

# System licytacyjny pary Jachymski – Klichowicz

## SSO Lambda

Wieżnie aktualna wersja dostępna pod adresem internetowym:  
<http://emkael.info/brydz/SSO/lambda.pdf>

### Otwarcia

#### Otwarcia bazowe

PAS = 13+

1♣ = a) 8-12, skład zrównoważony (dopuszczalne 5332)

b) 8-12, dowolny siedmiokart z ręką za długą na 2 w kolor (modelowo 7222), a nienadającą się/za silną na blok

1♦ = 0-7

#### Otwarcia informacyjne

1♥ = 8-12, ♥+♣ / ♠+♦, min. 5-4 lub trójkolorówka

1♠ = 8-12, ♠+♣ / ♥+♦, min. 5-4

1NT = 8-12, ♠+♥ / ♦+♣, min. 5-4

2♣/♦/♥/♠ = 8-12, modelowo 6322 (ale może być mocna 5)

#### Otwarcia blokujące

2NT = Martens (destruktywny blok na młodym lub konstruktywny na starym)

3x = naturalne, blokujące

3NT = Gambling

## Licytacja jednostronna – sekwencje bazowe

PAS – ?

1♣ = 7-11 jak otwarcie 1♣ lub 12+

1♦ = 0-6

pozostałe = 7-11 jak otwarcia

PAS – 1♣

?

1♦ = 13-17 jak otwarcie 1♣ lub 18+

pozostałe = 13-17 jak otwarcia

PAS – 1♣

1♦ – ?

1♥ = 12+

1♠ = 7-9, NT (bez 5332 ♥/♠; dalej 1NT do pasa, Stayman i transfery – wykrycie NZR → 18+)

1NT = 10-11, NT (bez 5332 ♥/♠; dalej Stayman i transfery – wykrycie NZR → 18+)

2♣/♦ = 7-11, 5332 na ♥/♠

2♦/♥ = 18+, nie wyklucza fitu

2♥/♠ = nienadwyżkowe przyjęcie transferu

2♠ po 2♣ = 15-17, 53(32) (kolor+dobry fit)

2NT = 15-17 bez fitu

3x = 13-17, naturalne, nietypowy siedmiokart

3♥/♠ = 18+, dobry fit (z reguły 4+)

2♥/♠ = 12+, dobra 5+

2NT = 16+, NT

3x = 7-11, naturalne, nietypowy siedmiokart

PAS – 1♣

1♦ – 1♥

?

1♠ = 18+ (dalej naturalnie)

1NT = 13-17, NT (bez 5332; dalej Stayman i transfery)

2x = 13-17, 5332

2NT = 18-20 NT (dalej naturalnie)

3x = 13-17, naturalne, nietypowy siedmiokart

1♣ - ?

1♦ = 13+ bez starszej 4

1♥/♠ = 5332

1NT = 8-10 NT

2♣/♦ = 5332

2♥/♠ = 10-12, 5332, silna 5 (ale w ramach otwarcia, oczywiście)

2NT = 10-12 NT

3x = 8-12, nietypowy siedmiokart

1♥/♠ = F1, 4+ ♥/♠ (11+; dalej jak po przygotowawczym treflu – TWC, „rewers” = 11-12 5332)

1NT = 10-13 bez starszej 4

2x = do 13, dobra 5

2NT = 13-16 NT bez starszej 4

3x = do 13, nat.

3NT = do gry

---

1♦ - ?

