



## Mirosław Nowacki

### Licytacja w sekwencji 1♦ - 2♣// ?

Problemy licytacyjne w tej sekwencji są oczywiste. Otwierający może mieć ręce z 5+ karami i bocznym kolorem w pełnym dopuszczalnym limicie otwarcia czyli do 21(22) jeśli stosujemy system otwarć z pełną strefą lub też do 18 jeśli gramy Wspólnym Językiem. Odpowiadający może mieć mocną rękę z poważnymi szansami szlemikowymi lub też rękę o mniejszej sile. Niezbędne jest więc określenie typu i siły ręki otwierającego. Poniżej przedstawiono właśnie sposób rozwiązania wspomnianych problemów.

Otwarcie 1♦ to siła 13+ PU ( punktów układowych lub 12+PC ) z 4+ w kolorze. Otwarcie to również skład zrównoważony w układzie bez 5ki karo lub też 5332 z 5ką.

Odpowiedź 2♣ to 9+ PC z 4+ w kolorze..Jest albo forsingiem do dogranej albo wejściem z siłą 9-11 i 6+ niezłych trefli. Odpowiedź ta umożliwia dość dokładne rozpoznanie układu i siły ręki u otwierającego przez zadawanie pytań relayowych. Może być również oparta na 6+ treflach z siłą 9-11na dobrym kolorze. W większości sytuacji można wyjść ze schematu relayowego opisując własną rękę i GF. Jeśli odpowiedź zawierała 6+ trefli z siłą 9-11 najczęściej licytujemy 3♣

#### A) Sekwencja 1♦ - 2♣// ?

2♦- 11-14 dow. 4441 lub 5+ kar niezrówn.

2♥- F1 albo zrówn albo 4kiery i 6+ kar

2♠ - 15+ albo 4441 dow lub nat z 4ką pików

2NT- 15+ 4ka kier i 5kar z jakąś wartością w pikach najczęściej 2452/3451 a czasem 4450 dopuszczalny układ 1453 z singlowym K♠

3♣ - 15+ albo 4+ trefle albo 4 kiery bez wartości w pikach

3♦- 6+ 15+ bez krótkości w starszym( możliwa krótkość trefl

3♥/♠- licytowana krótkość 6+ z 15+ a więc 2-3 trefle

3NT – 15-17 6+ kar stopery w obu starszych

1♦ - 2♣// 2♦ - ?

2♥- relay

2♠ - Nat GF z 5+ trefli

2NT – Nat 6+♣ GF

3♣- 6+ NF

3♦- 3-ka GF ( z 4+ odpowiedz 2♠)

3♥/♠ - licytowana krótkość 6+ trefli GF

3NT – SO

1♦ - 2♣// 2♦ - 2♥// ?

2♠- albo 4ka pik albo dow 4441

2NT- 4ka kier i 5kar z jakąś wartością w pikach najczęściej 2452/3451 a czasem 4450 dopuszczalny układ 1453 z singlowym K♠

3♣ - albo 4+ trefle albo 4 kiery bez wartości w pikach

3♦- 6+ bez krótkości w starszym( możliwa krótkość trefl

3♥/ ♠- licytowana krótkość 6+ a więc 2-3 trefle

3NT –6+ kar stopery w obu starszych

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 2♠ - 2NT ( relay) /// ?

3♣- 5ka ♦4♠, 3♦- pytanie i odpow. 3♦-4252, 3♥- 4153, 3♠ – 4351, Zalicytowanie 3♥ - pyt o zatrzymanie

3♦ 6+kar 4ka ♠, teraz 3♥ relay o układ z uzgodnieniem kar 3♠ - relay z uzgodnieniem pików.

3♥ - 1444

3♠– 4144

3NT - 4441

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 2NT - ?

3♣ ( relay) z odpowiedziami: 3♦-2452 lub 1453 z singlowym K, 3♥- 3415, 3NT – 4450

3♦- 3ka uzgodnienie aspiracje pytanie o układ z odpowiedziami 3♥-2452 3♠- 3451, 3NT- 4450, 4♣ 1453( singl.K♠),

3♥ - 4ka aspiracje pytanie o układ z odpowiedziami: 3♠-2452, 3NT – 3451, 4♣-1453(singl.K♠), 4♦- 4450

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - ?

