

SYSTEM LICYTACYJNY - NATURALNY

1trefl – ma dwa znaczenia!

1. 12-17 PC (punktów), co najmniej 5 trefli
2. 12-14 PC, skład zrównoważony, bez koloru 5-kartowego (*przygotowawczy*) – domyślnie licytujemy do tej wersji

1karo - 12-17 PC, co najmniej 5 kar

1kier - 12-17 PC, co najmniej 5 kierów

1pik - 12-17 PC, co najmniej 5 pików

1BA – 15-17 PC, skład zrównoważony (bez krótkości), bez 5 kierów/ 5pików

2trefl / karo/ kier/ pik (silne) - 18+ PC, licytowany kolor co najmniej 5-kartowy

2BA (silne) – 18+ PC, bez piątki

3trefl/karo/kier/pik - 6-10 PC, licytowany kolor co najmniej 7-kartowy (*blokujące*)

Zasady licytacji po otwarciu partnera

- ✓ Na otwarcie partnera na wysokości jednego odpowiadamy przy sile 7+ PC
- ✓ Na otwarcie partnera na wysokości dwóch odpowiadamy przy sile 3+ PC
- ✓ Odpowiedź na otwarcie partnera na wysokości jednego oznacza **kolor** minimum **czterokartowy (na początku zgłaszamy kiery i piki)**
- ✓ Odpowiedź na otwarcie partnera na wysokości dwóch **przyrzeka** kolor **pięciokartowy**.
- ✓ Licytacja z **przeskokiem** w **nowy kolor** otwierającego oznacza siłę punktów zapewniającą bilans na końcówkę (**24+PC**) i jest licytacją **forsującą** (nie wolno pasować)

Posługujemy się kontrą wywoławczą

Podstawowe informacje na wiście

Wist **małą kartą** jest **zachęcający** i oznacza:

1. Mam w tym kolorze figurę

Wist **wysoką blotką** jest **zniechęcający** i oznacza:

1. Nie mam w tym kolorze figury
2. Jest to najwyższa moja karta w tym kolorze

Licytacja po otwarciach partnera 1 trefl (1♣):

Pas – 0-6 PC

1 ♦ – 4+ kar, bez 4 kierów lub pików, 7-11 PC (punktów)

1 ♥ – oznacza 4+ kiery

1 ♠ – oznacza 4+ piki (jeśli mamy 4 kier i 4 piki to zgłaszamy najpierw kiery, jeśli 5 pików i 4 kiery to 1 pik)

1BA – 7-9 PC, brak 4 kart w pikach lub w kierach

2 ♣ – 12+ PC, 5+ trefli

2 ♦/♥/♠ – 12+ PC, 5+kar/kierów/pików (Bilans na końcówkę! Trzeba ją zagrać!)

2 BA – 10-11 punktów, brak 4 kart w pikach lub w kierach

3 ♣/♦/♥/♠ – 9-11 punktów, sześciokart licytowany (partner jak ma słabą kartę pasuje)

3BA – 12+ punktów, brak 4 kart w pikach lub w kierach

Licytacja po otwarciach partnera 1 karo (1♦):

1 ♥ – oznacza 4+ kiery

1 ♠ – oznacza 4+ piki (jeśli mamy 4 kier i 4 piki to zgłaszamy najpierw kiery, jeśli 5 pików i 4 kiery to 1 pik)

1BA – 7-9 PC, brak 4 kart w pikach lub w kierach

2 ♣ – 12+ PC, 5+ trefli

2 ♦ – 7-9 PC 4+kara bez 4+ kierów i pików

2 ♥/♠ – 12+ PC, 5+kierów/pików (Bilans na końcówkę! Trzeba ją zagrać!)

2 BA – 10-11 punktów, brak 4 kart w pikach lub w kierach

3 ♣/♥/♠ – 9-11 punktów, sześciokart licytowany (partner jak ma słabą kartę pasuje)

3 ♦ – 10-12 PC 4+kara bez 4+ kierów i pików

3BA – 12+ punktów, brak 4 kart w pikach lub w kierach

Licytacja po otwarciach partnera 1 kier (1♥):

1 ♠ – oznacza 4+ piki (jeśli mamy 4 kier i 4 piki to zgłaszamy najpierw kiery, jeśli 5 pików i 4 kiery to 1 pik)

1BA – 7-9 PC, brak 4 kart w pikach lub w kierach

2 ♣ – 12+ PC, 5+ trefli lub skład dowolny z bardzo dużą siłą

2 ♦/♠ – 12+ PC, 5+kar/kierów/pików (Bilans na końcówkę! Trzeba ją zagrać!)

2 ♥ – 7-9 PC co najmniej 3 kiery

2 BA – 10-11 punktów, brak 4 kart w pikach i trzech w kierach

3 ♣/♦/♠ – 9-11 punktów, sześciokart licytowany (partner jak ma słabą kartę pasuje)

3♥ - 10-12 PC co najmniej 3 kiery

3BA – 12+ punktów, brak 4 kart w pikach lub w kierach

Licytacja po otwarciach partnera 1 pik (1♠):

Licytacja identyczna jak po 1 kier

Licytacja po otwarciach partnera 1 bez atu (1NT)

2♣ – *Stayman* (może być słaby, pytanie o 4 kiery lub piki) – odpowiedzi 2 karo =brak, 2kier =4♥ (nie wyklucza 4 pików), 2pik =4♠

Po transferach otwierający jest zmuszony zalicytować następny kolor np. po 2karo – 2kier.

2♦ - transfer na ♥ 0+PC;

2♥ – transfer na ♠ 0+PC;

2♠ - transfer na ♣ 0+

2nt – inwit 8-10 PC im większa ilość punktów tym skład równiejszy np. 4333 i 10 PC

3♣ – transfer na kara 6+

W licytacji jednostronnej np. 1♥- 2♣ forsuje do zagrania gry premiowej (3BA, 4♥/♠ lub na wysokości 5, 6 lub 7)

Licytacja dwustronna

Po otwarciu przeciwnika jeśli chcemy wejść do licytacji, a nie posiadamy koloru pięciokartowego zgłaszamy kontrę (kartonik x), dalsza licytacja przebiega jak po otwarciu przygotowawczym treflem.

Wejście do licytacji przeciwników zmienia nasz system licytacyjny! 1♥-(1♠przeciwnik) – 2♣= nie oznacza tego samego co bez interwencji: 1♥-pas-2♣!!! Po interwencji to słaba naturalna odzywka w sile 7-11PC i 5+trefli Nat, żeby sforsować partnera trzeba zrobić przeskok, czyli:

1♥-(1♠)-3♣= 5+♣12+ punktów, jeśli nie mamy koloru to możemy zgłosić kontrę lub 2♠ (kolor przeciwnika) jako pytanie o zatrzymanie pikowe. Partner np. z K♠ i blotką zajmuje jako pierwszy BA,