PAS = ratunkowy lub wygasający (nie przyrzeka ♦, ale sugeruje co najmniej fit)

1♥/♠ = 0-18 (w składzie równym nawet do 21), mogą być seminaturalne

2♣/♦ = 0-18, dobre 5+

2♥/♠/3♣/♦ = 0-18, blok-inwit

dalsza licytacja po 1/2x = 5-7 i dobry układ lub dobry fit

po 1♥/♠ przeskoki z fitem (kolor+fit, Splinter renonsowy, NT z singlem)

2NT/3NT = Gambling (7/8 lew na dowolnym pełnym longerze)

wyższe = do gry (blokujące lub z bilansu)

1NT = 19+ na niezrównoważonym/(21)22+ na zrównoważonym – prawie forsujące do końcówki

2♣ = negat (0-4)

2♦ = GF (dalej nowy kolor silnej ręki forsuje)

inne = naturalne, NF

2♦/♥ = 5-7, 4+ ♥/♠

2♠ = 5-7, transfer na NT (bez starszej 4)

2NT/3♣ = 5-7, 5+ ♣/♦

3♦/♥ = 5-7, 6+ ♥/♠ (z niezłym longerem)

3♠ = 5-7, 5+-5+ ♣+♦

3NT nie istnieje

## Licytacja jednostronna – otwarcia informacyjne

Jak otwierać z trójkolorówką – algorytm:

- czy mamy 4441?
  - TAK: 1♥ i 1NT na ®
  - NIE: czy mamy 5-4 w starych?
    - TAK: 1NT i licytujemy jak 5431 z 5-4 w starych
    - NIE: czy mamy 5-4 w młodych?
      - TAK: 1♥/1♠ (NIE 1NT!) – ignorujemy chwilowo młodszą czwórkę, będzie sprzedawalna
      - NIE: mamy 5-0 w młodych/starych -> 1♥ i 1NT na ®

W licytacji na zgadnięcie z trójkolorówką licytujemy tak, jak z wariantem pasującym do otwarcia, jakie daliśmy.

Uwaga, dalsza część opisu zawiera nieprzyzwoite stężenie licytacji relayowej (®).

---

1♥ - ?

1♠ = ®

2NT = "pokaż wariant" (obiecuje fit czterokartowy do obu wariantów – licytacja taktyczna, otwierający może po ujawnieniu wariantu licytować dalej jedynie w przypadku dużego układu na rzecz koloru wybranego przez odpowiadającego)

3♣/3♦ = nienadzwyczajne otwarcie zawierające dany kolor

3♥/3♠ = nadzwyczajne otwarcie z dysproporcją na rzecz koloru starszego (6-4 wzwyż)

cała reszta = na zgadnięcie (1NT/3NT do gry; "nowy" kolor bez przeskoku F1, "nowy" kolor z przeskokiem = sign-off, "stary" nie forsuje)

1♥ - 1♠

?

1NT = trójkolorówka (4441/5440 z 5-0 w starych/młodych)

2♣ = ®

2♦ = krótkość ♥

2♥ = ®

2♠ = singiel, minimum

2NT = singiel, maksimum

3♣ = renons, minimum

3♦ = renons, maksimum

2♥ = krótkość ♠

2♠ = ®

2NT = singiel, minimum

3♣ = singiel, maksimum

3♦ = renons, minimum

3♥ = renons, maksimum

2♠ = krótkość ♦

2NT = ®

3♣ = singiel, minimum

3♦ = singiel, maksimum

3♥ = renons, minimum

3♠ = renons, maksimum  
 2NT = krótkość ♣  
 3♣ = ®  
 3♦ = singiel, minimum  
 3♥ = singiel, maksimum  
 3♠ = renons, minimum  
 3NT = renons, maksimum

2♣ = 5♣4♥

2♦ = ®

2♥ = 2425, minimum  
 2♠ = krótkość ♠  
 2NT = 2425, maksimum  
 3♣ = krótkość ♦  
 3♦ = czwórka ♦ (0445)

2♦ = 5♦4♠

2♥ = ®

2♠ = 4252, minimum  
 2NT = 4252, maksimum  
 3♣ = krótkość ♣  
 3♦ = krótkość ♥  
 3♥ = czwórka ♣ (4054)

