

## Otwarcia i pierwsze odpowiedzi

### Otwarcia

- 1♣ 1) 12..15 PC, skład 4333, 4432, 4441 z singlem karo  
2) naturalne, 11..18 PC, 5+trefli  
3) silne, 19+PC, skład dowolny
- 1♦ 1) 11..18 PC, 5+kar  
2) 11..18 PC, 4441 z czwórką kar  
3) 11..18, 4 kara, 5 trefli
- 1♥ 1) 11.18 PC, 5+ kierów
- 1♠ 1) 11.18 PC, 5+ pików
- 1BA 1) 16..18 PC, 4333, 4432
- 2♣ Precision  
1) 11..15 PC, 5+ trefli, dokł. 4 starsza  
2) 11..15 PC, 6+ trefli
- 2♦ Wilkosz  
1) 6(7)..10 PC, 5+ starsza, 5+ inna
- 2♥ słabe  
1) 6(7)..10 PC, 6+ kierów, brak drugiej starszej czwórki, *raczej większość siły w kolorze otwarcia*  
po pasie partnera w korzystnych założeniach może być lekki blef
- 2♠ słabe  
1) 6(7)..10 PC, 6+ pików, brak drugiej starszej czwórki, *raczej większość siły w kolorze otwarcia*  
po pasie partnera w korzystnych założeniach może być lekki blef
- 2BA 1) 6(7)..10 PC, 5+ trefli i 5+ kar
- 3♣ słabe  
1) 6(7)..10 PC, kolor 7+
- 3♦ słabe  
1) 6(7)..10 PC, kolor 7+
- 3♥ 1) tylko po pasie partnera, słabe, 6(7)..10 PC, 7+ kierów, brak drugiej starszej czwórki
- 3♠ 1) tylko po pasie partnera, słabe, 6(7)..10 PC, 7+ pików, brak drugiej starszej czwórki

3BA gambling  
1) 7+ AKDW oraz 1 boczny as (ok. 14 PC)

4BA pytanie o asy

### Odpowiedzi po otwarciu 1♣

- 1♦ 1) 0..6 PC, negat,  
ew. 7PC, bez st. 4-ki skład BA  
2) 7..10 PC, 5+ trefli  
3) 7..10 PC, 5+ kar  
4) 7..10 PC, 5+-5+ w młodych  
5) 16+ PC, skład 4432, 4333, bez starszej 4-ki
- 1♥ 1) 7+ PC, 4+ kierów
- 1♠ 1) 7+ PC, 4+ pików
- 1BA 1) 8..10PC, 4333, 4432, bez st. 4-ki
- 2♣ 1) 11+ PC, 5+ trefli, brak st. 4-ki, nie spełnia warunków odpowiedzi 3♣
- 2♦ 1) 11+ PC, 5+ kar, brak st. 4-ki, nie spełnia warunków odpowiedzi 3♦
- 2♥ 1) 13+PC, 5+ kierów (2 figury)
- 2♠ 1) 13+PC, 5+ pików (2 figury)
- 2BA 1) 11..12 PC, 4333, 4432, bez st. 4-ki
- 3♣ 1) 9..11 PC, 6+ trefli, bez st. 4-ki, inwit do 3BA
- 3♦ 1) 9..11 PC, 6+ kar, bez st. 4-ki, inwit do 3BA

3BA 1) 13..15 PC, 4333, 4432, bez st. 4-ki

### Odpowiedzi po otwarciu 1♦

- 1♥ 1) 7+ PC, 4+ kierów
- 1♠ 1) 7+ PC, 4+ pików
- 1BA 1) 7..10 PC, skład równy bez 4 ki ♦♥♠  
2) 7..10 PC z 5+ treflami nie spełnia warunków odp. 3♣
- 2♣ 1) 13+ PC, bez st. 4-ki, GF

2♦ 1) 10+ PC, 4+kara, brak st. 4, jedyna dopuszczalna częściówka to 3♦

2♥ 1) 13+PC, 5+ kierów (2 figury)

2♠ 1) 13+PC, 5+ pików (2 figury)

2BA 1) 11..12 PC, bez 4-ki ♦♥♠

3♣ 10..12 PC, inwit do 3BA, układ spełniający 4 warunki:

- brak st. 4
- fit karowy
- brak krótkości (singiel, renons)
- siła w młodych

np.