3♦- ( relay) albo 4kiery albo mocna ręka z aspiracjami

3♥- 2-3kiery stoper – brak pikowego

3♠- stoper pik – brak kierowego

3NT – do gry – starsze pod kontrolą

4♣- 6+ trefli – aspiracje

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - 3♦/// ?

3♥- 4ka kier

3♠- 5/4młodsze , brak stopera w pikach

3NT 5/4 młodsze stoper w pikach

4♣ - 5ka,

4♦ - 6+5♣ ,

4♥-1264 4♠ - 2164 , 4NT – renons pik , 5♣- renons kier

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - 3♦ /// 3♥ - ?

3♠ - relay – uzgadnia kiery

4♣ - mocna ręka bez 4ki kier

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - 3♦ /// 3♥ - 3♠/// ?

3NT – 2452 lub 3451( wtedy xxx w pikach)

4♣ - 1453

4♦ - 0454 teraz 4♠ – uzgodnienie trefli, 4NT uzgodnienie kierów 5♣ - SO

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - 3♥ /// ?

3♠ – 5/4+ młodsze półzatrzymanie pik

3NT – 5/4+ młodsze zatrzymanie pik

4♣ - brak stopera w pikach – sugeruje 2452

4♦ - brak stopera w pikach najczęściej 3451 ( xxx w pikach)

4♥ - 1453, teraz 4♠ otwierającego pyta o ilość kart kluczowych na uzgodnionych treflach

4♠ – 0454 i nieparzysta ilość kart kluczowych

4NT – 0454 – parzysta ilość kart kluczowych bez damy trefl

5♣ - 0454 - parzysta ilość kart kluczowych z damą trefl

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - 3♠ /// ?

3NT – stoper kier

4♣ - brak stopera kier 5/4+ młodsze brak krótkości kier

4♦ - singleton kier

4♥ - renons kier

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♦ - ?

3♥ - wywiad NT

3♠ – wywiad NT

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♥ - ?

3♠ – wywiad NT

3NT – do gry

4♣ - 5+ NF

4♦ - NF 2+ kara

4♥ - aspiracje – uzgodnione trefle

4♠ - aspiracje – uzgodnione kara

1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♠ - ?

3NT – do gry

4♣ - 5+ NF

4♦ - NF 2+ kara

4♥ - aspiracje – uzgodnione trefle

4♠ - aspiracje – uzgodnione kara

1♦ - 2♣/// 2♥ - ?

2♠ - relay

2NT – GF 6+ trefli

3♣ - NF – 6+ 9-11 NF

3♦ - 3-ka GF

3♥/♠ licytowana 4ka z krótkością w drugim starszym

3NT – do gry

4♣ - samodzielny kolor wezwanie do cue-bidu

1♦ - 2♣/// 2♥ - 2♠/// ?

2NT – zrówn max 3 trefle

3♣ - zrówn 4ka teraz 3♦ - relay pyta o siłę i dubla z odpowiedziami 3♥ - dubel i teraz 3♠ - pyt o siłę, z odpowiedziami 3NT – min 4♣ - max, 3♠ - dubel i min, 3NT – dubel pik i max

3♦ - 6+ kar 4ka kier 11-14

3♥ - 4ka i 6+ kar 15+

3♠ - zrówn 5kar 3 trefle

3NT 5kar 2 trefle czyli 3352

1♦ - 2♣/// 2♥ - 2♠/// 2NT - ?

3♣ - relay z odpowiedziami 3♦ - 3343, 3♥ - 4ka, 3♠ - 4ka i 3 trefle 3NT 4ka pik i 2 trefle a więc 4243

1♦ - 2♣/// 2♥ - 2♠/// 3♦ - ?

3♥ - uzgadnia kiery i pyta o układ, 3♠ - uzgadnia kara

4♣ - samodzielny kolor

1♦ - 2♣/// 2♥ - 2♠/// 3♥ - ?

3♠ - uzgadnia kara i pyta o układ,  
4♣ - samodzielny kolor,  
4♦ - uzgadnia kiery,  
4♥ - 4ka NF

### Sekwencja 1♦ - 2♣///2♠ - ?

2NT – relay  
3♣ - 9-11 6+  
3♦ - 3ka GF  
3♥ - WB  
3♠ - 4ka , teraz 3NT to 1444 F1 , inne to 5+♦ i 4ka♠ - układ jakoś♦ , oraz od 4NT wzwyż ilość KK

1♦ - 2♣///2♠ - 2NT/// ?