2♥ = 4♣5♥

2♠ = ®

2NT = 2524, minimum  
 3♣ = 2524, maksimum  
 3♦ = krótkość ♦  
 3♥ = krótkość ♠

2♠ = 4♦5♠

2NT = ®

3♣ = krótkość ♣  
 3♦ = 5242, minimum  
 3♥ = krótkość ♥  
 3♠ = 5242, maksimum

2NT = 5-5/6-5 (dowolne)

3♣ = ®

3♦ = maksimum

3♥ = ®

3♠ = krótkość ♠  
 3NT = krótkość ♦  
 4♣ = krótkość ♣  
 4♦ = krótkość ♥

3♥ = minimum, krótkość ♥

3♠ = minimum, krótkość ♠

3NT = minimum, krótkość ♦

4♣ = minimum, krótkość ♣

3X = 6-4 (licytowana 6)

3♠ = 6♠-4♦, minimum

3NT = 6♠-4♦, maksimum

Po odpowiedzi nie pokazującej siły – następny szczebel: o siłę (minimum, maksimum).  
Dalej 4♦ = wywołanie końcowe.

1♠ = ?

1NT = ®

2NT = "pokaż wariant" (obecuje fit czterokartowy do obu wariantów)

3♣/3♦ = nienadzwyczajne otwarcie zawierające dany kolor

3♥/3♠ = nadzwyczajne otwarcie z dysproporcją na rzecz koloru starszego (6-4 wzyż)

cała reszta = na zgadnięcie (3NT do gry; "nowy" kolor bez przeskoku F1, "nowy" kolor z

przeskokiem = sign-off, "stary" nie forsuje)

1♠ – 1NT

?

2♣ = 5♣4♠

2♦ = ®

2♥ = krótkość ♥

2♠ = 4225, minimum

2NT = 4225, maksimum

3♣ = krótkość ♦

3♦ = czwórka ♦ (4045)

2♦ = 5♦4♥

2♥ = ®

2♠ = krótkość ♠

2NT = 2452, minimum

3♣ = krótkość ♣

3♦ = 2452, maksimum

3♥ = czwórka ♣ (0454)

2♥ = 4♦5♥

2♠ = ®

2NT = 2542, minimum

3♣ = krótkość ♣

3♦ = 2542, maksimum

3♥ = krótkość ♠

2♠ = 4♣5♠

2NT = ®

3♣ = 5224, minimum

3♦ = krótkość ♦

3♥ = krótkość ♥

3♠ = 5224, maksimum

2NT = 5-5/6-5 (dowolne)

3♣ = ®

3♦ = maksimum

3♥ = ®

3♠ = krótkość ♠

3NT = krótkość ♦

4♣ = krótkość ♣

4♦ = krótkość ♥

3♥ = minimum, krótkość ♥

3♠ = minimum, krótkość ♠

3NT = minimum, krótkość ♦

4♣ = minimum, krótkość ♣

3X = 6-4 (licytowana 6)

3♠ = 6♠-4♣, minimum

3NT = 6♠-4♣, maksimum

Po odpowiedzi nie pokazującej siły – następny szczebel: o siłę (minimum, maksimum).  
Dalej 4♦ = wywołanie końcowe.

---

1NT - ?

2♣ = ®

2NT = "pokaż wariant" (obiecuje fit czterokartowy do obu wariantów)

3♣/3♥ = nienadzwyczajne otwarcie zawierające dany kolor

3♦/3♠ = nadzwyczajne otwarcie z dysproporcją na rzecz koloru licytowanego (6-4 wzwyż)

cała reszta = na zgadnięcie (1NT/3NT do gry; "nowy" kolor bez przeskoku F1, "nowy" kolor z przeskokiem = sign-off, "stary" nie forsuje)

1NT – 2♣

?

