

KONWENCJE BRYDŻOWE

LICYTACJA JEDNOSTRONNA

en passant

Jeśli uzgodniliśmy kolor do gry i chcemy sprawdzić możliwość grania 3BA, pokazujemy najbliższe posiadane zatrzymanie do BA w kolorze niezgodnionym (pominięcie koloru = brak zatrzymania w nim). Potem odzywka BA oznacza wymagane zatrzymanie, kolor - zatrzymanie w kolorze, uzgodniony kolor - brak zatrzymania. Odzywki w nowy kolor do wysokości 3 traktujemy więc jako en passant, ale licytacja powyżej 3BA może oznaczać próbę szlemikową ze zgłoszonym wcześniej bocznym kolorem 4+.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
1♦	pas	2♦	pas	1♣	pas	1BA	pas
2♥	pas	3♣	...	2♣	pas	3♣	pas
				3♦	pas	3♠	...

Otwierający w przykładzie pierwszym pokazał zatrzymanie w ♥, a odpowiadający zatrzymanie w ♣ i - przez pominięcie ♠ - brak zatrzymania w ♠. Kontrakt 3BA zależy od tego, czy S ma zatrzymanie w ♠. W przykładzie drugim, po sfitowaniu trefli, kontrakt BA zależy od tego, czy S ma zatrzymanie w ♥.

Uwaga: Konwencji en passant nie stosujemy, gdy przeciwnicy są w licytacji (możemy użyć wtedy wywiadu bezatutowego).

silne skaczące zniesienia (strong jump shifts)

Po otwarciu partnera na 1/2 ręce odpowiadający pokazuje rękę z siłą wskazującą możliwości szlemikowe (zwykle 16+ pc) bądź z dobrym kolorem długości 5 i fitem w kolorze partnera, bądź z długim dobrym kolorem 6+ z 2+ figurami spośród AKD poprzez skaczące zniesienie, czyli zgłaszając nowy kolor z pojedynczym przeskokiem (oczywiście forsuje do końcówki).

kolor plus fit (fit showing jump shifts)

Skaczące zniesienie po uprzednim pasie, to inwit do końcówki (9-11 pc) z dobrym fitem 4+/5+ w kolorze starszym/młodszym i ładnym kolorem bocznym 5+. Na **przykład:** w licytacji niżej S po pasie inwituje z ręką ♠Wxxx ♥x ♦AKWx ♣xxxx.

S	W	N	E
pas	pas	1♠	pas
3♦	...		

Kokish po bezpośrednim uzgodnieniu koloru starszego (Kokish game-try / 2-way game-try)

Gdy otwieramy licytację 1♥/♠, a partner bezpośrednio uzgadnia kolor przez 2♥/♠, rebid odpowiednio 2♠/BA pyta o siłę i najniższy pomocniczy kolor do końcówki (odp. np. 3♦ = mam ♦, nie mam ♣). Licytacja bez przejścia przez 2♠/BA pokazuje krótkość w zgłoszonym kolorze, np. 3♣ = krótkość ♣, przy czym sekwencja 1♥—2♥—2BA wyjątkowo pokazuje krótkość ♠, a 1♥—2♥—2♠—2BA to zgłoszenie pomocniczo ♠. Odpowiedzi na 2♠/BA prześledzimy na **przykładzie:**

	S	W	N	E
	1♠	pas	2♠	pas
	2BA	pas	???	...
???	znaczenie		dalej	
3♣/♦/♥	mam dobre ♣/♦/♥		3/4♠ = nie pomogą / pomogą 3BA = brakowało mi ♣/♦ do BA	
3♠	dół, pasuj partnerze			
4♠	sign-off			
3BA	skład 4333, do gry			

Stayman

Po otwarciu BA odpowiadający, licytując nisko ♣ (z siłą 8+ pc po 1BA), pyta o starsze czwórki. Otwierający licytuje:

- ♦ = nie mam 4♥/♠ (niski rebid odpowiadającego nie forsuje: ♥/♠ = mam 5♥/♠ i 4♠/♥, BA = naturalne),
- ♥ = mam 4♥ i być może 4♠,
- ♠ = mam 4♠ i nie mam 4♥.

Uwaga: Konwencję stosujemy po naturalnych otwarciach 1BA, 2BA, 2♣—2♦—2BA oraz po wejściu partnera 1BA.

transfery na starsze po otwarciu 1BA (Jacoby transfers)

Po otwarciu partnera 1BA możemy z 5+ w ♥/♠ zgłosić **transfer**, czyli nisko ♦/♥, na co otwierający zgłasza ♥/♠. Potem możemy spasować, zgłosić końcówkę w ♥/♠ lub w BA, zgłosić naturalnie drugi kolor (forsuje do końcówki) lub wskazać długość w ♥/♠ (inwituje do końcówki) - z dokładnie 5 licytujemy BA, z 6+ licytujemy ♥/♠.

Uwaga: Otwierający może też z fitem 4 i maksimum siły zgłosić **superakceptację** transferu ♦/♥ skokiem w ♥/♠.

Uwaga: Można też od razu po otwarciu BA zgłosić końcówkę w ♥/♠ transferem odpowiednio 4♦/♠ (konwencja **texas**).

Uwaga: Konwencję stosujemy po naturalnych otwarciach 1BA, 2BA, 2♣—2♦—2BA oraz po wejściu partnera 1BA.

4 transfery po otwarciu 1BA (4-way transfers)

Po otwarciu partnera 1BA do transferów na kolory starsze możemy dołożyć transfery na kolory młodsze. Odzywki 2♠/2BA oznaczają transfery odpowiednio na ♣/♦ z kolorem ♣/♦ długości 6+. Otwierający może normalnie przyjąć transfer przez 3♣/♦. Zauważmy, że między transferem 2♠/2BA a 3♣/♦ jest luka odpowiednio 2BA/3♣, dzięki której otwierający może pokazać lepszą rękę z fitem - gdy więc jego ręka

- ma maksimum siły i fit 4 (mogą być same blotki),
- ma dobry fit 4 (tzn. z honorem),
- ma dobry fit 3 (tzn. z K lub A),

otwierający licytuje odpowiednio lukę 2BA/3♣ jako superakceptację transferu. Ze słabą ręką odpowiadający pasuje po zwykłym przyjęciu transferu 3♣/♦ lub zgłasza 3♣/♦ po superakceptacji jako sign-off. Odpowiadający, licytując dalej, forsuje do końcówki. Nowy kolor odpowiadającego informuje o krótkości w zgłoszonym kolorze (singiel lub renons) i prosi partnera o wybór między 3BA a końcówką w kolor młodszy. Odzywka 4♣ jest pytaniem o liczbę asów (**Gerber**).

Stosując transfery na kolory młodsze, tracimy niestety naturalną sekwencję 1BA—2BA inwitującą do 3BA. Odpowiadający, który normalnie zgłosiłby inwit 2BA, teraz - także bez starszej czwórki - licytuje Staymana 2♣ i po dowolnym rebidzie otwierającego zgłasza 2BA. Otwierający musi natomiast pamiętać, że partner nie obiecał żadnego z kolorów starszych, zatem po sekwencji 1BA—2♣—2♥—2BA otwierający nie może znieść kontraktu 2BA w ♠ (klasycznie - bez przypisania odzywce 2BA roli transferu - mógł zająć ♠ przez 3♠ lub nawet 4♠ z maksimum, bo wiedział, że partner ma 4 piki).