3♣ - 5♦4ka♠ , teraz 3♦-(r) bez uzgodn. ♠ , 3♥ - (r) z uzgodn. ♠ , 3♠ - pyt o zatrzymanie ♥  
3♦ - 6ka 4♠ , teraz 3♥- (r) bez uzgodn. ♠ , 3♠ - ® z uzgodn. ♠  
3♥ - 1444  
3♠ - 4144  
3NT - 4441 15-18  
4♣ - 4441 19+

### Sekwencja 1♦ - 2♣///2NT - ?

3♣ - 9-11 6+ trefli  
3♦ - ® 3+ aspiracje. uzgodnienie kar i jak uprzednio  
3♥ - ® 4ka aspiracje – uzgodnienie kierów i jak uprzednio

### Sekwencje 1♦ - 2♣///3♣/♦/♥/♠ - ?

Dalej jak w bliźniaczych sekwencjach 1♦ - 2♣/// 2♦ - 2♥/// 3♣/♦/♥/♠. Oczywiście jest że odpowiedzi te forsują do dogranej. Nieaktualne więc są nieforsujące odzywki uzgadniające kolory młodsze.

#### Krótkie omówienie dalszej licytacji po odpowiedzi 2♣.

- Rebid 2♦ to zawsze układ niezrównoważony w sile do 14PC czyli albo 6+ kar, 5ka kar i boczna czwórka albo dowolny 4441.
- Rebid 2♥ to układ zrówn w sile 12-14 lub 4ka kier ale wtedy 6+kar z siłą nielimitowaną.
- Rebid 2♠ - 15+ PC 4ka pik z 5+ kar lub dowolny 4441
- Rebid 2NT – 15+ PC to dokładnie 5kar 4 kiery i jakaś wartość w pikach ( co najmniej D lub singlowy K)

- Rebid 3♣ - 15+ jest dwuznaczny, albo 4ka kier bez wartości w pikach albo 4+ trefle
- Rebid 3♦ - 15+ 6+ kar bez krótkości w kolorze starszym
- Rebidy 3♥/♠ - to 15+ 6+kar i licytowana krótkość
- 3NT – 15-17 6+ kar – stopery w starszych

Po rebidach otwierającego od 2♦ do 3♣ odpowiadający może zalicytować najbliższy kolor co jest relayem po którym otwierający dość dokładnie opisuje rękę. Zalicytowanie relaya nie jest obowiązkowe. Odpowiadający może wyjść z relayów licytując inna odzywkę albo 3♣ co wskazuje na siłę 9-11 i 6+ trefli.

Należy zauważyć, że występuje tu powtarzalność znaczeń wskazania układu w sekwencji 1♦ - 2♣// 2♦ - 2♥// ? czyli 2♠, 2NT, 3♣/♦/♥/♠/3NT mają to samo znaczenie jak zalicytowanie tych odzywek bezpośrednio po 2♣.

PS. Przedstawiony powyżej sposób licytacji w sekwencji 1♦ - 2♣// ? preferuje taki system gdzie otwarcie 1♦ w przypadku posiadania trefli oznacza że mamy 5+kar i 4+ trefle. We Wspólnym Języku najczęściej układy 5/4 kara/trefle nie są zdefiniowane jeśli chodzi o określenie który kolor jest dłuższy. W związku z tym niezbędne jest wprowadzenie w sekwencji 1♦ - 2♣// ? do rebidu otwierającego 2♦ jeszcze jedno dodatkowe znaczenie poza wymienionymi w opisie powyżej to jest układu 5/4 na młodszych. Wtedy w sekwencji 1♦ - 2♣// 2♦ - 2♥// 3♣ - 3♦// ? - 3♥( bez zmian) 3♠ – 5 trefli 4 kara, 3NT – 5 kar 4 trefle. Oczywiście nie można wtedy określić zatrzymań w kolorach starszych ale odpowiadający nie musi przecież licytować 3♦ i może się posłużyć wskazaniem zatrzymań licytując 3♥/♠/NT.

Przykłady licytacji :

Przykład 1.