2♦ = młode, 5-4

2♥ = ®

2♠ = krótkość ♠

2NT = ®

3♣ = 5♣, minimum

3♦ = 5♦, minimum

3♥ = 5♣, maksimum

3♠ = 5♦, maksimum

2NT = krótkość ♥

3♣ = ®

3♦ = 5♦, minimum

3♥ = 5♣, minimum

3♠ = 5♦, maksimum

3NT = 5♣, maksimum

3♣ = 2245

3♦ = 2254

2♥ = 5♥4♠

2♠ = ®

2NT = 5422, minimum

3♣ = krótkość ♣

3♦ = krótkość ♦

3♥ = 5422, maksimum

2♠ = 5♠4♥

2NT = ®

3♣ = krótkość ♣

3♦ = krótkość ♦

3♥ = 5422, minimum

3♠ = 5422, maksimum

2NT = 5-5/6-5 (dowolne)

3♣ = ®

3♦ = maksimum

3♥ = ®

3♠ = krótkość ♠

3NT = krótkość ♦

4♣ = krótkość ♣

4♦ = krótkość ♥

3♥ = minimum, krótkość ♥

3♠ = minimum, krótkość ♠

3NT = minimum, krótkość ♦

4♣ = minimum, krótkość ♣

3X = 6-4 (licytowana 6)

3♠ = 6♠-4♥, minimum

3NT = 6♠-4♥, maksimum

Po odpowiedzi nie pokazującej siły – następny szczebel: o siłę (minimum, maksimum).

Dalej 4♦ = wywołanie końcowe.

---

2X - ?

2[X+1] = ®

nowy kolor = F1

nowy kolor z przeskokiem = sign off, "wiem, co robię"

reszta = bilans

2♣ – 2♦

?

2♥ = 6331, krótkość ♥

2♠ = 6331, krótkość ♠

2NT = 6322

3♣ = ®

3♦ = minimum, słaby kolor

3♥ = maksimum, słaby kolor

3♠ = minimum, dobry kolor

3NT = maksimum, dobry kolor

3♣ = 5332

3♦ = 6331, krótkość ♦

2♦ – 2♥

?

2♠ = 6331, krótkość ♠

2NT = 6322

3♣ = ®

3♦ = minimum, słaby kolor

3♥ = maksimum, słaby kolor

3♠ = minimum, dobry kolor

3NT = maksimum, dobry kolor

3♣ = 6331, krótkość ♣

3♦ = 5322

3♥ – 6331, krótkość ♥



2♥ – 2♠

?

2NT = 6331, krótkość ♠, minimum LUB 6322

3♣ = ®

3♦ = 6322, słaby kolor

3♥ = 6322, minimum, dobry kolor

3♠ = 6331, krótkość ♠, minimum

3NT = 6322, maksimum, dobry kolor

3♣ = 6331, krótkość ♣

3♦ = 6331, krótkość ♦

3♥ = 5332, minimum

3♠ = 6331, krótkość ♠, maksimum

3NT = 5332, maksimum

2♠ – 2NT

?

3♣ = 6331, krótkość ♣, minimum LUB 6322

3♦ = ®

3♥ = 6322, słaby kolor

3♠ = 6322, minimum, dobry kolor

3NT = 6322, maksimum, dobry kolor

4♣ = 6331, krótkość ♣, minimum

3♦ = 6331, krótkość ♦

3♥ = 6331, krótkość ♥

3♠ = 5322, minimum

3NT = 5322, maksimum

4♣ = 6331, krótkość ♣, maksimum

Po odpowiedzi nie pokazującej siły – następny szczebel: o siłę (minimum, maksimum).

Dalej 4♦ = wywołanie końcowe.

## **Licytacja dwustronna po otwarciu PAS**

PAS – (1♣) – ?

PAS = 0-6

X = 7-10 w składzie równym/longerowym lub dowolne 11+ (jak trzecioręczne 1♣ bez interwencji)

1♦ = 7-10, oba stare (4-4 lub 5-4 ze słabą piątką)

reszta = jak bez wejścia

PAS – (1X) – ?