Uwaga: Można ustalić, że po odpowiedzi na transfer nowy kolor nie oznacza krótkości, jest naturalny, czyli długości 4+.

Wtedy partner decyduje którą z końcówek wybrać: w BA, w kolor zgłoszony transferem, w nowy kolor.

Uwaga: Można ustalić, że transfer na kolory młodsze wymaga posiadania koloru długości tylko 5+, ale wtedy z dokładnością 5 młodszą bez krótkości nie licytujemy transferu - pasujemy, zgłaszamy Staymana (inwit), zgłaszamy 3BA.

Uwaga: Można ustalić znaczenie luki odwrotnie, czyli 2BA/3♣ = zwykle przyjęcie, 3♣/♦ = superakceptacja transferu.

Uwaga: Konwencję stosujemy po naturalnym otwarciu 1BA oraz po wejściu partnera 1BA.

transfery Smolenia (Smolen transfers)

Po otwarciu partnera 1BA, z układem 54 w kolorach starszych i siłą forsyngi do końcówki licytujemy Staymana 2♣. Jeśli partner odpowie 2♦, to na poziomie 3 licytujemy ♥/♠ z czwórką w ♥/♠ jako transfer odpowiednio na piątkę ♠/♥, a otwierający bądź przyjmuje transfer, zgłaszając 4♠/♥, bądź zgłasza 3BA. Choć to nie jest standardem, możemy także z podobną ręką, ale w sile inwitu do końcówki, zgłaszać starszą piątkę: po odpowiedzi 2♦ dajemy 2♥/♠ z piątką ♠/♥ i czwórką ♥/♠. Dzięki transferom Smolenia nie gubimy fitu w kolorze starszym (chyba, że otwarcie 1BA nastąpiło ze starszą piątką i odpowiadający miał 3 karty w kolorze piątki), kontrakt jest grany z ręki otwierającego, a ponadto możemy dokładniej licytować układy 55 w kolorach starszych. Z układem 55 w kolorach starszych i silną ręką możemy bowiem precyzyjnie pokazać siłę i skład zwykłymi transferami następująco:

- 1BA—2♦—2♥—2♠ z siłą inwitu,
- 1BA—2♥—2♠—3♥ z siłą forsyngi do końcówki.

Uwaga: Należy ustalić czy po 1BA—2♣—2♦ pokazujemy rozważany układ 54 na poziomie 2 klasycznie, czy odwrotnie.

Uwaga: Konwencję stosujemy po naturalnych otwarciach 1BA, 2BA, 2♣—2♦—2BA oraz po wejściu partnera 1BA.

czwarty kolor (4th suit forcing)

Założmy, że w licytacji zgłosiliśmy już z partnerem trzy kolory i mamy problem z wyborem kontraktu. Co teraz? Zgłoszenie BA powinno oczywiście zapewniać zatrzymanie do BA w czwartym kolorze, bo przeciwnicy chętnie zawistują w ten kolor! Z ręką w sile co najmniej inwitu do końcówki zgłaszamy czwarty kolor na poziomie co najmniej 2. Zgłoszenie teraz przez partnera BA obiecuje zatrzymanie w czwartym kolorze. Czwarty kolor po odpowiedzi one-over-one co najmniej inwituje do końcówki i spasować może jedynie licytujący czwarty kolor, a po odpowiedzi two-over-one forsuje do końcówki.

Przy słabej ręce natomiast wybieramy do gry któryś z trzech pierwszych kolorów (nie uciekamy w BA!).

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
1♥	pas	1♠	pas	1♠	pas	2♦	pas
2♣	pas	2♦	...	2♥	pas	3♣	...

Po czwartym kolorze partner:

- wskazuje naturalnie fit 3 w kolorze partnera,
- zajmuje BA z zatrzymaniem w czwartym kolorze,
- powtarza czwarty kolor na poziomie 3 (4 w czwartym kolorze),
- powtarza swój drugi kolor (układ 55),
- powtarza kolor otwarcia (inny układ).

Uwaga: W odpowiedzi na czwarty kolor nadwyżkę pokazujemy licytując z przeskokiem.

Uwaga: Czwarty kolor po odpowiedzi two-over-one jednoznacznie wskazuje brak zatrzymania do BA, z zatrzymaniem dajemy wtedy forsujące 2BA.

Uwaga: Można umówić się, że czwarty kolor forsuje do końcówki.

magister (2♣ checkback)

Jest to alternatywa dla forsującego nowego młodszego. Założmy, że odpowiadający w pierwszym okrażeniu zgłosił 1♥/♠. Zaliczycie w drugim okrażeniu 2♣ (magister) przez odpowiadającego jest sztucznym pytaniem o fit 3 w licytowanym przez niego kolorze starszym oraz o siłę na końcówkę. Magistra stosujemy bądź z siłą 6-10 pc i 5+♣, gdy chcemy grać częściówkę na ♣, bądź z siłą 10+ pc i 5+♥/♠, gdy chcemy sprawdzić czy idzie końcówka i czy nie warto grać 3BA.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♣	pas	1♥	pas	1♦	pas	1♥/♠	pas	1♥	pas	1♠	pas
1♠/BA	pas	2♣	...	1BA	pas	2♣	...	1BA	pas	2♣	...

Odpowiedzi na magistra:

odpowiedź	znaczenie
2♦	minimum bez fitu 3
2 w kolor starszy partnera	minimum z fitem 3
2 w drugi kolor starszy	maksimum z fitem 3
2BA	maksimum bez fitu 3

Uwaga: Po wszystkich odpowiedziach na magistra, 3♣ wskazuje wariant 6-10 pc na 5+♣ i jest sign-off (zauważmy, że otwierający ma 2+♣).

Uwaga: Po odpowiedzi na magistra powtórzenie koloru starszego przez pytającego wskazuje 10-12 pc (i kolor 5+), inne odzywki poza 3♣ są naturalne, forsujące.

Wyjątek: W poniższej licytacji 2♣ nie jest magistrem, ale konwencją czwarty kolor!

S	W	N	E
1♦	pas	1♥	pas
1♠	pas	2♣	...

forsujący nowy młodszy (new minor forcing / NMF)

Jest to popularna alternatywa dla magistra. W sekwencji lewej (środkowej) 2♦(♣) to bądź próba uzgodnienia koloru starszego 5+ z siłą co najmniej inwitu do końcówki, bądź forsujące uzgodnienie trefli (kar). Odzywka 2/3♣(♦) byłaby słabym/inwitującym uzgodnieniem trefli (kar). W sekwencji prawej odpowiadający, używając omawianej konwencji, licytuje silniejszy kolor młodszego. Skok odpowiadającego nielicytowanym kolorem młodszym po 1BA jest sign-off.

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♣	pas	1♥/♠	pas	1♦	pas	1♥/♠	pas	1♥	pas	1♠	pas
1BA	pas	2♦	...	1BA	pas	2♣	...	1BA	pas	2♣/♦	...

