

Rktr = tu akurat coś na kształt AD10

Inne = trzymanie i naturalne odpowiedzi

1♣ - 1♥(♠) (skontrowane)

?

PAS! = nie trzymam kierów silna ręka 15+, możliwe 4 piki!

Rktr = cztery kiery nadwyżki, nie koniecznie równy

1♠\* = 3♠, forsuje na okrążenie, trzymanie kier, lub dubel, singiel, ale silna ręka i 3 kiery

1BA = trzymanie kier, możliwe 3♠ i 1,5 trzymania kier

2♣ = słabe 5+ trefli, bez pików

2♥ = 5♣4♠, zajmij ze swojej ręki

2♠ = jak wyżej, ale ja zajmuję

3♥ = 5♣4♠, zajmij ze swojej ręki

3♠ = jak wyżej, ale ja zajmuję

\* tu przekazanie informacji o półficie jest kluczowe, jeśli przeciwnicy będą blokować

\*\*\*

jeśli przeciwnicy grają transferami jak my: ktr = mam ten kolor, cue-bid = 4st 4mł, 1BA = naturalne silne, kolor transferu = naturalne, jednokolorowe, blokujące bardziej, cue-bid (skok) = silne 5-5

\*\*\*

## 19. Obrona po 1♣

Wersja A

- PAS = 18+ dowolny skład możliwy
- Ktr = dwukolorowa
- 1♦ = 5+ pików
- 1♥ = 5+ kierów
- 1♠ = 4+4+ młodsze
- 1BA = silne
- 2♣ = jednokolorowa solidna ręka (przed pasem)
- 2♦ = jednokolorowa solidna ręka (przed pasem)
- 2♥/♠ = blok
- 2BA = blok na treflach/karach
- 3♣ = solidne trefle
- 3♦ = solidne kara

Wersja B

- PAS = 18+ dowolny skład możliwy
- Ktr = dwukolorowa
- 1♦ = 5+ kierów
- 1♥ = 5+ pików
- 1♠ = 4+4+ młodsze
- 1BA = silne
- 2♣ = jednokolorowa solidna ręka (przed pasem)
- 2♦ = jednokolorowa solidna ręka (przed pasem)
- 2♥/♠ = blok
- 2BA = inwit 5-5 starsze (ze słabymi rękami transfer lub ktr)
- 3♣ = solidne trefle
- 3♦ = solidne kara

po wejściu 1♦, rzecz jasna 2♣ jest drury fit

po wejściu 1♠, silnym pytaniem jest 2♠ (z pikami można pasować po prostu)

powody stosowania:

- blokowanie z młodszymi,
- transfer pozwala grać z lepszej ręki (wist otwierającego 1♣ jest korzystniejszy)
- kontra bi jest aktywniejsza i agresywniejsza
- na silnego trefla, 1♣-♠, dodatkowo tuti-fruti, a 1BA destruktywna dwukolorówka

## 20. 3BA hamulec

W sytuacjach uzgodnienia starszego koloru i forsingu do końcówki, 3BA mówi o braku nadwyżek i chęci zakończenia cue-bidowania, cue-bid wymaga nadwyżek