PAS = słaby (0-6) lub wciągający (11+ z min. Hxx w kolorze wejścia)

X = mocna (11+ z max. xxx w kolorze wejścia)

1NT = 7-10 z zatrzymaniem

kolor przeciwnika = Michaels (7-10)

2NT = „dziwne” NT (7-10)

odzywki = naturalne, 7-10, na poz. 1 z czwórki, na poz. 2 z piątki

Na wyższe wejścia – kontra propozycyjna.

## **Licytacja dwustronna po otwarciu 1♣**

- jak po otwarciu 1♣ z WJ
  - kontra negatywna do wys. 3♠ (może być forsingiem na kolorze lub inwitem do NT)
  - kontra-fit, rekontra-fit (dalej forsuje tylko kolor przeciwnika)
- po kontrze: rekontra ratunkowa, PAS karny, reszta jak bez interwencji
- odzywki kolorem na wys. 1 i 3 forsujące, na wys. 2 nieforsujące

## **Licytacja dwustronna po otwarciu 1♦**

- gdy przeciwnik kontruje – licytacja ratunkowa
  - PAS na X = tolerancja do gry kontraktu
  - XX na X = SOS
- gdy przeciwnik wchodzi kolorem
  - kolor przeciwnika = Michaels
  - 2NT = „dziwne” NT
  - X = wywoławcza lub silna; reszta = wygasająca

## **Licytacja dwustronna po otwarciach informacyjnych**

- gdy przeciwnik kontruje otwarcie
  - PAS = wybór kontraktu (ratunkowa/wygasająca ręka z kolorem otwarcia), odtąd koniec zgadywania
  - XX = ratunkowa (słaba ręka bez koloru otwarcia), odtąd koniec zgadywania
  - reszta = jak bez interwencji (w tym: na zgodnięcie)
- gdy przeciwnik wchodzi odzywką
  - koniec zgadywania, licytacja naturalna
- gdy przeciwnik kontruje ®
  - PAS = propozycja gry kontraktu z kontrą (maksymalne wartości w kolorze kontrowanym, w ramach ujawnionej ręki)
    - XX = ponowny ®
  - XX nie istnieje

- gdy przeciwnik kontruje odpowiedź na ®
  - PAS i XX = przejście do licytacji naturalnej (PAS karny, XX ratunkowa/wywoławcza)
  - reszta = jak bez kontry (następny szczebel = ®, jeśli jeszcze potrzeba; reszta = przejście do licytacji naturalnej)
- gdy przeciwnik wchodzi odzywką w trakcie licytacji relayowej
  - przejście do licytacji naturalnej
  - kontra = karna
  - pierwszy ® stwarza pozycję pasa forsującego

## **Obrona na otwarciu 1♣ (przygotowawcze lub silne)**

Strefa „średniego” wejścia = (8)9 – 14(15)

(1♣) – ?

PAS = słaby lub silny lub średni bez układu

X = średni przedział siły, ręka jednokolorowa na kierach

1♦ = średni przedział siły, ręka jednokolorowa na pikach lub 4-4 w starych z nadwyżką honorową

1♥/♠/<NT>, 2♣/♦ = średni przedział siły, układ jak otwarcia (4441 tylko z nadwyżką honorową)  
dalej = jak po otwarciach

2♥/♠ = blokujące

wyższe = jak otwarcia

Po odpowiedzi negatywnej:

(1♣) – PAS – (1♦) – pas

(1♥/♠) – ?

PAS = słaby lub wciągający

X = wywoławcza, średni przedział siły lub bardzo silna zrównoważona

1NT = klasyczne NT (dalej Stayman i transfery)

wejście kolorem = silne, naturalne

## **Obrona na otwarciu 1NT (silne)**

(1NT) – ?