Po forsującym nowym młodszym odzywki otwierającego na poziomie 2/3 oznaczają odpowiednio minimalną/maksymalną rękę. Otwierający najpierw zobowiązany jest poprzeć kolor partnera z fitem 3, a bez fitu zgłosić czwórkę w drugim kolorze starszym. Gdy nie jest to możliwe, licytuje naturalnie 2/3BA z zatrzymaniami w obu niezgłoszonych naturalnie kolorach, pokazuje (z maksimum) nisko zatrzymanie do BA tylko w jednym kolorze, ewentualnie powtarza swój kolor.

konwencja XYZ (XYZ convention)

Konwencja jest alternatywą dla magistra i forsującego nowego młodszego, jest bardziej ogólna i łatwiejsza do zapamiętania. Założmy, że licytację jednostronną rozpoczynają trzy odzywki na poziomie 1, czyli 1X—1Y—1Z (jest 10 sekwencji XYZ). Wtedy rebidy odpowiadającego oznaczają:

- 2♣ = sztuczne, dowolny inwit do końcówki (otwierający licytuje automat 2♦) lub chęć zagrania 2♦,
- 2♦ = sztuczne, dowolny forsing do końcówki,
- 2BA = transfer na 3♣, które jest sign-off,
- 2♥/♠ = słaba ręka z ♥/♠ (o ile nie jest to rewers),
- 3♣/♦/♥/♠ = naturalne, forsing do końcówki na dobrym kolorze 6+, próba szlemikowa.

Po forsingu lub automacie 2♦ licytacja jest naturalna, otwierający powinien poprzeć kolor partnera Y=♥/♠ z fitem 3.

Uwaga: Gdy otwarcie nastąpiło na 3/4 ręce, nie używamy XYZ (można użyć konwencji forsujący nowy młodszy).

Uwaga: W sekwencji 1♣—1♦—1♥—1♠ ostatnia odzywka pozostaje naturalna i forsująca na jedno okrażenie.

gambling

Otwarcie 3BA na pełnym kolorze młodszym 7+ (AKDxxxx) bez bocznych zatrzymań. Partner może licytować:

- 4/5♣ = do koloru (pasuj lub licytuj ♦),
- 4♥/♠ = chęć gry (naturalne),
- 4♦ = pytanie o krótkość (4♥/♠ = krótkość w ♥/♠, 4BA = krótkość w drugim kolorze młodszym, 5♣/♦ = swój kolor bez krótkości).

Uwaga: Po kontrze pas partnera to akceptacja gry 3BA z kontrą.

kontra negatywna (negative double)

Po otwarciu partnera 1 w kolor i naturalnym wejściu pierwszego obrońcy (także z przeskokiem do poziomu 3♠) negatywna kontra mówi o posiadaniu czwórek w nielicytowanych kolorach, głównie starszych. Kontra negatywna ma więc charakter wywoławczy, ale kontrujący nie musi być krótki w kolorze przeciwnika. Po wejściu BA kontra pozostaje karna.

otwarcie	wejście	znaczenie kontry
1♣	1♦	4+♠ i 4+♥
1♣/♦	1♥	4♠ (z 5+♠ dajemy 1♠)
1♣/♦	1♠	4+♥
1♦	♣	4+♥ lub 4+♠
1♥ (♠)	♣/♦	4+♠ (4+♥)
1♥ (♠)	♠ (♥)	4+♣ i 4+♦
	BA	karna

Na kontrę negatywną potrzebujemy na poziomie 1/2/3 odpowiednio 6/8/10 pc (nie ma limitu siły od góry).

Otwierający w odpowiedzi na kontrę negatywną w systemach o otwarciach 1 w kolor sięgających 21 pc może:

- zgłosić nisko kolor lub BA z dołem otwarcia, 12-15 pc,
- odpowiedzieć skacząco z ręką średnią, 16-18 pc,
- zgłosić końcówkę lub - z siłą forsingu do końcówki - kolor przeciwnika, prosząc o dalszy opis ręki.

Przy pomocy kontry negatywnej można z silniejszą ręką inwitować końcówkę 3BA lub 4♥/♠, na **przykład**:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♦	2♣	X	pas	1♥	1♠	X	pas	1♦	2♣	X	pas
2♥	pas	2BA	...	2♣	pas	2BA	...	2♥	pas	3♥	...

W przykładzie pierwszym kontrujący inwituje do 3BA, wskazując jednocześnie czwórkę ♠ i brak czwórki ♥.

Uwaga: Ponieważ po wejściu BA przeciwników, mając silną rękę, warto dać karną kontrę, więc inne odzywki wykluczają siłę, są blokujące i wymagają dobrego fitu lub własnego długiego koloru.

2BA Jordana

Po otwarciu partnera 1♥/♠ i kontrze wywoławczej odzywka 2BA obiecuje siłę 10+ pc i fit 4+.

Uwaga: Konwencję można też stosować po naturalnym otwarciu 1♣/♦ (np. w SAYC) ale z fitem 5+ i bez starszej czwórki.

kontra inwit (maximal double, game-try double)

Po wejściu przeciwnika, uzgodnieniu koloru otwarcia przez naszego partnera i podniesieniu koloru wejścia przez drugiego przeciwnika, kontra oznacza inwitujące podniesienie, a bezpośrednie powtórzenie koloru otwarcia to walka o częściówkę.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
1♥	2♦	2♥	3♦	1♥	2♣	2♥	3♣
X	...			X	...		

W obu przykładach 3♥ zamiast kontry byłoby walką o częściówkę. W przykładzie drugim poza kontrą inwitować może jeszcze 3♦, niezależnie od jakości koloru ♦. Można więc przyjąć, że kontra jest w tej sytuacji inwitem, ale w odróżnieniu od 3♦ bardziej sygnalizuje możliwość grania kontraktu 3♣ z kontrą przy odpowiedniej ręce partnera.

Uwaga: Często przyjmuje się, że mamy do czynienia z kontrą inwit tylko, jeśli nie możemy inaczej bezpiecznie inwitować, w przeciwnym wypadku kontra jest wyłącznie karna (np. w przykładzie drugim byłaby karna).

Uwaga: Kontra inwit powinna opierać się na sile honorowej, bo partner może zawsze taką kontrę ukarnić. Z ręką typowo ofensywną otwierający powinien zaryzykować dolożenie końcówki.

kontra fit (support double)

Założmy, że otwieramy licytację 1 w kolor, lewy obrońca pasuje lub kontruje lub wchodzi kolorem, partner odpowiada 1♥/♠, a prawy obrońca licytuje poniżej odzywki 2 w kolor partnera lub kontruje. Wtedy nasza kontra (rekontra) oznacza fit o długości dokładnie 3 w kolorze partnera i rękę zachęcającą do przelicytowania przeciwników, jeśli partner zgłosił kolor długości 5. Z fitem 4+ popieramy partnera naturalnie.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♦	pas/X	1♥	1♠	1♥	pas	1♠	2♦/X	1♣	1♦	1♠	2♦/♥
X	...			X/XX	...			X	...		

Uwaga: Nie dajemy kontry fit z długością w kolorze przeciwnika (może partner wznowi kontrę, którą ukarnimy pasem).