♠K106	AD43	1♦ - 2♣	1 - Relay 2- dwuznaczne albo 4+ trefle albo 4kier
♥A	W53	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	bez znaczącej wartości w pikach 3 - brak 4kier i
♦K9864	A	3♣ <sup>2</sup> - 3♠ <sup>3</sup>	w kierach (A jeśli partner nie ma kierów nie jest dobrą
♣K1075	ADW93	4♥ <sup>4</sup> - ?	wartością.) Jeśli ma kier z pewnością zalicytuje 3NT

4 – rewelacja! Krótkości i 4+ trefle. Co dalej? Zależy od Ustaleń w strefie szlemowej. Trefle uzgodnione a więc wystarczy sprawdzić ilość kart kluczowych a potem bocznych wartości na przykład konwencją kolorowe króle i 7♣. Już 4♠ będzie pytaniem o ilość kart kluczowych.

Przykład 2

♠ KD65	W987	1♦ - 2♣	1 – albo zrównoważony w sile 12-14 albo 6/4 z kierami
♥986	ADW	2♥ <sup>1</sup> - 2♠ <sup>2</sup>	2 – relay 3- zrówn bez 4ki trefli i 5ki karo 4 – relay 5 -
♦KW87	10	2NT <sup>3</sup> - 3♣ <sup>4</sup>	4342 . Dalej albo Pas w nadziei ze kara dobrze trzyma-
♣ A6	KD1084	3NT <sup>5</sup> - ?	ne, albo 4♠ ( ewentualnie z użyciem wywołania końco-

wego, w zależności od ustaleń pary

### Przykład 3

♠ K6	DWx	1♦ - 2♣	1 – dwuznaczne :zrówn lub 6/4 z kierami
♥ A1086	K5	2♥ <sup>1</sup> - 2♠ <sup>2</sup>	2 – relay 3 – kara/kiery 4 – uzgodnienie kar i pytanie o układ. 5- krótkość trefl. ? dalej tak jak ustaliła para. Podaję licytację dalszą w oparciu o rozwiązanie włoskie (VTL) 6- pytanie o wartości kluczowe 7 - parzysta ilość i cue bid pikowy 8 – pytanie o damę karo. 9 – mam damę i nic więcej ponad to co wskazałem. ( mając na przykład jeszcze damę kier można zalicytować po 4NT - 5♥, z damą trefl 5♣ a bez damy karo po prostu 5♦,
♦ KD9843	AW7	3♦ <sup>3</sup> - 3♠ <sup>4</sup>	
♣ 8	A10843	4♣ <sup>5</sup> - 4♦ <sup>6</sup>	
		4♠ <sup>7</sup> - 4NT <sup>8</sup>	
		6♦ <sup>9</sup>	

### Przykład 4

♠ D1076	AW6	1♦ - 2♣	1 – 11-14 niezrówn, albo 4441 dow. 2 – relay 3- albo 4ka pik albo dow 4441. 4 – wywiad bezatutowy 5 – 4ka bez stopera w kierach,
♥ 54	108	2♦ <sup>1</sup> - 2♥ <sup>2</sup>	
♦ KD1085	A93	2♠ <sup>3</sup> - 3♥ <sup>4</sup>	
♣ AD	KW985	3♠ <sup>5</sup> - 4♠	

Należy zauważyć, że odpowiadający na swe 3♥ nie może mieć 4ki pik bo ma wtedy pytanie 2NT o układ wszak 2♠ nie gwarantuje 4ki pik( możliwe 1444). Zatem 3♥ to oczywisty wywiad z 3ką pik. Co może zalicytować otwierający mając na przykład układ 1444. Jeśli ma singla trefl to oczywiście 3NT, Jeśli ma singla kier to po prostu 4♥, jeśli ma singla pik to albo 3NT ( najlepiej z singlowym honorem pik) lub 5♣. Zalicytowanie 4♣ wskazywałoby na 4153 a 4♦ to 6+ kar i 4ka pik.

