

## Licytacja dwustronna – spis konwencji

### Wejście kolorem

zlimitowane 10..15 PC, kolor 5+, w sytuacji gdy nie są spełnione warunki ktr. wywoławczej dopuszczalne jest wejście z czwórki, ale z siłą 12..15 PC

### Kontra wywoławcza

13..16 PC, co najmniej po 3 karty we wszystkich kolorach oprócz koloru otwarcia, kolor otwarcia raczej krótki i słaby partner zgłasza ostateczny kontrakt z bilansu, zatem ktr. wywoławcza jest naszą **ostatnią** odzywką, jedynym **wyjątkiem** jest inwitujące podniesienie koloru partnera  
uwaga: zalicytowanie nowego koloru, BA, lub drugiej kontry jest forsujące (objaśniające)

### Negat Herberta

jeżeli bilans po ktr. wywoławczej został przekroczony licytujemy najbliższą odzywką nie-bezaturową np.

1♠ ktr. pas 2♣  
stosujemy do wysokości dwóch

### Kontra objaśniająca

17+ PC, na kolorze 5+, lub 19+ PC na układzie równym

### Kontra negatywna (lub forsująca)

na 3-ciej ręce stosujemy ją do wysokości 3♠

Przykłady:

1♣ 1♠ ktr.

oznacza 7+PC, 4+♥, (rzadziej forsing do końcówki na dowolnym układzie)

1♦ 2♥ ktr.

oznacza 9+PC, 4+♠, (rzadziej forsing do końcówki na dowolnym układzie)

1♠ 2♦ ktr.

oznacza albo 7..9PC na ♥ i ♣, albo (rzadziej) forsing do końcówki na dowolnym układzie

1♣ 3♠ ktr.

oznacza 5+♥, 11+PC

### Po interwencji

Jeśli przeciwnicy interweniowali ktr. wyw. ignorujemy ją i gramy balustradą lub licytacją po 1 karo jak bez niej. Dodatkową możliwością jest rekontra (patrz poniżej).

Natomiast po interwencji kolorem: kontra jest negatywna, a 2NT - 10+PC z fitem (**conajmniej inwit z fitem**).

### Kontra z fitem 3-kartowym

stosujemy ją do wysokości dwóch

Przykłady:

1♣ pas 1♠ 2♦

ktr. - z trzema pikami

1♣ pas 1♥ 1♠

ktr. - z trzema kierami

### Wejście 1BA

na otwarcia 1♣/♦ – lambda/jak otwarcie na otwarcie 1♥/♠ – 10..15 PC, **dwukolorówka**, dokładnie 4 w drugim starszym i 5+ mł (nieustalony)

### Obrona po otwarciu 1♣

Lambda (w przygotowaniu)

2♦ - naturalne - nie Wilkosz

### Obrona po otwarciu 1♦

tymczasowo

2BA - kiery i trefle

2♦ - Wilkosz (reszta układów)

### Obrona po otwarciach 1♥/♠

cue-bid Michaels'a:

1♥ 2♥ - Wilkosz z pikami

1♠ 2♠ - Wilkosz z kierami

### Obrona po otwarciu 1BA (16-18PC)

ktr. – dwukolorówka 5+-5+ bez trefli

2♣ – 6+ trefli, lub dwukolorówka 5+-5+ z treflami

### Obrona po otwarciu 2♣ (Precision)

ktr. – jest równoważna kontrze wywoławczej na otwarciu 2♠

2♦ – wejście to jest równoważne kontrze wywoławczej na otwarciu 2♥

### Obrona po otwarciu 2♦ (Wilkosz lub Multi)

ktr. – jest równoważna kontrze wywoławczej na otwarciu 2♠

2♥ – wejście to jest równoważne kontrze wywoławczej na otwarciu 2♥

**Obrona po otwarciu 2BA (5-5 mł.)**

3♣ – 5+-4+ w starszych z przewagą kierów

3♦ – 5+-4+ w starszych z przewagą pików

ktr. – raczej na układzie równym i sile

3♥/3♠ – jednokolorowe

**Obrona po wejściu 2BA (5-5 mł.)**

1♥/♠ 2BA ?

?=ktr – siła w młodych

?=3♣ – forsujące z fitem w kolorze otwarcia

?=3♦ – forsujące z 5+ w drugim starszym

?=3 w kolor otw. – inwitujące

?=3 w drugi starszy – inwit na monokolorze, bez fitu

**Lebensohl po kontrze wywoławczej na otwarciu 2♥ i 2♠**

2♥/♠ ktr. pas 2BA

odzywka 2BA zmusza partnera do zalicytowania

3♣ (chyba, że jego ktr. była objaśniająca) i

wyłączenia się z licytacji

Przykład:

2♠ ktr.(wyw.) pas 2BA

pas 3♣ pas 3♦

pas pas - obowiązkowy

**Lebensohl po otwarciu 1NT i wejściu 2♥/♠**

1BA 2♥/♠ 2BA

odzywka 2BA zmusza partnera do zalicytowania

3♣ i wyłączenia się z licytacji

Przykład:

1BA 2♠ 2BA pas

3♣ pas 3♥(sign off) pas

pas - obowiązkowy

Zgłoszenie koloru jest inwitujące np.

1BA 2♠ 3♥(inwit) pas

teraz można dołożyć 4♥

Kontra jest negatywna (nie karna) np.

1BA 2♠ ktr. (z kierami)

**Kontra na grę premiową**

ma znaczenie wyłącznie wistowe (kontra Lightnera), nakazuje wist w pierwszy kolor licytowany przez dziadka (nawet jeśli była to odzywka sztuczna), najczęściej pozwala trafić do renonsu lub konfiguracji AD, KD, np.

1BA pas 2♦(transfer) pas

2♥ pas 4BA pas

5♣ pas 6C ktr (na wist ♦)

**Zasady forsingu**

- obowiązuje podtrzymanie licytacji do wysokości 1BA
- wysokości 1 i 3 forsują, 2 i 4 nie forsują np.

1♠ 3♣ 3♦ - forsuje

1♥ 1♠ 2♦ - nie forsuje

wyjątkiem są odzywki zgłoszone ekonomicznie na wysokości 3 np.

1♠ 2♥ 3♣ - nie forsuje

**Odpowiedź na relay po interwencji**

dotyczy np. odpowiedzi na pytanie o asy:

I szczebel - pas

II szczebel - ktr.

III szczebel - odzywka...

**Rekontra**

ma zawsze znaczenie SOS (nie wolno na nią spasować)

po otwarciu i ktr wyw. - r. ktr. partnera oznacza silny misfit i 11+PC

**Po otwarciu 1♥/♠ i interwencji**

Jeśli przeciwnicy weszli kontra – ignorujemy ją i stosujemy dalej Balustradę, po innym wejściu licytujemy naturalnie, ustaliśmy że:

ktr. – negatywna

2BA – co najmniej inwit z fitem (10+ PC), fl

Przykład:

1♠ ktr. 2BA – fit, krótkość, 7..9PC

1♠ 2♦ 2BA – fit, 10+ PC

1♠ 2♦ 3♠ – blokujące