Uwaga: Po wejściu drugiego obrońcy nieskaczące zalicytowanie własnego lub nowego koloru pokazuje układ, a nie siłę.

Uwaga: W systemie WJ po otwarciu 1♣ kontra w omawianej pozycji może oznaczać kontrę fit lub silny wariant otwarcia.

włoska kontra bilansowa (opener's strength-showing double)

Jeśli otwieramy licytację z silną ręką, a przeciwnicy interweniują, w kolejnej odzywce sprzedajemy swoją siłę 16(15)+ pc przy pomocy kontry. Oczywiście przy tym ustaleniu rezygnujemy z kontry fit. Zatem trzymamy się zasad:

- najpierw pokazujemy kontrą siłę, potem skład,
- bezpośrednie licytowanie koloru oznacza słabą, układową rękę.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♣	pas	1♠	2♦	1♥	pas	1BA	2♣	1♦	1♥	1♠	4♥
X/2♠	...			2/3♦	...			X/5♣	...		

W przykładzie pierwszym kontra wskazuje siłę, a 2♠ oznacza słabą rękę z fitem być może tylko trzykartowym. W drugim przykładzie 2/3♦ oznacza słabą, układową rękę, a skok w 3♦ służy jedynie podkreśleniu bardzo dobrego układu. Włoską kontrę bilansową stosujemy też tak jak w przykładzie trzecim, czyli po blokach przeciwników. Oczywiście 5♣ w trzecim przykładzie pokazuje słabe otwarcie dwukolorowe w układzie co najmniej 55.

wywiad bezatutowy (western cue-bid / stopper-asking for NT)

Założmy, że przeciwnicy weszli swoim kolorem do licytacji. Po uzgodnieniu koloru do gry możemy zastanowić się, czy nie warto zagrać końcówki 3BA. Jeśli nie mamy zatrzymania do BA w kolorze przeciwnika, to zaliczowanie koloru przeciwnika pyta czy partner ma zatrzymanie. Partner odpowiada BA - z zatrzymaniem, uzgodniony kolor - bez zatrzymania.

Przykład:

S	W	N	E
1♣	pas	1♥	1♠
2♣	pas	3♣	pas
3♠	pas	???	...

Ewentualna kontra może tylko pomóc. Po skontrowaniu wywiadu bezatutowego:

- rekontra = mam asa w kolorze przeciwników,
- BA = mam inne zatrzymanie niż as,
- uzgodniony kolor = krótkość w kolorze przeciwnika,
- pas = 2+ karty w kolorze przeciwnika (partner z półzatrzymaniem - drugą damą lub trzecim waletem - daje rekontrę, jeśli i my mieliśmy półzatrzymanie, licytujemy 3BA, w przeciwnym razie wracamy na uzgodniony kolor).

Uwaga: Zgłoszenie koloru przeciwnika do wysokości 3 jest wywiadem bezatutowym (nie mylić z cue-bidem!).

Uwaga: Jeśli przeciwnicy zgłosili dwa kolory, zaliczowanie jednego z nich oznacza, że posiadamy w nim zatrzymanie.

licytacja po kontrze na transfer

Rozważmy sytuację, w której po naszym otwarciu 1BA i zgłoszeniu przez partnera transferu przeciwnik daje kontrę.

Przykład:

S	W	N	E
1BA	pas	2♦	X
pas	pas	???	...

W przykładzie wyżej S spasował, wskazując w ♥ dubla (inaczej przyjąłby transfer). Odpowiadający N może dać rekontrę, domagając się zgłoszenia transferowego koloru. Zgłoszenie w następnym okrażeniu przez odpowiadającego 2BA lub 3BA wskaże zatrzymanie w kolorze kontrowanym, a bezpośrednie zgłoszenie 2BA lub 3BA (bez rekontry) świadczyć będzie o braku zatrzymania (można zagrać na kolorze 5-2, gdy otwierający także nie ma zatrzymań). Odpowiadający może też próbować zagrać w inny kolor przez bezpośrednie (bez wcześniejszej rekontry) zgłoszenie koloru, które nie forsuje, np. z ręką ♠xx ♥Wxxxx ♦x ♣KD10xx mógłby zapowiedzieć 3♣. Z dobrą ręką odpowiadający powinien najpierw dać rekontrę, a po wymuszonym u partnera 2♥ zgłosić forsując swój nowy kolor.

rekontra SOS (SOS redouble)

Jeśli przeciwnicy ukarali nas kontrą, wyjściem może okazać się rekontra SOS prosząca partnera o ucieczkę w inny kolor.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
—	1♥	1BA	X	1♣	X	pas	pas
XX	...			XX	...		

W przykładzie pierwszym partner wchodzącego dał rekontrę SOS, informując o możliwości grania w dwa nielicytowane kolory (z kartą jednokolorową zgłosiłby naturalnie swój kolor). W przykładzie drugim E ukarł pasem kontrę partnera (N nawet z krótkością w ♣ musiał pasować ze słabą ręką), więc otwierający rekontrą SOS szuka lepszego kontraktu.

Uwaga: Rekontrę SOS stosujemy ostrożnie, oczywiście tylko wtedy, gdy partner z pewnością nie zrozumie jej naturalnie.

rekontra na kontrę wywoławczą

Po otwarciu licytacji przez partnera i kontrze wywoławczej z siłą 10+ dajemy rekontrę (gdy nie możemy zastosować 2BA Jordana). Jeśli mamy fit, to w następnym okrażeniu popieramy kolor partnera lub z silną ręką licytujemy od razu końcówkę. Jest to najczęściej stosowana rekontra!

Przykład:

S	W	N	E
1♥	X	XX	2♣
pas	pas	2♥	...

W ten sposób N pokazał fit z siłą 10+. Odzywką 2♥ zamiast rekontry N pokazałby fit, ale w sile do 9 pc.

Uwaga: Odpowiedź z przeskokiem 3♥ zamiast rekontry to słabe, blokujące podniesienie z 4 kierami (zgodnie z prawem sumy lew możemy licytować do poziomu 3, bo mamy 9 atutów).

rekontra po otwarciu blokującym

Po otwarciu blokującym otwierający nie powinien odzywać się bez zachęty ze strony partnera. Jeśli przeciwnicy skontruują otwarcie blokujące, rekontra namawia partnera do licytacji.

Przykład: W licytacji niżej N rekontruje z ręką ♠Wx ♥KWxx ♦AKxx ♣K10x.

S	W	N	E
3♠	X	XX	...

Otwierający powinien zapowiedzieć końcówkę z dobrą ofensywną ręką np. ♠KD10xxxx ♥x ♦xx ♣Dxx lub spasować z np. ♠D10xxxx ♥x ♦xx ♣DWx. Oczywiście N z typowo defensywną kartą jak np. ♠x ♥KDxx ♦KDxx ♣AWxx najpierw spasowałby na kontrę, a potem kontrowałby wszystko co zgłosi E.

lebensohl

Po otwarciu 1BA i naturalnym wejściu przeciwników na poziomie 2 (poza 2♣, po którym dalej stosujemy transfery, a kontra jest Staymanem) możemy dać sztuczną, wieloznaczną odzywkę 2BA, po której otwierający licytuje automat 3♣. Znaczenia odzywek po 3♣:

- 3 w kolor niższy od koloru wejścia lub PAS = sign-off na kolorze 5+,
- 3 w kolor wyższy od koloru wejścia = naturalne, inwituje,
- 3 w kolor przeciwnika = zatrzymanie do BA w kolorze wejścia, starsza czwórka (Stayman),
- 3BA = zatrzymanie do BA w kolorze wejścia, brak starszej czwórki, sign-off.