X = młodszy monokolor

2♣/♦ = P/C

2♥/♠ = sign-off

2NT = wywołanie koloru (konstruktywne)

2♣ = oba stare (min. 5-4)

2♦ = pytanie o dłuższy kolor

2/3/4 ♥/♠ = do gry

2NT = relay

3♣ = góra

3♦ = relay

3♥/♠ = 5-4

3NT = 5-5

4♣/♦ = krótkość, lepszy układ (6-5 i więcej)

4♥/♠ = wydłużenie, dysproporcja między starymi (6-4 i więcej)

3♦ = dół, min. 5-5

3♥/♠ = dół, 5-4

wyższe = dół, lepszy układ (krótkość/wydłużenie)

- 3♦ = inwit z fitami w obu
- 4♣/♦ = forsing z fitami w obu (po 4♣ transfer, po 4♦ naturalnie)
- 2♦ = Multi
  - 2/3 ♥/♠ = P/C
  - 2NT = relay
    - 3♣ = góra
      - 3♦ = relay
        - 3♥ = piki
        - 3♠ = kiery
      - 3♥/♠ = sign-off (fałszywy relay)
    - 3♦ = dół, kiery
    - 3♥ = dół, piki
  - 3♦ = inwit z fitami w obu
  - 4♣/♦ = forsing z fitami w obu (po 4♣ transfer, po 4♦ naturalnie)
  - 4♥/♠ = naturalne, z własnego
- 2♥/♠ = Lambda (dwukolorowe, składy jak na otwarcia na wys. 1)
  - 2NT = pytanie o wariant
  - reszta = na zgadnięcie
- 2NT = oba młode
  - 3♥ = pytanie o fragment

(1NT) – X – (XX) – PAS = karny  
 (1NT) – 2♣/♦ – (X) – PAS = karny

### **Obrona na otwarciu 1NT (silne na pozycji re-open lub słabe)**

X = siłowa, w składzie w miarę równym  
 odzywki = naturalne

### **Obrona na naturalne otwarcia 1X**

- kontra wywoławcza lub objaśniająca
- 1NT = dwukolorowe (młodsza 5 – starsza 4)
  - kolor przeciwnika = pytanie o nieznaną kolor
  - 2 w kolor znany = sign-off
  - 2 w kolor nieznaną = do koloru
  - w licytacji dwustronnej 2NT wywołuje kolor nieznaną
- 2 w kolor przeciwnika = Michaels (słaby lub silny)
- kolor przeciwnika z przeskokiem = pytanie o trzymanie lub silny objaśniak
- 2NT = „dziwne” NT (dwa najniższe nielicytowane; słabe lub silne)
- w pozycji wejścia po licytacji przeciwnika 1-over-1 – jak wyżej (ale 1NT na nielicytowanych)
  - po przygotowawczym 1♣ dwukolorowe 1NT może być z treflami
  - kolor otwarcia = Michaels (po przygotowawczym 1♣ – 2♣ naturalne)
  - kolor odpowiedzi = naturalny
- wejście z przeskokiem = naturalne, blokujące
- po wejściu kolorem starszym
  - z krótkością w kolorze otwarcia i fitem: 3/4 w kolor otwarcia (inwit/Splinter)
  - nowy kolor na wys. 2 bez przeskoku: inwitujące, kolor 6+
  - nowy kolor z przeskokiem: kolor+fit (inwitujący na poz. 3, forsujący na poz. 4)
  - 2 w kolor otwarcia: wywiad bezatutowy (w pierwszym czytaniu)
  - 2NT: naturalne, inwitujące

- 2♣ Drury: 10+, fit w kolorze wejścia, brak krótkości w kolorze otwarcia
- odpowiedzi:
  - 2♦ = 12-14, skład dowolny
  - 2 w kolor wejścia = wejście podlimitowe
  - reszta = naturalne, nadwyżkowe
- na re-open: 1NT = 12-15, skład zrównoważony; wejście z przeskokiem konstruktywne

