♠ ♥ ♦ ♣

1 Otwarcia

Siła i długość koloru

Otwarcia na poziomie 1 — od 13 PC

1♣	**13–20 PC**, min. 3♣ (krótki trefl) lub 5+♣ z 15–17 PC bez singla otwieraj 1BA
1♦	**13–20 PC**, min. 3♦
1♥ ♠	**13–20 PC**, 5+ kart w kolorze starszym
1BA	**15–17 PC**, ręka zrównoważona, **bez singla**

Silne otwarcia — od 20 PC

2♣	**22+ PC** lub 4 szybkie lewy z góry jedyne otwarcie forsujące, zaproszenie do wysokiej gry
2BA	**20–21 PC**, ręka zrównoważona dalej licytacja jak po 1BA

Otwarcia blokujące — 5–10 PC

2♦ ♥ ♠	6-karta, **ok. 10 PC**
3♣ ♦ ♥ ♠	7-karta, **5–10 PC**

Bez piątki w starszym otwierasz młodszy: 1♣ (3+) lub 1♦ (3+). Zrównoważone 15–17 zawsze idą przez 1BA.

♠ ♥ ♦ ♣

2 Odpowiedzi

Po otwarciu partnera

Po otwarciu 1 w kolor — od 6 PC

nowy	nowy kolor na 1 — **pokazuje 5 kart**
+1	podniesienie koloru partnera o 1 — **fit**
1BA	**6–10 PC**, bez gwarancji zatrzymania w kolorze przeciwnika

Po otwarciu 1BA partnera — transfer: bez minimum

2♣	**Stayman** — pytanie o czwórkę ♠ lub ♥ od 7–9 PC, bez górnej granicy
2♦	transfer — 5+♥ dowolna siła, także poniżej 7 PC
2♥	transfer — 5+♠ dowolna siła, także poniżej 7 PC
2♠	**zgłoszenie młodszych:** 5+♣ / 5+♦ lub 4-4 ♣+♦ partner musi odpowiedzieć 3♣ (przymusowy przekaz)

1BA w dalszej licytacji — 6–10 / 12–14 PC

1BA	**po własnym pasie: 6–10 PC** brak zatrzymania w kolorze przeciwnika
1BA	**rebid otwierającego** po nowym kolorze partnera: **12–14 PC** niezgodność

Po silnym 2 ♣ partnera — negat 0–8 PC

2♦	**negat** — **0–8 PC**, bez piątki

♠ ♥ ♦ ♣

3 Obrona

Kontra wywoławcza · Cappelletti

Kontra po otwarciu przeciwnika — od 13 PC

Kontra = min. 13 PC
Partner **musi** odpowiedzieć!

2BA	po kontrze przeciwnika — **poparcie** w kolor partnera

Cappelletti po 1BA przeciwnika — od ok. 14 PC

2♣	jednokolorówka — dowolny kolor
2♦	dwukolorówka: **oba starsze** ♥ + ♠
2♥	dwukolorówka: ♥ + kolor młodszy
2♠	dwukolorówka: ♠ + kolor młodszy
2BA	oba młodsze ♣ + ♦

Odpowiedzi partnera

po	2♣	**2♦** — pytanie o kolor wpisujący pasuje, jeśli jego kolorem są ♦
po	2♦	kolor starszy — naturalnie, do gry kolor młodszy — forsing · 2BA — negat
po	2♥/♠	kolor młodszy — naturalnie

♠ ♥ ♦ ♣

4 Pytanie o asy

Gerber · Roman Key Card Blackwood

Gerber — 4 ♣ — bez uzgodnionego atu

4♦	**0 lub 4** asy
4♥	**1** as
4♠	**2** asy
4BA	**3** asy

RKCB — 4BA — atu ustalone

5♣	**1 lub 4** klucze
5♦	**0 lub 3** klucze
5♥	**2 lub 5** kluczy, **bez** damy atu
5♠	**2 lub 5** kluczy, **z** damą atu

Klucze = 4 asy + król atutowy. Wariant 1430 — jeden as „na niższą": 5♣ to 1/4, 5♦ to 0/3. Liczbę rozpoznajesz z kontekstu.
Szlemik ≈ 33 PC na linii · **szlem ≈ 37 PC**.