Po wejściu przeciwników na poziomie 2 licytacja bez przejścia przez 2BA oznacza:

- kontra = karna,
- 2 w kolor = do gry na kolorze 5+,
- 3 w kolor niższy od koloru wejścia (czyli bez przeskoku) = naturalne, inwituje,
- 3 w kolor wyższy od koloru wejścia (czyli z przeskokiem) = naturalne, forsuje do końcówki,
- 3 w kolor przeciwnika = brak zatrzymania do BA w kolorze wejścia, starsza czwórka (Stayman),
- 3BA = brak zatrzymania do BA w kolorze wejścia, brak starszej czwórki, do pasa z zatrzymaniem albo do zmiany.

Zastosowanie wieloznacznego 2BA umożliwia więc rozróżnienie sposobu licytacji z kolorami młodszymi (słabymi i silnymi) oraz wskazanie starszej czwórki.

Uwaga: Opisaną wersję stosujemy przy naturalnych wejściach, przy innych, np. dwukolorowych, zmieniamy ustalenia.

rubensohl / transfery po interwencji na otwarciu 1BA

Prostą alternatywą dla popularnego lebensohla po otwarciu 1BA i wejściu przeciwników 2♦/♥/♠ jest zgłaszanie kolorów na poziomie 2 naturalnie - nie forsuje, a na poziomie 3 transferem. Kontra ma znaczenie negatywne - mam wartości, ale nie mogę niczego wygodnie zgłosić, np. po naturalnej interwencji 2♦ dajemy kontrę z ręką ♠AJx ♥Kxx ♦xxx ♣10xxx. Odzywki 2BA oraz 3♣/♦/♥ to transfery na ♣/♦/♥/♠ (jeśli można zgłosić kolor na poziomie 2, to transfer ma siłę co najmniej inwitu). Transfer na kolor przeciwnika jest Staymanem - otwierający zgłasza starszą czwórkę albo licytuje kolor przeciwnika bez zatrzymania lub 3BA z zatrzymaniem w jego kolorze. Ponadto 4♣ to Gerber, 4♦/♥ to transfery na ♥/♠ (texasy), a 4♠ na ♣/♦ - po automacie 5♣ pasujemy lub poprawiamy na 5♦.

Uwaga: Po interwencji 2♣ system jest włączony, czyli stosujemy transfery, a kontra (typu **stolen bid double**) to Stayman.

odwrotne Drury / Drury

W licytacji:

- jednostronnej po naszym otwarciu 1♥/♠ na 3/4 ręce (które może być nieco słabsze niż na 1/2 ręce),
- dwustronnej po otwarciu przeciwników i wejściu partnera 1♥/♠,

zgłoszenie 2♣ obiecuje fit 3+ i 10+ pc, a zgłoszenie 2 w kolor przeciwnika to sztuczny forsing bez fitu.

Uwaga: Stosując odwrotne Drury, z ręką z 6+♣ musimy licytować 3♣.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
—	1♦	1♠	pas	pas	pas	1♠	pas
2♣/♦	...			2♣	...		

Po 2♣ rebid partnera 2♦ oznacza rękę w sile normalnego otwarcia jak na 1/2 ręce, powrót na swój kolor to ręka poniżej normalnego otwarcia, a zgłoszenie innego koloru lub BA to inwit do końcówki. Otwierający może też zgłosić końcówkę.

Uwaga: W zwykłym Drury 2♦ jest podlimitowe, a powrót na swój kolor oznacza siłę normalnego otwarcia.

Uwaga: W licytacji dwustronnej lepiej licytować kolor przeciwnika jako fit z siłą inwitu.

Ogust

W licytacji:

- jednostronnej po naszym otwarciu blokującym na poziomie 2,
- dwustronnej po otwarciu przeciwników i wejściu partnera blokująco (skokiem) na poziom 2,

zgłoszenie 2BA jest pytaniem o siłę. Blokujący odpowiada wg schematu „minor-mini Major-Maksi 1-2-1-2-3”:

- 3♣ = minimum 6-7 pc, jedna z figur AKD w kolorze bloku,
- 3♦ = minimum 6-7 pc, dwie z figur AKD w kolorze bloku,
- 3♥ = maksimum 8-10 pc, jedna z figur AKD w kolorze bloku,
- 3♠ = maksimum 8-10 pc, dwie z figur AKD w kolorze bloku,
- 3BA = maksimum 8-10 pc, trzy najwyższe figury AKD (kolor pełny) w kolorze bloku.

odwrotny lebensohl po otwarciu blokiem

Po otwarciu przeciwników 2♥/♠ i kontrze partnera odzywka 2BA jest sztuczna i mówi o sile 8-11 pc. Partner licytuje automat 3♣, po którym zgłaszamy nisko swój kolor. Z siłą do 7 pc zgłaszamy kolor bezpośrednio, bez przejścia przez 2BA. Z 12+ pc możemy zgłosić bezpośrednio końcówkę, kolor z przeskokiem lub kolor przeciwnika jako wywiad bezatutowy.

Wyjątek: Rękę z ♣ zgłaszamy odwrotnie, czyli do 7 pc licytujemy 2BA i pasujemy na 3♣ partnera, a z 8-11 pc licytujemy bezpośrednio 3♣. Dzięki temu możemy zawsze z ręką do 11 pc zatrzymać się na poziomie 3.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
—	2♥	X	pas	—	2♥	pas	pas
2BA	pas	3♣	pas	X	pas	2BA	pas
3♦	...			3♣	pas	3♦	...

wejście kolorem przeciwnika z przeskokiem (direct jump cue-bid)

Mając samodzielny kolor młodszy (7+ z 4 honorami lub z AKD), bezpośrednim skaczącym wejściem kolorem przeciwnika ♥/♠ pytamy o zatrzymanie do BA w kolorze przeciwnika, partner zgłasza priorytetowo 3BA z zatrzymaniem, a bez zatrzymania 4♣ do koloru partnera lub naturalnie swój kolor. Taki skok może też oznaczać forsing do końcówki na samodzielnym kolorze, wtedy - po dowolnej odpowiedzi - zgłaszamy swoją końcówkę, a partner może inwitować szlemika.

Przykład: W licytacji niżej W z ręką ♠Wxx ♥x ♦Ax ♣AKDxxxx pyta o zatrzymanie ♥, E z zatrzymaniem zgłasza 3BA.

S	W	N	E
1♥	3♥	pas	3BA

Uwaga: Jeśli przeciwnik zgłosi kontrę, licytujemy podobnie jak po skontrowaniu wywiadu bezatutowego.