( naturalne otwarcie ) - X - ( XX ) - PAS = słaby

( naturalne otwarcie ) - PAS - ( PAS ) - X  
 ( XX ) - PAS = trapping pas

### **Obrona na otwarcia/wejścia blokujące**

- na Multi – pierwsza kontra wywoławcza do pików (lub objaśniająca)
- 4♣/♦ = Leaping Michaels (również po blokach 3 w kolor młodszy)
- przeciw blokującym wejściom dwukolorowym
  - kontra intencjonalna
  - przy znanych obu kolorach: kolory przeciwnika = transfery na pozostałe kolory; pozostałe kolory bezpośrednio = „w walce”
  - przy znanym jednym kolorze: stary kolor = „w walce”; nowy kolor na wys. 2 nieforsujący, na wys. 3 forsujący; kolor przeciwnika = wywiad bezatutowy

### **Wywiad bezatutowy**

- bez kontry
  - NT = trzymanie w kolorze pytania
  - zejście na swój kolor = brak trzymania, brak krótkości w kolorze pytania
  - podniesienie koloru pytania = renons w kolorze pytania
  - reszta = singleton w kolorze pytania, z wartości
- po kontrze
  - PAS = brak trzymania i brak krótkości (XX z drugiej ręki = półtrzymanie)
  - XX = pusty as w kolorze pytania
  - NT = trzymanie w kolorze pytania
  - reszta = jak bez kontry

## **Licytacja szlemowa po otwarciach informacyjnych (licytacji relayowej)**

- przejście z licytacji relayowej do szlemowej po rozpoznaniu składu i przedziału siły (minimum/maksimum)
  - 4♦ = wywołanie końcowe
  - po otwarciu dwukolorowym, odpowiedzi 5-5 (2NT), maksimum siły (3♦) i krótkości kier (4♦), wywołaniem końcowym jest 4♥
  - pozostałe odzywki (poza 3NT, które jest do gry) = Blackwood na kolorach uzgodnionych wg kolejności:
    - od najdłuższego do najkrótszego
    - w przypadku braku dokładnego rozpoznania (np. 5-5, 6-4), nieznanne kolory traktowane są jak równej długości
    - w przypadku równej długości kolorów – od najstarszego do najmłodszego

## **Blackwood**

(dot. również Blackwooda po otwarciach bazowych i w licytacji naturalnej)

- pierwsze pytanie: o 5 asów
  - odpowiedzi: 102 z damą w kolorze uzgodnionym
- kolejna odzywka (poza kolorem uzgodnionym)
- drugie pytanie: o damę atu (króle, jeśli znana), odpowiedzi szczebelkowe, po kolei
- trzecie pytanie (jeśli potrzebne): o króle, odpowiedzi szczebelkowe, po kolei
- odzywki kolorowe niebędące pytaniami: po licytacji naturalnej – inwity wielkoszlemowe, po licytacji relayowej – wybór kontraktu

---

## **„Stayman i transfery”**

(dot. wszystkich sekwencji z adnotacją „dalej Stayman i transfery” i sekwencji klasycznego NT)

- jeśli licytacja jest sforsowana do dogranej (1NT = strefa 13-17; druga ręka 12+)
  - 2♣ = Stayman
  - 2♦/♥ = transfery
  - 2♠ = transfer na trefle
  - 2NT = transfer na kara
  - 3X = 5431
- jeśli licytacja nie jest sforsowana do dogranej (1NT = 7-9/10-11; druga ręka 13-17 jak 1♣ lub 18+)
  - 2♣ = Stayman
  - 2♦/♥ = transfery
  - 2♠ = transfer na trefle lub inwit do 3NT
  - 2NT = transfer na kara
  - 3X = 13-17, wariant longerowy
  - transfery dajemy ze słabą ręką 5332 (jako sign-off) lub z dowolną silną
  - wykrycie niezrównoważonego układu u odpowiadającego lub jego dalsza licytacja po transferach = FG, 18+

