

N	S	!4th suit forcing, f-1	
1♠ = 13+P, 3♣	1♦ = 6+P, 4+×♦ 1♥ = 6+P, 4+×♥, ~4×♦ 1♠ = 6+P, 4+×♠ 1B = 6-10P, ~4×♦, ~4×♥, ~4×♠, ~5×♣ 2♣ = 6+P, 5+×♣, ~4×♦, ~4×♥, ~4×♠ 2B = 13+P, f-kończ. 3B = 15-17P	po za otw. 1B, licyt 4. koloru jest sztuczna dobra ręka, brak odpowiedniej odzywki K odpowiadającego = 3+×K K odpowiadającego z przeskokiem = 3+×K, ręka powyżej min własny 1. K = słaba ręka, ~dodat. długości własny 2. K = słaba ręka, dodat. długość własny K z przeskokiem = dodat. siła i długość minB = dodat. wart i zatrzymanie w 4. K B z przeskokiem = wyj. siła i zatrzymanie w 4. K 4. K = 4+×K	
1♦ = 13+P, 4×♦	1♥ = 6+P, 4+×♥ 1♠ = 6+P, 4+×♠, ~4×♥ 1B = 6-10P, ~4×♦, ~4×♥, ~4×♠, ~f 2♣ = 6+P, 5+×♣, ~4×♥, ~4×♠ 2♦ = 6+P, 4+×♦, ~4×♥, ~4×♠, ~5×♣ 2B = 13+P, f-kończ. 3B = 15-17P		
	N	S	
1♥ = 13+P, 5+×♥	!2B = 13+P, f-kończ., m→szlemik ^ = Jacoby 2NT, pyt. o krótkość	3♣/3♦/3♠ = singleton, renons 3♥ = 18+P, ~krótk., ręka b. silna 3B = 15-17P, ~krótk., ręka średnia 4♣/4♦/4♠ = 5+×K boczny kolor, silny 4♥ = 14-P, ~krótk.	
	1♠ = 6+P, 4+×♠ 1B = 6-10P, ~4×♠ 2♣ = 11+P, 4+×♣, ~4×♠ 2♦ = 11+P, 4+×♦, ~4×♠, ~4×♣ 2♥ = 6-10P, 3+×♥ 2♠/3♣/3♦ = 17+P, 5+×K, i→szlemik 3♥ = 10-12P, 3+×♥, i→kończ., (10P można 1B) 3B = 15-17P, 2+×♥ 4♥ = 10-P, 4+×♥, dobry układ	minB = 13-16P min powt. K odpowiedzi = 13-16P nowy K bez rewersu = 13-18P min własny K = 13-16P 2B, 3K licytowany = 11-12P nowy K z przeskokiem = 17-18P własny K z przeskokiem = 17-18P nowy K z rewersem = 17-18P	
1♠ = 13+P, 5+×♠	1B = 6-10P, ~3×♠ 2♣ = 11+P, 4+×♣ 2♦ = 11+P, 4+×♦ 2♥ = 11+P, 4+×♥ 2♠ = 6-10P, 3+×♠ 3♣/3♦/3♥ = 17+P, 5+×K, i→szlemik 3♠ = 10-12P, 3+×♠, i→kończ., (10P można 1B) 3B = 15-17P, 2+×♠ 4♠ = 10-P, 4+×♠, dobry układ !2B = 13+P, f-kończ., m→szlemik ^ = Jacoby 2BT, pyt. o krótkość	B z przeskokiem = 19-21P własny K z 2×przeskokiem = 19-21P K partnera z przeskokiem = 19-21P nowy K z 2×przeskokiem bez rewersu = 19-21P nowy K z przeskokiem i rewersem = 19-21P	
2♣ = 22+P/9+lew	2♦ = 7-P 2♦ = dobra karta nie do zgłoszenia	2B = 22-24P 3♣ = Stayman 3♦/3♥ = Jacoby transfer 4♣ = Gerber 4B = i→szlemik(B)	
	2♥/2♠/3♣/3♦ = 8+P, 5+×K, f→kończ. 2B = 8+P, ukł. zrówn.	2♥/2♠ = 5+×K, f→3♥/3♠ 3♣/3♦ = 5+×K, f→4♣/4♦	
2♥ = 5-11P, 6+×♥, ~4×♦/4♠	2B = f-1, m→kończ., także po interwencji	3♦/3♥/3♠ (kolor zgodny) = 5-8P 3♦/3♠/3♥/3♠ (inny kolor) = 9-11P, as/król w K 3B = 9-11P, ~as, ~król w bocznym 3♣/3♦ = 11P, 4+×♣/♦, dama w K	
2♥ = 5-11P, 6+×♥, ~4×♦/4♠	3B = propozycja kontraktu RONF - każde podniesienie K otwarcia można grać, ~f nowy kolor 5+×K, f-1	powtórzenie swojego = 5-8P nowy kolor = 9-11P, 4×♣/♦, dama+ minB = 9-11P poparcie = 3×K/honor	
3♣/3♦/3♥/3♠ = 7+×K			
4♥/4♠ = 8+×K, dobry kolor, silniejsze od 3K			
5♣/5♦ = 8+×K, dobry kolor, silniejsze od 3K			