Uwaga: Bezpośredni skok kolorem przeciwnika ♣/♦ najczęściej ustala się jako naturalny, blokujący.

cue-bid Michaelsa (Michaels cue-bid / two-suited overcalls)

Po otwarciu przeciwników wejście nisko kolorem przeciwnika oznacza posiadanie dwukolorówki 55 - po otwarciu w ♣/♦ na obu starszych, a po otwarciu w ♥/♠ na drugim starszym i jednym z młodszych kolorów. Dodatkowo przyjmujemy, że po licytacji przeciwników na wysokości 1 wejście 2BA to też układ 55, ale na dwóch najmłodszych z nielicytowanych kolorów.

Uwaga: Konwencję z ładną kartą można stosować też na poziomie 2, pamiętając jednak, że gdy przeciwnicy są już na poziomie 2, wejście 2BA jest naturalne (jak wejście 1BA).

Uwaga: Na pozycji re-open wejście skaczące na 2BA jest naturalne (silne, na 19-21 pc).

Uwaga: Na pozycji re-open można przyjąć, że wejście kolorem przeciwnika jest nadal cue-bidem Michaelsa, choć można też grać tak, że takie wejście oznacza rękę zorientowaną wyraźnie ofensywnie, z którą nie chcemy, żeby partner ukarmił naszą kontrę, np. z ♠KDx ♥AKD10xxxx ♦x ♣A końcówka jest prawie pewna, a może idzie szlemik.

Uwaga: Po otwarciu 1♣ w WJ ze względu na sztuczność otwarcia wejście 2♣ jest naturalne, a 2BA to układ 55 na ♣ i ♦.

Przykład: W licytacji niżej N ma układ 55 na ♠ i kolorze młodszym.

S	W	N	E
—	1♥	2♥	...

Możemy mieć mało pc, nawet kilka, ale oba długie kolory powinny być na tyle dobre, by w razie misfitu uniknąć dużej wpadki, zwłaszcza przy niekorzystnych założeniach. Cue-bidem Michaelsa wchodzimy tym chętniej, im więcej figur oraz wysokich błotek zawierają oba najdłuższe kolory, honory poza długimi kolorami są mało istotne. Odzywka nie jest od góry limitowana siłą pc. Odpowiedzi partnera na wejście cue-bidem Michaelsa:

- do koloru (nisko) = słaba licytacja,
- skok kolorem partnera = słaba licytacja, blok z fitem 4+,
- nowy kolor = naturalne na własnym kolorze, nie forsuje (do pasa),
- 2BA = wywołanie koloru młodsze (po wejściu kolorem starszym),
- 3BA = do gry,
- 4/5♣ = odzywka typu pass-or-correct,
- 4BA = wywołanie koloru młodsze, gdy nie można już dać 2BA (alternatywa dla 4/5♣),
- kolor otwarcia = inwit do końcówki z fitem.

Uwaga: Cue-bid Michaelsa zazwyczaj stosujemy w wersji mini-maxi, czyli z siłą do 11 pc lub z 16+ pc. Oczywiście z silną ręką zabieramy jeszcze głos w licytacji. Z rękami średnimi wchodzimy do licytacji naturalnie - jednym z kolorów.

kontra odpowiedź (responsive double)

Po kontrze partnera i podniesieniu przez przeciwnika koloru otwierającego kontra jest zasadniczo wywoławcza i zazwyczaj opiera się na układzie 44. Aby podjąć walkę, trzeba oczywiście mieć odpowiednią siłę. Kontrę tę może stosować także otwierający po kontrze negatywnej partnera.

Przykłady: W pierwszej licytacji niżej WE mają 8 lub 9 kierów, a ewentualne wartości kierowe S leżą niekorzystnie. Zatem druga kontra, podobnie jak pierwsza, musi mieć charakter wywoławczy.

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
—	1♥	X	2♥	—	1♥	X	3♥	—	1♦	1♠	X
X	...			X	...			2♠	X	...	

W przykładzie drugim S mógłby kontrować z ręką ♠Dx ♥xxx ♦A10xx ♣Axxx. Jeśli w tym wypadku N odpowie 3♠ na kontrę, to S powinien zalicytować 4♣, prosząc partnera o wybór między pozostałymi kolorami ♣ i ♦. Takie rozwiązanie pozwala uniknąć zgadywania, który kolor młodszy zgłosić na poziomie 4.

Uwaga: Gdy przeciwnik licytuje drugi kolor, kontra jest już karna, ponieważ nowy kolor może być blefem.

kontra podniesienie (cue-bid double)

Po wejściu partnera i podniesieniu przez przeciwnika koloru otwierającego kontra oznacza dobre podniesienie koloru (inwit), a bezpośrednie pokazanie fitu oznacza walkę o częściówkę. Jeśli możliwe jest zgłoszenie koloru przeciwnika, kontra powinna oznaczać fit 3 (z fitem 4 licytujemy kolor przeciwnika). W innych sytuacjach kontra oznacza dobre podniesienie bez rozróżnienia jakości fitu.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♥	1♠	2/3♥	X	2♥	2♠	3♥	X	1♠	2♥	2♠	X

W przykładzie pierwszym (gdy N daje 2♥) 3♠ E byłoby blokiem, 2♠ można byłoby dać z np. ♠Dxx ♥Wx ♦Kxxx ♣xxxx, a kolor przeciwnika 3♥ z dobrą ręką i fitem 4. E dał kontrę podniesienie, może więc mieć np. ♠Dxx ♥Wx ♦Axxx ♣Axxx. Kontra w pozostałych przykładach, ze względu na wysokość licytacji, nic nie mówi o długości fitu.

Uwaga: Można zrezygnować z kontry podniesienia i nadać tej kontrze znaczenie kontry odpowiedzi wskazującej pozostałe dwa kolory.

silna kontra dwukolorowa

Kontra na otwarcie przeciwników jest wywoławcza w sile słabego otwarcia bądź objaśniająca - z silną ręką z własnym dobrym kolorem 6+ lub ze składem zrównoważonym ze zbyt dużą siłą na wejście BA. Ponieważ formalnie wejścia kolorem powinny być dawane z siłą 8-16 pc, więc pojawia się naturalne pytanie: jak licytować silne ręce dwukolorowe? Problem dotyczy układów co najmniej 54 w sile 17(16)+ pc, w szczególności układów 64 z 6 młodszą i 4 starszą, w których przez kontrę objaśniającą zgubimy fit w kolorze starszym. W licytacji dwustronnej, gdzie przeciwnicy często blokują licytację, priorytetem staje się pokazanie jak najszybciej swojej siły i układu. Rozwiązanie jest proste: wchodzimy od razu kolorem dłuższym (z równych - starszym), a o posiadaniu drugiego koloru informujemy następnie kontrą.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
—	1♣	1♦	3♣	—	1♣	1♦	1♠	1♦	1♥	X	pas
pas	pas	X	...	pas	3♠	X	...	1♠	X	3♦	...

W pierwszym przykładzie N zgłosił silną dwukolorówkę z 5+ karami i 4+ w jednym ze starszych kolorów. Gdyby N najpierw kontrował, a potem zgłosił kara, pokazałby silną rękę jednokolorową. W przykładzie drugim N pokazał silną rękę z 5+ karami i 4+ kierami. W przykładzie trzecim została pokazana silna ręka z 5+ kierami i 4+ treflami. Pozostaje jeszcze problem silnych rąk dwukolorowych na kolorach młodszych. Po blokującej licytacji przeciwników raczej nie zagramy kontraktu 3BA, można więc przyjąć, że po zgłoszeniu jednego koloru taką dwukolorówkę zgłaszamy bez kontry przez 3BA.