### Przykład 5

♠ A	K984	1♦ - 2♣	1 - niezrówn 11-14 , możliwy dow. 4441
♥ KD5	8	2♦ <sup>1</sup> - 3♠ <sup>2</sup>	2 – 4ka i krótkość kier, oczywiście z treflami
♦ D98653	W4	3NT	
♣ 752	AKD10863		

### Przykład 6

♠ K2	AD5	1♦ - 2♣	1- zrówn 12-14 lub 6/4 z kierami. 2 - relay
♥ A75	K109	2♥ <sup>1</sup> - 2♠ <sup>2</sup>	3 – zrówn z 4ką trefl 4 – pytanie o dubla dubel pik 6 – pytanie o ilość wartości kluczowych 7 – 0 lub 3 8 – pytanie o boczne króle 9- król pik lub dwa pozostałe
♦ A954	KD7	3♣ <sup>3</sup> - 3♦ <sup>4</sup>	
♣ K765	ADW10	3♠ <sup>5</sup> - 4♣ <sup>6</sup>	
		4♥ <sup>7</sup> - 4NT <sup>8</sup>	
		5♠ <sup>9</sup> - 7♣	

Należy zauważyć, że zalicytowanie 7♣ nie jest tak całkiem oczywiste mimo silnej ręki odpowiadającego. 13 lewą daje przebitka kiera. Zwykły bilans daje szlemika w NT a szlem, niemal pewny to właśnie w trefle. Oczywiście po rozpoznaniu składu dalsza licytacja może być prowadzona w różny sposób w zależności od ustaleń w parze. Przedstawiony sposób opiera się na konwencjach wywołanie końcowe i kolorowe króle opisane przez Dariusza Kowalskiego.

#### Przykład 7

♠ K	A105	1♦ - 2♣	1 – 4ka kier i 5ka kar z jakąś wartością w pikach 15+
♥ KDW5	A1086	2NT <sup>1</sup> - 3♥ <sup>2</sup>	2. – relay ( 3♣ wskazuje na 6+ trefli z 9-11) uzgodnienie
♦ AD987	5	4♣ <sup>3</sup> - 4♦ <sup>4</sup>	kierów i pytanie o układ, 3 – układ 1453 4- pytanie o
♣ D42	KW1087	5♣ <sup>5</sup> - 6♥	kart kluczowych 5- 2 wartości z D

Należy zauważyć, że zalicytowanie 4♣ wskazuje zarówno układ 1453 jak i singlowego K pik co bardzo ułatwia zadanie.

#### Przykład 8

♠ 5	AW9	1♣ - 2♦	1- nie zrówn. 11-14 możliwe dow 4441 2 – relay 3- dwuzn
♥ KDW8	A765	2♦ <sup>1</sup> - 2♥ <sup>2</sup>	aczne 4kiery bez wartości w pikach lub 4+ trefle 4- relay
♦ AK985	2	3♣ <sup>3</sup> - 3♦ <sup>4</sup>	najczęściej z 4ką kier 5- 4ka kier, 6- uzgodnienie kierów i
♣ 1086	AKW97	3♥ <sup>5</sup> - 3♠ <sup>6</sup>	pytanie o układ, 7- układ 1453, 8- pytanie o ilość kontroli
		4♣ <sup>7</sup> - 4♦ <sup>8</sup>	9 – 2 wartości z damą kier, 10- pytanie o króle, 11- król
		5♣ <sup>9</sup> - 5♦ <sup>10</sup>	karo 12 – pytanie o damy 13 – brak dam
		5NT <sup>11</sup> - 6♣ <sup>12</sup>	
		6♦ <sup>13</sup> - 6♥	

Należy zauważyć, że nawet stosując wywołanie końcowe odzywka 4♦ nie może być żądaniem zalicytowania 4♥ gdyż nastąpiło silne uzgodnienie kierów. W sile 11-14 mieści się jeszcze D trefl co powoduje konieczność dalszej licytacji sprawdzającej wg konwencji kolorowe króle. Oczywiście jest to jedna z opcji możliwych do przyjęcia.

#### Przykład 9

♠ 7	D6	1♣ - 2♦	1- nie zrówn 11-14 możliwe dow. 4441 2- relay 3 -
♥ D64	A873	2♦ <sup>1</sup> - 2♥ <sup>2</sup>	krótkość z 6+ kar 4- nie forsuje
♦ KDW 875	4	3♠ <sup>3</sup> - 4♣ <sup>4</sup>	
♣ D107	AKW985	?	