Blackwood = pytanie o 5 wartości (wartości = 4 asy i król atu)		DOPI = Double with 0, pas with 1		GSF = 5B, ~Blackwood	
N	E	S	W	N	E
4B	pas	5♣ = 1/4 wart. 5♦ = 0/3 wart. 5♥ = 2 wart., ~dama atu 5♠ = 2 wart., dama atu		4B	5K
					x = 0 asów pas = 1 as nast. kolor = 2 asy nast. kolor = 3 asy nast. kolor = 4 asy

Cuebidy = info o zatrzymaniach po ustaleniu koloru

1. Najpierw nielicyt., asy przed renonsami
2. Nie podnoś licytacji niepotrzebnie
3. Najpierw asy potem króle, chyba że 1. st. wynika z licyt. to 2. st. przed 1. st. w swoim kolorze
4. Powyżej końc. tylko jeśli m→szlemik, z min powrót na kolor uzgodniony
5. Cuebid powyżej 5B = i→szlem
6. Jeśli którykolwiek z partnerów uważa, że ma odpowiednie info. powinien zalicytować kontrakt
7. Jeśli cuebid został skontrolowany rekontra oznacza kontrolę 2. st.
8. Unikaj zgłaszania w kolorze naturalnie licytowanym przez partnera

Wejścia obronne po otw. 1K1

1K2 = 8-16P, 5+×K2, dobra / 4×K2 z górą
2K2 = 6-11P, 3+×K2
3K2 = 11-12P, 4+×K2
4♥/4♠/5♣/5♦ = 5+×K, słabsza / 3+×K, mocna
nowy K = 9-13P, ~3×K2, ~f
nowy K z przeskokiem = 12-14P, 6+×K, dobry K
1B = 9-12P, max 2 dubl, zatr. w K1, powinna mieć zatr. w nielicyt. K
2B, bez skoku = 11-13P, max 2 dubl, zatr. w K1, powinna mieć zatr. w nielicyt. K
2B, ze skokiem = 13-15P, max 2 dubl, zatr. w K1, powinna mieć zatr. w nielicyt. K
3B = 15-16P, max 2 dubl, zatr. w K1, powinna mieć zatr. w nielicyt. K
2K1 = pyt. o siłę, f-1
2K2 = 10-P
inna = 11+P, naturalnie

2K2 = 8-16P, silny kolor lub 5+×K2, 5+×K3

1B = 15-18P, zatr. w K1, m→Stayman, ~Jacoby

x = wywoławcza, 13+P, krótk. w K1

3K1 = blokujące, tak jak otw. 2K

Cuebid Michaelsa

2B = Unusual 2NT

!Unusual 2NT

N E S W N E
1K 2B = 8-10P, 5+×K1, 5+×K2 (2 najniższe nielicyt.)

2♣ 2B = 16-19P, 5+×K1, 5+×K2 (2 najniższe nielicyt.)

1K1 2B pas 3K2 pas 4K2 = 16-18P, 5+×K, 5+×K, zatr. w K1

wybór koloru
skaczący wybór koloru (najczęściej blok)
własny kolor, ~f, (inny niż 2 najniższe nielicyt.)
3B = zatrzymania w pozostałych
4B = Blackwood (atu = B)

Poza 3B, gdy obaj przeciwnicy licytują a partner pasuje zalicytowanie B jest Unusual NT

4B po otw. przeciwnika na 1 też jest Unusual NT

!Cuebid Michelsa = podbicie K przeciwnika (1K na 2K)

N E
1♠ !2♣ = 8+P, 5+×♥, 5+×♠
1♦ !2♦ = 8+P, 5+×♥, 5+×♠
1♥ !2♥ = 10+P, 5+×♠, 5+×♣/♦
1♠ !2♠ = 10+P, 5+×♥, 5+×♣/♦

Lavinthal
wys. bl. = wyższ. z 2 ~na st.
nis. bl. = niższy z 2 ~na stole

Lavinthal odwrotny = zabicie bl. atu
wys. bl. = wyższ. z 2 ~na st.
nis. bl. = niższy z 2 ~na stole

optymalne kontrakty
21P = 3♣, 3♦, 3♥, 3♠
25P = 3B, 4♥, 4♠
29P = 5♠, 5♦
33P = 6B
37P = 7B