Przykład:

S	W	N	E
—	1♠	2♣/♦	3♠
pas	pas	3BA	...

KONWENCJE POINTERWENCYJNO-OBRONNE
dwukolorowe 4BA (two-suited 4NT)

Gdy przeciwnicy blokują licytację kolorem starszym na poziomie 4, często nie wiadomo czy zamierzają wygrać zgłoszony kontrakt, czy znaleźć opłacalną obronę. Nie powinniśmy szukać szlemika bez wyraźnych nadwyżek, ale zagrać końcówkę w odpowiedni kolor. W tym celu możemy zrezygnować z Blackwooda i przeznaczyć odzywkę 4BA do wywoławczego wskazania ręki dwukolorowej w układzie co najmniej 54, a w niektórych sytuacjach jednocześnie do zgłoszenia próby szlemikowej.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
—	1♠	X	4♠	—	—	—	4♠	—	—	1♣/♦	4♠
4BA	...			X/4BA	...			4BA	...		
S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
—	—	1♥	4♠	—	1♠	2♥	4♠	—	1♥	X/1♠	4♥
4BA	...			4BA	pas	5♣	...	4BA	...		

W przykładzie pierwszym S ma dwukolorówkę ♣♦/♠♥/♦♥. W przykładzie drugim, kontra S jest wywoławcza, może oznaczać ręce np. ♠x ♥ADxx ♦KDxx ♣AW10x lub ♠Kx ♥AKx ♦KWxx ♣DWxx, natomiast 4BA to dwukolorówka, może oznaczać rękę np. ♠— ♥DWxxx ♦Ax ♣KWxxxx, N musi licytować ostrożnie w stylu pass-or-correct, z ręką np. ♠Dxx ♥xx ♦Wxxxx ♣Dxx zgłasza 5♣, a z rękami ♠Dxx ♥Kxx ♦Wxxx ♣Axx lub ♠Dxxxx ♥Kxxx ♦10x ♣Dx zgłasza 5♦. W przykładzie trzecim można przyjąć, że 4BA oznacza dwukolorówkę na nielicytowanych kolorach. Podobnie w czwartym przykładzie, 4BA to w pierwszym czytaniu dwukolorówka na ♣♦, np. z ręką ♠x ♥xx ♦Axxxx ♣KDxxx, ale czasem może też być inwitem szlemikowym w kierach z ręką np. ♠— ♥DWxx ♦Axxx ♣Axxxx. Podobnie w przykładzie piątym, 5♥ S oznaczać będzie próbę szlemikową w kierach, a korekta 5♣ na 5♦ pokaże długie kara i tolerancję dla kierów. W przykładzie szóstym można przyjąć, że 4BA oznacza rękę dwukolorową na kolorach młodszych.

splinter

Splinter to nienaturalny przeskok na wysokość 3-4, wskazuje singla lub renons w licytowanym kolorze i siłę dającą szansę na szlemika, uzgadnia ostatnio zgłoszony kolor (wymagany dobry fit!).

Przykłady: 1♣—1♥—3♣—4♠ = krótkość w ♠, gramy ♣
 1♦—4♣ = krótkość w ♣, gramy ♦ (podwójny przeskok!)
 1BA—2♦—2♥—3♠ = krótkość w ♠, gramy ♥
 1♣—1♥—1♠—4♦ = krótkość w ♦, gramy ♠

6 w kolor splintera

Jest to pytanie o renons w kolorze splintera. Odpowiedzi są proste: szlemik = brak renonsu / szlem = renons.

cue-bidy

Są to odzywki po uzgodnieniu koloru na poziomie 4-5 (ew. 3♠, gdy uzgodniono ♥), wskazują bezpośrednie zatrzymanie: I klasy (A lub RENONS) lub II klasy (K lub SINGIEL).

Cue-bid to odzywka najniższym kolorem z zatrzymaniem I/II klasy (pominięcie koloru to brak zatrzymania w nim).

Uwaga: Kontynuacja wymiany cue-bidów przez partnera musi zapewniać zatrzymanie w pominiętym kolorze.

Uwaga: Powtórzenie cue-bidu obiecuje zatrzymanie I klasy.

Przykład:

S	W	N	E
1♦	pas	1♥	pas
3♥	pas	3♠	pas
4♦	pas	4♠	...

W przykładzie wyżej S uzgadnia ♥, potem następuje wymiana cue-bidów: zatrzymanie ♠ — zatrzymanie ♦ bez zatrzymania ♣ — zatrzymanie ♠ I klasy i zatrzymanie ♣.

Po interwencji przeciwników:

	odpowieź	znaczenie
kolorem	kolejny cue-bid	mam zatrzymanie w kolorze wejścia
	PAS	nie mam zatrzymania w kolorze wejścia
kontrą	XX	mam A w tym kolorze
	kolejny cue-bid	przeciwnicy nie wezmą 2 lew w tym kolorze (mam singla lub D)
	PAS	pytanie o podgrywalność cue-bidu, odpowiedzi:
		• XX = mam zatrzymanie I klasy
		• kolejny cue-bid = tamten niepodgrywalny (mam singla lub KD)
		• kolor uzgodniony = cue-bid podgrywalny

pytanie o asy / Blackwood 1430 (ace-asking / RKCB 1430)

Zalicytowanie 4BA

- po uzgodnieniu koloru, także w licytacji dwustronnej np. odzywką w kolor przeciwnika,
- bezpośrednio po niskim otwarciu lub blokującym otwarciu/wejściu partnera w kolor (4BA uzgadnia kolor partnera),
- po własnym silnym skaczącym zniesieniu (4BA uzgadnia kolor własny)

jest pytaniem o liczbę „Asów”, do których zaliczamy K atu. W odpowiedzi stosujemy kolejne odzywki bez pomijania koloru atutowego: 14 / 03 / 25 bez D atu / 25 z D atu.

Uwaga: Jeśli ostatnią naturalną odzywką jest 1/2BA, to pytaniem o asy jest 4♣ (**Gerber**) z kolejnymi odpowiedziami w oryginalnej wersji: 04 / 1 / 2 / 3, po których 4BA to sign-off. Zatem 4♣ w szczególności pełni rolę pytania o asy także po sekwencjach typu: otwarcie partnera 1/2BA — Stayman/transfer — rebid otwierającego.

Oczywiście możemy uzgodnić, że odpowiedzi na 4♣ są takie same jak na Blackwooda.

Uwaga: Jeśli bądź w licytacji dwustronnej, bądź przez cue-bidy jesteśmy już na poziomie 5, pytaniem o „Asy” jest 5BA.

Uwaga: Odzywka 4BA, zwłaszcza w licytacji dwustronnej, może spełniać inne role, należy to uzgodnić z partnerem.

Uwaga: Po interwencji przeciwników kolorem / kontrą możemy stosować odpowiedzi w wariantach:

- DOPI / ROPI: X/XX = 035, PAS = 14, najniższa dostępna odzywka = 2,
- DIPO / RIPO: X/XX = 14, PAS = 035, najniższa dostępna odzywka = 2,
- DEPO / REPO: X/XX = 024 (even), PAS = 13 (odd).