xxx

Dx

KW10xx

Awx

3♦ 6..9 PC, fit karo, brak st. 4

3♥ 12+ PC, fit karo, krótkość kier, brak 4-ki pik

3♠ 12+ PC, fit karo, krótkość pik, brak 4-ki kier

3BA 1) 13..15 PC, bez 4-ki ♦♥♠

### **Odpowiedzi po otwarciu 1♥**

1♠ 1) 7+ PC, 4+ pików

1BA 1) 7..9 PC, 4432, 4333, 5332 bez 3+ kierów, bez 4-ki pików

2♣ 1) 10+ PC, 4+ trefli, bez 4-ki pików, wyklucza fit kierowy

2♦ 1) 10+ PC, 4+ kar, bez 4-ki pików, wyklucza fit kierowy

2♥ 1) 7..9 PC, fit 3-kartowy

2♠ 1) 7..9 PC, fit, krótkość dowolna

2BA 1) Jacoby, 13+PC, fit, bez krótkości

3♣ 1) Bergen, 7..9PC, fit 4-kartowy, bez krótkości

3♦ 1) inwit do 4♥, 10..11 PC, fit, bez krótkości

3♥ 1) blok do pasa

3♠ 1) słaby splinter, 10..11 PC, fit, krótkość dowolna

3BA 1) splinter pikowy, 13+ PC

4♣ 1) splinter treflowy, 13+ PC

4♦ 1) splinter karowy, 13+ PC

### **Odpowiedzi po otwarciu 1♠**

1BA 1) 7..9 PC, 4432, 4333, 5332 bez 3+ pików,

2♣ 1) 10+ PC, 4+ trefli, wyklucza fit pikowy

2♦ 1) 10+ PC, 4+ kar, wyklucza fit pikowy

2♥ 1) 10+ PC, 4+ kiery

2♠ 1) 7..9 PC, fit

2BA 1) 7..9 PC, fit, krótkość dowolna

3♣ 1) Jacoby, 13+PC, fit, bez krótkości

3♦ 1) Bergen, 7..9PC, fit 4-kartowy, bez krótkości

3♥ 1) inwit do 4♠, 10..11 PC, fit, bez krótkości

3♠ 1) blok do pasa

3BA 1) słaby splinter, 10..11 PC, fit, krótkość dowolna

4♣ 1) splinter treflowy, 13+ PC

4♦ 1) splinter karowy, 13+ PC

4♥ 1) splinter kierowy, 13+ PC

### **Odpowiedzi po otwarciu 1BA**

2♣ 1) Staymann  
– inwit z 1 lub 2 st. 4, 6..8 PC, 4333,4432  
– inwit z 5+mł, 4 st, 6..8 PC  
– 13+ PC, skład dowolny

2♦ 1) transfer na kiery, 0+ PC, 5+ kierów

2♥ 1) transfer na piki, 0+ PC, 5+ pików

2♠ 1) transfer na kara, 0+ PC, 6+ kar  
2) inwit do 3BA, 6..8 PC, 4333, 4432, bez st. 4-ki

2BA 1) transfer na trefle, 0+ PC, 6+ trefli

3♣ 1) 9+ PC, ♣=1, ♦=5+, 4 st.

3♦ 1) 9+ PC, ♣=5+, ♦=1, 4 st.

3♥ 1) 9+ PC, ♥=1, ♠=3, 4-5 w młodszych

3♠ 1) 9+ PC, ♠=1, ♥=3, 4-5 w młodszych

3BA 1) z bilansu

### **Odpowiedzi po otwarciu 2♣**

2♦ relay Balickiego-Żmudzińskiego, forsing do końcówki (rzadziej inwit na 1 lub 2 st. 4)

2♥ do pasa

2♠ do pasa

2BA wieloznaczne, zmusza partnera do powiedzenia 3♣

3♣ inwit do 3BA

3♦ inwit, 6+

3♥ inwit, 6+

3♠ inwit, 6+

### **Odpowiedzi po otwarciu 2♦**

2♥ 1) słabe (siła i skład) do pasa lub zniesienia na 2♠

2♠ 1) słabe (siła i skład) nie toleruje gry w kiery (singiel), toleruje ♣, ♦ i ♠, do pasa lub zniesienia przy krótkości ♠

2BA 1) pytanie o skład, 12+ PC (patrz na układ)

3♦ 1) blok, fity w obu starszych

4♦ 1) transfer na starszy, (gramy 4♥ lub 4♠)

### **Odpowiedzi po otwarciu 2♥**

2♠ 1) fit kierowy, pytanie o krótkość, 13+PC (patrz skład)

2BA 1) 13+ PC, 5+ pików

3♣ 1) forsujące, 5+ trefli, 15+ PC

3♦ 1) forsujące, 5+ kar, 15+ PC

3♥ 1) przedłużenie bloku, do pasa

### **Odpowiedzi po otwarciu 2♠**

2BA 1) fit pikowy, pytanie o krótkość, 13+PC (patrz skład)

3♣ 1) forsujące, 5+ trefli, 15+ PC

3♦ 1) forsujące, 5+ kar, 15+ PC

3♥ 1) forsujące, 5+ kierów, 15+ PC

3♠ 1) przedłużenie bloku, do pasa

### **Odpowiedzi po otwarciu 2BA**

3♣ 1) do pasa

3♦ 1) do pasa

3♥ 1) pytanie o krótkość, 13+PC (patrz skład)

4♣ 1) inwit do 5♣

4♦ 1) inwit do 5♦