Należy zauważyć, że 3♠ – praktycznie zapewnia 3 trefle więc przy 5+ treflach można zalicytować 4♣ - nieforsujące ( otwierający mając układ 1372 może przenieść na kara) Gdyby odpowiadający miał w pikach A może sprawdzić ilość wartości uzgadniając trefle przez 4♥ ( 4♠ – uzgadniałoby kara)



### Przykład 10

♠ KD76	A52	1♣ - 2♦	1- niezrówn. Możliwe dow. 4441, 2- relay
♥9	KW10	2♦ <sup>1</sup> - 2♥ <sup>2</sup>	3- dwuzn. albo piki i 5+kar albo 4441 4- relay
♦AW54	K7	2♠ <sup>3</sup> - 2NT <sup>4</sup>	5- 4144 6- wywołanie końcowe 7- automat
♣DW83	A10954	3♠ <sup>5</sup> - 4♦ <sup>6</sup>	
		4♥ <sup>7</sup> - 5♣	

Kontrakt 5♣ w grze meczowej jest oczywisty, na maksy można zaryzykować 3NT i liczyć na łut szczęścia.

Należy zauważyć, że każdy układ 4441 z singlem starszym uzgadnia trefle, ale może być też uzgodniona starsza czwórka. Stąd też po wskazaniu układu należy stosować wywołanie końcowe założeniem że 4♣ uzgadnia trefle a 4♥ uzgadnia starszą 4kę. Jeśli układ rozgrywającego to 4441 z krótkością trefl, wywołanie końcowe ograniczone jest do kolorów starszych. Wtedy 4♣ uzgadnia kiery a 4♥ uzgadnia piki, 4♠ uzgadnia trefle – samodzielny kolor 6+

## Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - ?

Jest to jedna z trudniejszych sytuacji licytacyjnych, jeśli zauważy się, że na rebid 2♦ **otwierający może mieć dowolną boczną 4kę jak i nieokreśloną ilość pików**. Wiemy jedynie, że ma 6+ kar( z 5ką nie powinien licytować 2♦ nawet jeśli ma krótkość pik. Z kolei odpowiadający może mieć 4+ kiery, forsing do dogranej lub 6+ pików co wymaga określenia ilości pików u otwierającego. Problemów jest więcej niż te wymienione. Przedstawiona wersja jest próbą znalezienia w miarę sprawnego sposobu licytacji pozwalającego na zminimalizowanie problemów.

Rebidy odpowiadającego:

2♥ - a) 6+♠ b) 4+♥ c) GF dowolny

2♠ - 5ka nie forsuje

2NT – inwit

3♣ - 4+ trefle GF

3♦ - 2+ inwit

3♥ - 5+ kierów GF

3♠ - 6+ GF solidny kolor

3NT – do gry

4♣ - cue bid z ♦, teraz VTL

4♦ - aspiracje – brak cue bidu ♣, teraz VTL

a) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// ?

2♠ - krótkość ♠

2NT – 6+ ♦ bez krótkości

3♣ - 2164

3♦ - 2461/3460

3♥ - 3163

3♠ - 3361/3370

3NT – 2371

1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 2♠ - ?

Pas – 6+ ♠

2NT – pytanie o układ – GF

3♣ - 4+♥ inwit, teraz 3♦ - brak 4ki♥ po czym 3♥ 5ka IN

3♦ - SO

1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 2♠ - 2NT /// ?

3♣ - 1264,

3♦ - 1363

3♥ - 1462  
3♠ - 0364  
3NT - 0463

b) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 2NT - ?

3♠ - relay, po czym 3♦ - dubel ♠ ( teraz 3♠ AS z 6+ ) . 3♥- 2272, 3♠-3ka 3262min, 3NT- 3♠- max.  
3♦ - SO,  
3♠ - 6ka IN  
3NT - SO

c) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 3♣ - ?

3♦ - NF  
3♥ - @ teraz 3♠ -3064  
3NT - 2164

d) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 3♦ - ?

3♥ - GF 4+ i jednocześnie @ po czym 3♠ - 2461, 3NT-3460min, 4♣ - 3460 max  
3♠ - 6ka IN  
3NT - do gry  
4♣ - 6+ pików aspiracje

e) Sekwencje 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♥/// 3♥/♠/ NT - ?

Po tych rebidach licytacja naturalna

f) Sekwencje 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2♠/// ?