Ostatni wariant, choć mniej precyzyjny, jest lepszy, gdy przeciwnicy przekroczyli nasz kontrakt na poziomie 5 (nie wymusza wątpliwego szlemika oraz pozwala skontrolować karnie przeciwników).

pytanie o Damę atu / boczne Króle

Po odpowiedzi na Blackwooda możemy jeszcze zapytać o Damę atu lub boczne Króle.

pytanie	znaczenie	odpowiedzi
relay z pominięciem atu	pytanie o Damę atu	brak / mam
2 odzywka z pominięciem atu po odp. 5♣/♦ lub	pytanie o boczne Króle	03 / 1 / 2
relay z pominięciem atu po odp. 5♥/♠		

Blackwood wyłączeniowy (exclusion Blackwood / voidwood)

Założmy, że po uzgodnieniu koloru, mając renons, chcemy zapytać partnera o „Asy” z wyłączeniem asa w kolorze renonsu. Licytujemy wtedy kolor renonsu z przeskokiem na wysokości 5 (ew. 4♠, gdy uzgodniono ♥). Odpowiedzi są takie, jak na Blackwooda 1430.

5BA konwencja atutowa (Josephine 5NT)

Skok w 5BA po uzgodnieniu koloru, jeśli nie może mieć innego znaczenia, jest pytaniem o liczbę starszych figur atu, czyli AKD. W klasycznej wersji stosujemy odpowiedzi: szlemik = 1 / szlem = 2.

Uwaga: Konwencja jest sprzeczna z pick-a-slam, ale nie jest potrzebna, gdy gramy Blackwoodem 1430.

niepoważne 3BA (non-serious 3NT)

Po uzgodnieniu koloru starszego odzywka 3BA oznacza co najwyżej lekkie, a cue-bidu poważne zainteresowanie szlemikiem.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E
1♥	pas	2♣	pas	1♠	2♦	3♦	pas
2♥	pas	3♥	pas	3♥	pas	3BA	pas
3BA	...			4♠	...		

W przykładzie pierwszym S ze słabym otwarciem mógłby standardowo zgłosić 4♥, jednak lepiej nie blokować wymiany informacji, zwłaszcza, że ręka partnera nie jest zlimitowana. Rozwiązaniem jest 3BA, które ostrzega, że szanse na szlemika są niewielkie. W przykładzie drugim 3♦ było co najmniej inwitem do końcówki z fitem, N lekko zainwitował szlemika, a partner negatywnie zgłosił sign-off.

Uwaga: Po uzgodnieniu kierów odzywka 3BA z pominięciem 3♠ wyklucza zatrzymanie I/II klasy w ♠.

5BA pick-a-slam

Założmy, że jesteśmy zdecydowani grać szlemika, ale nie jesteśmy pewni jakiego. Możemy zwrócić się o pomoc w podjęciu decyzji do partnera przez skok w 5BA. Partner może bądź zaproponować jeden ze swoich kolorów z nadwyżką w sile lub długości, bądź pokazać lekkie wsparcie w naszym kolorze, bądź zgłosić 6BA.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1BA	pas	2♣	pas	1BA	pas	2♣	pas	—	—	1♠	3♦
2♠	pas	5BA	pas	2♦	pas	5BA	pas	4♦	pas	5BA	pas
6♦	...			6♣	...			6♣	...		
S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
2♣	pas	2♦	pas	1♠	pas	2♦	pas	1BA	pas	2♦	pas
2♠	pas	3♥	pas	2♠	pas	3♥	pas	2♥	pas	3♦	pas
3♠	pas	5BA	pas	3BA	pas	5BA	pas	3♥	pas	5BA	pas
6♣	...			6♦	...			6♣	...		

W przykładzie pierwszym ręka S: ♠AWxx ♥Kx ♦KWxx ♣Kxx, ręka N: ♠Dx ♥A10xx ♦ADxx ♣ADx.

W przykładzie drugim ręka S: ♠Ax ♥KDx ♦Kxxx ♣DW10x, ręka N: ♠Kxxx ♥Axx ♦Ax ♣AKxx.

W przykładzie trzecim ręka S: ♠Wxx ♥DW ♦Axx ♣KDxxx, ręka N: ♠Axxxx ♥AKxx ♦— ♣AWxx.

W przykładzie czwartym ręka S: ♠AK10xxx ♥K ♦KD ♣AK109, ręka N: ♠x ♥A10xxx ♦Axx ♣Wxxx.

W przykładzie piątym ręka S: ♠Wxxxxx ♥xx ♦AK ♣K10x, ręka N: ♠A ♥AKxx ♦DW10xx ♣ADx.

W przykładzie szóstym ręka S: ♠KWx ♥Dxx ♦Ax ♣KD109x, ręka N: ♠Ax ♥Kxxxx ♦KDxx ♣AW.

W każdym z przykładów osiągnięto najlepszego z możliwych szlemików. W przykładzie trzecim N, mimo informacji o ficie, bał się przesądzać szlemika pikowego z tak słabymi pikami, poprosił więc o pomoc partnera. W przykładzie czwartym S, wiedząc, że nie może spodziewać się niczego w pikach, zaproponował szlemika treflowego, oczywiście z samodzielnym kolorem pikowym wybrałby szlemika w piki. W przykładzie piątym S ze słabymi pikami pokazał tolerancję do gry w kara. W przykładzie szóstym N, mimo uzgodnionych kierów, obawiał się o ich jakość, spytał więc partnera o inne możliwości.

Uwaga: Używając 5BA pick-a-slam, musimy zrezygnować z konwencji atutowej 5BA.

Uwaga: Po otwarciu partnera 1/2BA skok w 5BA prosi partnera o zgłoszenie 7BA z maksimum.

last train

Po uzgodnieniu koloru ♡/♠, gdy jedyną dostępną odzywką poniżej końcówki jest odpowiednio 4♦/♡, to taka odzywka sugeruje lekkie zainteresowanie szlemikiem z pewnymi dodatkowymi wartościami, których ujawnienie powyżej końcówki byłoby zbyt ryzykowne. Zatem dajemy taką odzywkę z trochę lepszą ręką niż na sign-off, ale za słabą na Blackwooda.

Przykłady:

S	W	N	E	S	W	N	E	S	W	N	E
1♡	pas	3♡	pas	1♡	pas	4♣	pas	1♦	1♠	pas	4♦
4♣	pas	4♦	...	4♦	pas	...		pas	4♡	...	

W przykładzie środkowym ręka S: ♠x ♡AW10xx ♦Wx ♣AKxxx, ręka N: ♠AKxx ♡KD9xx ♦xxx ♣x.

W omawianym przykładzie N powinien zakończyć licytację na 4♡. Z lepszą ręką, np. ♠Dxxxx ♡KD9x ♦AKx ♣x, N może licytować dalej, doprowadzając do szlemika, gdyby natomiast S zamiast last train 4♦ wybrał 4♡, N musiałby spasować.

Przemysław Szczepaniak [1.09.2008, ostatnia modyfikacja 1.09.2024]