rebidy (2. odzywka otwierającego)
2K = 13-15P, ręka minimalna
3K = 16-21P

wisty
4. najlepsza z najdłuższego koloru
wyższy z sekwensu honorów

1B = 15-17P, max 1 dubl	2♣ = 8+P, 4+×♥/♠, ^ = Stayman, pyt. o starsze czwórki 8-P, 4-4-4-1×♣, pas na wszystko	2♦ = ~4×♥/♠	2♥/2♠ = 5+×♥/♠ 2B = 9P 3B = 10-12P	<i>po interwencji przeciwnika</i>				<i>licytacja po bloku przeciwnika</i>					
	2♥ = 4+×♥	2♣ = 9P, 4+×♣ 3♣/3♦ = 5+×♣/♦, ~4×♣, m→szlemik 3B = 10-12P, 4×♣	2♥/2♠ = 5+×♥/♠, ~4×♣, m→szlemik 3B = 10-12P, 4×♥	N	E	S	W	N	× = kontra wywoławcza K/B = naturalne, f→1 K przeciwnika (♣♦) = Cuebid Michelsa K przec.(♥♠) = silna z krótk. w K przec. f→kończ., pyt o najl. kolor				
	2♠ = 4+×♠, ~4×♥	2♥ = OK, 3+×♥	2B = inwit 3♣/3♦ = natur, f→kończ., m→szlem 3♥ = inwit 3B = otw. może zrobić 4♥	1B	×	?	= Stayman/ Jacoby/naturalnie	1B	2♣/2♦	3♣/3♦ = 4+×♥, 4+×♠ N: 3B/4K	×× = silny K skontrowany 2♥/2♠ = OK Jacoby, 3+×K 3♥/3♠ = OK Jacoby, 3+×K, i→kończ.		
	!2♦ = 5+×♥ ^ = Jacoby transfer - na kiery	3♥ = 17P, 4+×♥	2B = inwit 3♣/3♦ = natur, f→kończ., m→szlem 3♥ = inwit 3B = otw. może zrobić 4♥	1B	pas	2♦/2♥	lic. w K	pas	×	×	kontry karne (jeśli negat do 2♠) × na 3+, ~otw. 4♥/♠ bezpośrednia × na otw. B × na wejście przez 1B × gdy partner określił swój skład i siłę × po karnej rekontrze		
	!2♥ = 5+×♠ ^ = Jacoby transfer - na piki	2♠ = OK, 3+×♠	2B = inwit 3♣/3♦ = natur, f→kończ., m→szlem 3♠ = inwit 3B = otw. może zrobić 4♠	1B	pas	2♣	×	pas = 4×♣ ×× = 4×K dobre/5×K naturalnie	× po × karnej partnera × po pas na × wywoławczą × na sztuczną odzywkę, też na wist × na otw. 5♠/♦				
	2B = 8P, ~4×♥/♠ 3♣/3♦ = 6+×K, i→3B/5♦/5♥ 3♥/3♠ = 6+×K, i→szlemik 3B = signoff 4♣ = ^ = Gerber, pytanie o asy	4♦ = 0/4 asy 4♥ = 1 as 4♠ = 2 asy 4B = 3 asy	5♣ = ^ = pytanie o króle	<i>lic. w K = ~Stayman, ~Jacoby, naturalnie</i> podniesienie K przeciwnika = Stayman, f→kończ.				<i>rekontry</i>					
	4♥/4♠/5♠/5♦ = 6+×K, signoff, ~szlemik 4B = i→szlemik	6B = 17P pas = 15-16P		<i>!Cuebid Michelsa = po otw. 1B przeciwnika</i>				4♣+	×	×	×	×	= karna
	3♣ = Stayman, pyt. o starsze czwórki !3♦ = 5+×♥ ^ = Jacoby transfer - na kiery	3♥ = OK, 3+×♥	3B = otw. może zrobić 4♥ 4♣/4♦ = natur, f→kończ., m→szlem 4♥ = 6+×♥, signoff 4B = Blackwood, pyt. o asy, atu = ♥	N	E	S	W	1B	pas	2♦	×	×	karna
	!3♥ = 5+×♠ ^ = Jacoby transfer - na piki	3♠ = OK, 3+×♠	3B = otw. może zrobić 4♠ 4♣/4♦ = natur, f→kończ., m→szlem 4♠ = 6+×♠, signoff 4B = Blackwood, pyt. o asy, atu = ♠	1B	!	2♣ = 10+P, 5+×♣/♦/♥/♠	2♦ = relay	×	×	pas	pas	pas	dobre ♦
	4♣ = Gerber, pyt. o asy 4♥/4♠/5♦/5♠ = 6+K, signoff, ~szlemik 4B = i→szlemik	6B = 17P pas = 15-16P		1B	!	2♥ = 10+P, 5+×♥, 5+×♣/♦	2B = pyt. o kolor młodszy	1♠	×	×	×	×	10+P
