

## Licytacja szlemowa

### Pytanie o asy

Odzywka 4BA jest pytaniem o asy wtedy, gdy jest spełniony co najmniej 1 z trzech warunków:

- 1) posiadamy uzgodniony kolor;
- 2) wcześniejsza licytacja ujawniła aspiracje szlemikowe (np. jesteśmy po serii cue-bidów)
- 3) 4BA jest otwarciem

Przykłady:

- 1) 1BA 4BA - inwit do 6BA
- 2) 1♠ 4BA - pytanie (na uzg. pikach)
- 3) 1♠ 2♥  
4BA - pytanie (na uzg. kierach)
- 4) 1BA 2♠  
2BA 4BA - pytanie (na uzg. treflach)
- 5) 4♥ 4BA - pytanie (na uzg. kierach)
- 6) 1♣ 1♠  
1BA 4BA - inwit do 6BA
- 7) 4BA - pytanie (bez uzg. koloru)

Król w kolorze uzgodnionym jest traktowany jako as (Balckwood na 5 wartości).

Odpowiedzi:

5♣ - 0 lub 3 wartości

5♦ - 1 lub 4 wartości

5♥ - 2 lub 5 wartości bez damy atu

5♠ - 2 lub 5 wartości z damą atu

Teraz zejście pytającego na kolor uzgodniony jest do pasa, natomiast *relay* jest pytaniem o króle. Po odpowiedziach 5♣ lub 5♦ pozytywna odpowiedź na pytanie o króle jest warunkowana posiadaniem damy atu.

### Pytanie o króle

Jeżeli odpowiedź na pytanie o asy brzmiała 5♣ lub 5♦, to na pytanie o króle odpowiadamy według schematu:

I szczebel - negat, brak damy atu

II szczebel - dama atu + 1 król

III szczebel - dama atu + 2 króle

IV szczebel - dama atu + 3 króle

Jeżeli odpowiedź na pytanie o asy brzmiała 5♥ lub 5♠, to na pytanie o króle odpowiadamy według schematu:

I szczebel - 1 król

II szczebel - 2 króle

III szczebel - 3 króle

### Cue-bidy

Cue-bid jest odzywką zgłaszającą 2 ważne informacje:

- 1) aspiracje szlemikowe
- 2) zatrzymanie w kolorze licytowanym i w kolorach opuszczonych przez partnera.

Przykład:

1♠ 4♣

4♥ 4♠

Odzywka 4♣ to splinter, 4♥ oznacza chęć grania szlemika, zatrzymanie kier i brak zatrzymania karo (ominięto), 4♠ oznacza "również nie mam zatrzymania karo". Takie ustalenia umożliwiają zagranie 4♠ zamiast 5♠ w sytuacji gdy mamy do oddania 2 szybkie lewy.

Rodzaje zatrzymań:

I stopnia - as lub renons

II stopnia - singiel, mariaż itp.

Zgłoszenie cue-bidu obiecuje zatrzymanie II stopnia, zaś jego powtórzenie (w tym samym kolorze) - zatrzymanie I stopnia. Cue-bidy na wysokości 5-ciu obiecują zatrzymanie I stopnia.

### Mini splinter

Jeżeli uzgodnienie koloru spełnia 3 warunki

- 1) jest silne (GF)
  - 2) dotyczy koloru starszego
  - 3) jest na wysokości trzech
- to stanowi ono pytanie o krótkość.

Przykład:

1♣ 2♠

3♠ - uzgodnienie z pytaniem

Odpowiadamy kolorem krótkości, odpowiedź 3BA oznacza brak krótkości.

1♣ 1♠

2♦\* 2♥

3♠ 3BA - brak krótkości

### Słaby splinter i silny splinter

Patrz opis balustrady.

### Inwit atutowy

Zainwitowanie kolorem atutowym do szlemika wyraża obawę jedynie o kolor atutowy.

Przykład:

1♠ 4♠

5♠

Odzywka 5♠ oznacza "powiedz 6, jeżeli nie oddajesz 2 lew pikowych". Inwit przyjmujemy posiadając np. AK..., AD..., KD..., ewentualnie AW...

Przykładowa ręka na powyższą licytację:

♠109xxx

♥-

♦Ax

♣AKDxxx

**Pytanie o starsze figury atutowe**

Odzywka 5NT jest pytaniem o ilość starszych figur atutowych, jeśli tylko mamy uzgodniony kolor.

Odpowiedzi:

6♣ - 0 st. figur

6♦ - 1 st. figura

6♥ - 2 st. figury

6♠ - 3 st. figury

Przykład (z meczu)

1BA 2♠

2BA 4BA

5♦ 5BA - pytanie (treflowe)!!!

**OSW Doroszewicza**

w przygotowaniu (po wprowadzeniu licytacji po Staymannie, odwrotce i Precisionie)

**Wywołanie końcowe**

w przygotowaniu (po wprowadzeniu licytacji po Staymannie, odwrotce i Precisionie)