Sytuacja jest w miarę prosta. Otwierający z dublem pik i niewielką siłą po prostu pasuje. Z singlem pik i niezłą ręką licytuje 2NT, 3♠ - to 4ka przy singlu pik, 3♦ - to singleton pik i raczej minimum, 3♥ to max z dublem pik (Hx), 3♠ - 3-ka, 4♠ - nat max 3ka

g) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 2NT/// ?

Dalej nat, 3♣- 4ka, 3♦- niechęć gry w NT , 3♥ - max 3-4 kiery – obawa o trefle 3NT nat.

h) Sekwencja 1♦ - 1♠/// 2♦ - 3♣/// ?

Dalej naturalnie, 3♦ - max 2piki brak 4ki trefl, 3♥ - 4ka trefl, 3♠ - 3ka, 3NT - do gry

i) Sekwencje 1♦ - 1♠/// 2♦ - 3♦/// ?

3♥ - stoper kier brak treflowego

3♠ - stoper trefl – brak kierowego

j) Sekwencje 1♦ - 1♠/// 2♦ - 3♥/// ?

3♠- 2piki

3NT – do gry

4♣ - 3-4 kiery max

4♦ - 3 piki max

4♥/♠ - min do gry 2+

k) Sekwencje 1♦ - 1♠/// 2♦ - 3♠/// ?

Dalej naturalnie . 3♠ - bardzo dobry 6+ w kolorze krótkość nie jest problemem. Koolor co najwyżej z jedną przegrywającą

#### Przykład 1

♠ K109	AD854	1♦ - 1♠	1- sztuczne wieloznaczne 2 – 3163 3- uzgodnienie pików
♥ A	W43	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	i pytanie o kontrole, 4- 2 kontrole bez damy 5- pytanie o
♦ K98654	AD10	3♥ <sup>2</sup> - 4♥ <sup>3</sup>	króle, 6- król kier lub dwa pozostałe
♣ K108	A6	5♣ <sup>4</sup> - 5♦ <sup>5</sup>	
		6♥ <sup>6</sup> - 7♦/7NT	

Po odpowiedzi 3♥ odpowiadający może uzgodnić albo piki albo kara. Niezbędne jest wywołanie końcowe. 4♣ - uzgadnia kara, 4♦ - zalicytuj 4♥ i potem pasuj, 4♥ - uzgadnia piki  
Ostateczny kontrakt na meczu to 7♦ a na maksy 7NT . 7NT zagrożone przy niekorzystnym podziale pików

#### Przykład 2

♠ W7	KD9843	1♦ - 1♠	1- sztuczne wieloznaczne 2 – 2461 3- inwit
♥ A1096	K6	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	Otwierający może przyjąć inwit bo ma dobre wartości
♦ KDW976	1053	3♦ <sup>2</sup> - 3♠ <sup>3</sup>	choć siła minimalna ( ładne kara A w kierach i W w
♣ 5	D103	4♠	kolorze partnera)

#### Przykład 3

♠ 5	KW10874	1♦ - 1♠	1- sztuczne wieloznaczne 2 – krótkość pik
♥ D7	K98	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	pas to oczywistość
♦AD9654	8	2♠ <sup>2</sup> - pas	
♣KW107	D95		

#### Przykład 4

♠ 9	K10754	1♦ - 1♠	1-sztuczne wieloznaczne 2- krótkość pik 3 – 4+kiery inwit, 4 – 4ka kier dół ( z górą 4♥) Końcówka raczej do zalicytowania
♥ KD98	AW105	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	
♦ AW9876	52	2♠ <sup>2</sup> - 3♣ <sup>3</sup>	
♣ D7	K10	3♥ <sup>4</sup> - 4♥	

#### Przykład 5

♠ 9	AW865	1♦ - 1♠	1 -sztuczne wieloznaczne 2- krótkość pik 3 – 4+kiery inw. 4- brak 4ki kier, Odpowiadający winien dostrzec problem Jest spora szansa że ma 3 kiery ale może mieć również 2 kiery z układem 1264. Tak więc musi trafić decyzję, Pas albo 3♥.. Po 3♥ otwierający winien raczej spasować, choć jeśli mamy dobry dzień końcówka może zostać wygrana.
♥ K106	A9854	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	
♦ AKW952	10	2♠ <sup>2</sup> - 3♣ <sup>3</sup>	
♣ W76	109	3♦ <sup>4</sup> - ?	