- jeśli ręka odpowiadającego jest zupełnie nieokreślona (czyli „klasyczne NT” w licytacji dwustronnej)
  - na wys. 2 – jak wyżej
  - 3♣/♦ = inwitujące, naturalne
  - 3♥/♠ = 5431
- we wszystkich przypadkach
  - 3NT = do gry
  - 4♣ = Gerber (odpowiedzi po kolei)
  - 4♦/♥ = teksasy
  - 4♠ = młode, szlemikowe
  - 4NT = inwit
- w licytacji dwustronnej:
  - po interwencji dwukolorowej lub o nieznanym jednym kolorze (2♣ na starych, 2♦ Multi) – kontra intencjonalna
  - po interwencji dwukolorowej o znanym kolorze starszym – kontra negatywna
  - kolor przeciwnika = pytanie o trzymanie
  - nowy kolor na wys. 2 = nieforsujący
  - 2NT = lebensohl
  - przeciwnik kontruje Staymana:
    - XX = karna, brak starszej czwórki
    - PAS = tolerancja do gry w trefle, brak starszej czwórki
    - reszta = jak bez kontry
  - przeciwnik kontruje transfer:
    - przyjęcie przyrzeka fit
    - PAS = brak fitu (XX = ponowny transfer)
    - XX = brak fitu, min. dobra czwórka w kolorze transferu

1NT – ( 2♣ = stare ) – ?

2♥ = pytanie o trzymanie ♥

2♠ = trzymanie ♥, brak trzymania ♠

2NT = trzymanie w obu starszych

2♠ = trzymanie ♥, pytanie o trzymanie ♠

2NT = lebensohl, po 3♣:

PAS = słaby na ♣

3♦ = forsing na ♦

3♥/♠/NT = forsing na ♣, licytacja z wartości

3♣ = inwit na ♣

3♦ = inwit na ♦

3♥/♠ = 5431, kolor krótkości

1NT – ( 2♦ = Multi ) – ?

2♠ = wywiad bezatutowy

2NT = lebensohl, po 3♣:

PAS/3♦ = słaby na ♣/♦

3♥ = inwit na ♥

3♠/NT = 4♥, forsing bez trzymania/z trzymaniem ♠

3 w kolor = naturalne, GF

1NT – ( 2♥/♠ ) – ?

3♣/♦ = naturalne, forsujące

3♥/♠ = pytanie o trzymanie

3NT = do gry

2NT = lebensohl, po 3♣:

PAS, 3♦ = sign-off na ♣/♦

3♥ = sign-off na ♥ (po 2♠)

3♠ = inwit na ♠ (po 2♥)

3♥/♠, 3NT = 4♠/♥, forsing bez trzymania/z trzymaniem ♥/♠

---

## **Nietypowe kontry**

- agresywne kontry wistowe na sztuczne odzywki
- kontra na Splintera = „wistuj w wyższy z pozostałych”
- kontra na sztuczne dwukolorowe otwarcie przeciwnika (oba kolory znane) = „kontruję jeden z kolorów”
- kontra Lightnera na gry premiowe i 3NT
- kontra „na jedną lewą” na szlemiki w licytacji dwustronnej przy opłacalnej obronie

---

## **System wistowy**

- pierwsze wyjście odmiennie
  - z figur – preferencyjnie (do A/D – marka/demarka; do K – odblokowanie lub ilościówka)
  - wist czwartą najlepszą może blotką być spod niepodwiązanego sekwensu (KD/DW)
  - 10 traktowana jak honor w sekwensach i w dublu, w przeciwnym razie – jak blotka
  - z HHx (nie w sekwensie) możliwy wist dowolnym z honorów
- w dalszej fazie – jakościowo odwrotnie
- kolejność ważności sygnałów do wyjścia partnera:
  - jakościówka → lawintal → ilościówka
- kolejność ważności sygnałów do wyjścia rozgrywającego
  - potwierdzenie wistu (tylko na NT) → lawintal → ilościówka
- do przebitki – lawintal powrotny zamiast wyjścia jakościowego
- nie do koloru – zrzutka krakowska (lawintal)
- lawintale naturalne (niska karta = niższy kolor)
- ilościówki odwrotne (niska karta = parzyście)
- potwierdzenie wistu odwrotne (niska karta = chodź)