2B = 20-21P, max 1 dubl	3♠ = Stayman, pyt. o starsze czwórki !3♦ = 5+×♥ ^ = Jacoby transfer - na kiery	3♥ = OK, 3+×♥	3B = otw. może zrobić 4♥ 4♣/4♦ = natur, f→kończ., m→szlem 4♥ = 6+×♥, signoff 4B = Blackwood, pyt. o asy, atu = ♥	1B	!	2♠ = 10+P, 5+×♠, 5+×♣/♦	2B = pyt. o kolor młodszy	1♦	pas	pas	×	SOS, odp.	
	!3♥ = 5+×♠ ^ = Jacoby transfer - na piki	3♠ = OK, 3+×♠	3B = otw. może zrobić 4♠ 4♣/4♦ = natur, f→kończ., m→szlem 4♠ = 6+×♠, signoff 4B = Blackwood, pyt. o asy, atu = ♠	1B	2B = 10+P, 5+×♣, 5+×♦	2B = pyt. o kolor młodszy	pas	pas	×	×	nie może		
	4♣ = Gerber, pyt. o asy 4♥/4♠/5♦/5♠ = 6+K, signoff, ~szlemik 4B = i→szlemik	6B = 17P pas = 15-16P		1B	3♣/3♦/3♥/3♠ = 1-×K	<i>licytacja na pozycji wygasającej</i>							
	3♣ = Stayman, pyt. o starsze czwórki 4♦/4♥ = Jacoby transfer 4B = Blackwood, pyt. o asy, atu = B			W	N	E	S	W	N	E	S		
	<i>licytacja po interwencji przeciwnika</i>												
	wejście przeciwnika na 1K × = 9+P podniesienie = 6-10P, 3×K podniesienie z przeszk. = 13-16P, 4+×K, i→kończ. nowy kolor na 1 = 8+P, 4+×K, f→1 1B = 8-11P, zrówn, zatrz w K przeciwnika 2/1 = 9+P, 5+×K, f→1 3/1 = 9+P, 6×K, dobra 2B = 12-15P, zrówn., zatrz w K przecwn., i→kończ. skok kolorem = 17-19P, 3+×K / 5+×K, f→kończ. cuebid = 17+P, 3+×K, zatrz 1 lub 2 kl. w K przeciwnika, i→szlemik wejście przeciwnika na 1B × = 9+P, lekko karna podniesienie = 5-8P, 3+×K nowy kolor = 5-8P, dobra piątka pas = bez fitu i koloru	odp po × wywoławczej przeciwnika 1♥/1♠ = nielimit., f→1 1B = 6-8P, ~3×K, zrówn. 2♣ = 6-10P, 6+×♣/5×♠ b. dobre 2B = 10+P, limit ×× = 10+P, 3+×K 2♥/2♠/3♣/3♦ = 6/7×♥/♠/♣/♦ K partnera 2♥♠/3♣♦ = 10-P, b. dobry	<i>kontry wywoławcze</i> N W × = pas 13+P, 3×K fit w pozost. 11+P, 4×K fit w pozost. ×, przed był pas = 9-11P, 4×K fit w pozost. × = 17+P, 1 dobry kolor, potem licyt K	<i>kontry negatywne</i> kontra po 1 lub 2 partnera i wejściu prawego obrońcy !Odp: min, przed kończ. = 16-P skok = 16-18P cuebid w K przeciwnika = 19+P, f→kończ. pas = karny	S minimalna = 0-9P	W pas	N pas = 15-P podniesienie = 16-18P, 4×K fit ^ = 18-20P, jeśli niewymuszone na 3 podniesienie 2× = 18-20P, 4×K fit nowy kolor = 18-20P, 5+×K, słabszy skok nowym kol. = 6+K, samodzieln. 1B = 18-20P 2B bez przeszk. = 19-21P 2B z przeszk. = 21-22P 3B = 9× lewa Cuebid = 21+P, m→szlem						
	<i>licytacja na pozycji wygasającej</i>												
	1♥	pas	pas	1♠ = 11+P, 5×♠/4x♠ mocne									
	1♥	pas	pas	1B = 10-15P, zatrz. ♥									
	1♥	pas	pas	2♠ = 13+P, 6×♠ mocne									
1♥	pas	pas	× = 12+P, 3+♣, 3+♦, 3+♠										
1♥	pas	pas	×	pas	1♠	pas	2B = 19+P, zatrz. ♥						
1♥	pas	pas	2B = !Unusual 2NT										
1♥	pas	pas	2♥ = 0×♥/as ♥, silna ręka dwukolorowa										
1♥	pas	pas	3B = signoff										
1♥	pas	pas	×	pas	1♠	pas	4B = Blackwood						
1♥	pas	2♥	pas	pas	?	= też wygasające							