#### Przykład 6

♠ 4	AD43	1♦ - 1♠	1 -sztuczne wieloznaczne 2- krótkość pik 3- relay 4-1264 5- pytanie o siłę 6 – maksimum 7- uzgodnienie trefli 8 – 2 wartości bez D, 9-pytanie o króla, 10- król pik lub 2 pozostałe
♥ K2	AD2	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	
♦ AK9643	105	2♠ <sup>2</sup> - 2NT <sup>3</sup>	
♣ A1086	KDW5	3♣ <sup>4</sup> - 3♦ <sup>5</sup>	
		3♠ <sup>6</sup> - 4♥ <sup>7</sup>	
		5♣ <sup>8</sup> - 5♦ <sup>9</sup>	
		6♣ <sup>10</sup> - 7♣	

Osiągnięcie kontraktu 7♣ nie jest szczególnie trudne nawet licytując w inny sposób. Przykład podano aby zobrazować możliwość sprawdzenia siły otwarcia w ramach określonego przedziału. Taka możliwość występuje często jeśli układ jest określony do wysokości 3♥. Wtedy każda najbliższa odzywka pyta o siłę otwarcia bez określenia koloru do gry. Odpowiedź naturalna czyli najbliższa odzywka to minimum a następna to maksimum.

#### Przykład 7

♠ D104	KW8632	1♦ - 1♠	1 -sztuczne wieloznaczne 2- 3piki i krótkość kier 3- - wywołanie końcowe, 4- automat
♥ 5	A53	2♦ - 2♥ <sup>1</sup>	
♦ KD10843	W9	3♥ <sup>2</sup> - 4♦ <sup>3</sup>	
♣ AD3	K10	4♥ <sup>4</sup> - 4♠	

Bilans powinien skłonić odpowiadającego do zalicytowania jedynie końcówki. Gdyby posiadał A karo to już szansa na szlemika by wzrosła. Wtedy 4♣ - uzgadnia kara , 4♥- uzgadnia piki.

#### Przykład 8

♠97	KD1086	1♦ - 1♠	1- dubleton kier i dubleton pik, 2- wartości w treflo
♥85	AKW104	2♦ - 3♥	we
♦ADW1054	9	3♠ <sup>1</sup> - 3NT <sup>2</sup>	
♣AW7	D4	pas	

Należy zauważyć, że otwierający po 3♥ ma wiele możliwości. Zalicytowanie 3♠ to jednoznacznie duble w starszym, najczęściej słabe, 3NT – to dobre wartości w treflach lub układ (12)64. 4♣/♦- wskazują na 3ki w starszych, odpowiednio kiery, piki a 4♥/♠ to słabe z 2-3 w kolorze

#### Przykład 9

♠K9	AD543	1♦ - 1♠	1- maksimum z Hx w pikach
♥K42	D106	2♦ - 2♠	
♦AKW843	94	3♥ <sup>1</sup> - 3NT	
♣976	K104		

#### Przykład 10

♠85	AW74	1♦ - 1♠	1-inwit 2- stoper trefl brak kierowego
♥1043	A64	2♦ - 3♦ <sup>1</sup>	
♦AKD754	W98	3♠ <sup>2</sup> - 3NT	
♣A6	W94		

**Notka o autorze.** Z Sosnowca. Nestor rocznik 1946 z, aktywny brydżowo w latach 80 i w początku lat 90. W tym czasie członek a czasem kapitan drugoligowej drużyny, ocierającej się o I ligę. Wyznający zasadę, że jeśli się gra w jakichś zawodach to trzeba tam grać z szansą na dobry wynik. Aby to osiągnąć w parze trzeba sporo pracy. A z tym problem. Większość grających nie przykładają do tego aspektu znaczenia co czyni grę rodzajem ruletki. Ponieważ ruletka to kasyno a nie stolik brydżowy więc ta okoliczność stała się barierą, Drugą jest nieuczciwość nawet czołowych graczy znana mi od wielu lat,. Skupiłem się więc na Internecie, choć wiem , że i tu oszustwo również istnieje, nawet jest łatwiej oszukiwać ale za to gram dla przyjemności i nie zawracam sobie głowy różnymi „sztuczkami”. Staram się grać z w miarę dobrymi partnerami i obserwuję metody licytacyjne czołówki światowej, szczególnie włoskiej. Wiem, że wkładają sami wiele pracy..

