

## Standard licytacyjny WJ-2006

### OTWARCIA

- 1♣ – 12-14 PC, układ zrównoważony, możliwa piątka trefli ♣
  - 15+PC, 5+♣
  - 18+PC, układ dowolny
- 1♦ – 12-17 PC, 5+♦, lub 4♦ w układzie 4441, lub 4♦ i 5♣ w sile 12-14 PC
- 1♥ / ♠ – 12-17 PC, 5+♥ / ♠
- 1BA – 15-17 PC, układ zrównoważony, dopuszczalne starsze piątki, młodsze szóstki, itp.
- 2♣ – 11-14 PC, Precision, 5+♣ i starsza czwórka lub 6+♣
- 2♦ – mini-Multi – 6-11 PC, starszy kolor 6+
- 2♥ – 6-11 PC, 5+♥ i 5+ w innym kolorze
- 2♠ – 6-11 PC, 5+♠ i 5+ w kolorze młodszym
- 2BA – 6-11 PC, 5+-5+ w kolorach młodszym
- 3♣ / ♦ – przed partią 6+, po partii 7+, na I i II ręce kolor z dwoma starszymi honorami
- 3♥ / ♠, 4♣ / ♦ / ♥ / ♠ – naturalne, blokujące, z prawa 4-3-2-2
- 3BA – pełny kolor młodszy bez bocznego dojścia

### DALSZA LICYTACJA

#### Po otwarciu 1♣

- Odpowiedź 1♦** – 0-6 PC, układ dowolny
  - 7-11 PC, układ niezrównoważony bez starszej czwórki
  - 13+ PC, układ zrównoważony bez starszej czwórki, w sile 13-15 PC ręka zła do zajęcia bez atu

ustalenia specjalne w sekwencji 1♣ – 1♦

- 1♣ – 1♦
- 1♥ / ♠ – 3♠ / ♥ = 13-15 PC, układ zrównoważony – „chcę grać 3BA z twojej ręki”

- 1♣ – 1♦
- 2♦ = forsing do dogranej, układ różny od dwukolorowego

- 1♣ – 1♦
- 2♦ - ?
- 2♥ = wtórny negat, 0-3 PC
- 2♠, 3♣ / ♦ / ♥ = 4-6 PC, kolor 5+
- 2BA = 4-6 PC, układ zrównoważony (dalej 3♣ Stayman, inne – naturalne)

- 1♣ – 1♦
- 2♦ – 2♥
- 2BA – dalej Stayman i transfery na kolory starsze, 3♠ – kolory młodsze

- 1♣ – 1♦
- ?
- 3♥ = forsujące do dogranej, 5+♥ i 5+ inne (teraz 3♠ – piki lepsze od kierów, 3BA – pytanie o drugi kolor, 4♣ / ♦ – cue bid uzgadniający kiery)
- 3♠ = forsujące do dogranej, 5+♠ i 5+ młodsza (teraz 3BA – pytanie, 4♣ / ♦ – cue bid uzgadniający piki)

- 4♣ = forsujące do dogranej, 5+-5+ w kolorach młodszych (teraz 4♦ – uzgodnienie, 4♥ / ♠ – cue bid uzgadniająca trefle)

**Odpowiedzi 1♥ / ♠ – 7+PC, kolor 4+**

1♣ – 1♥ / ♠

2♦ = Odwrotka

- 2♥ = słaby na czwórce

- 2♠ = silny na czwórce

- 2BA = słaby na piątce

- 3♣ = mocny na piątce

- itd

W sekwencji

1♣ – 1♥ / ♠

2♣ - ?

odzywki 2♥ / ♠, 2BA i 3♣ nie forsują; inne, poza wymienionymi oraz 2♦, są naturalne, forsujące do dogranej

2♦ jest sztucznym forsingiem do dogranej; dalsza licytacja naturalna

### Magister

Po otwarciu 1 w kolor, odpowiedzi one over one i rebidzie otwierającego na wysokości jednego stosujemy konwencję *magister* (znaną także pod nazwą PRO) – rebid odpowiadającego 2♣ jest sztuczny, i obiecuje rękę co najmniej inwitującą z pięciokartowym kolorem odpowiedzi, albo rękę z aspiracjami szlemikowymi, albo sign off na treflach.

Oto sekwencje, w których 2♣ jest pytaniem konwencji *magister*:

1♣ – 1♥

1♠ – 2♣

1♣ – 1♥ / ♠

1BA – 2♣

1♦ – 1♥ / ♠

1BA – 2♣

1♥ – 1♠

1BA – 2♣

Otwierający z minimum otwarcia z dubletonem w kolorze pierwszej odpowiedzi partnera licytuje sztuczne 2♦, z minimum z trójką w kolorze partnera – 2 w kolor partnera, z górą otwarcia z trójką w kolorze partnera – 2 w drugi kolor starszy, z górą bez fitu w kolorze partnera – 2BA.

Powtórzenie trefli przez odpowiadającego wskazuje na posiadanie słabej karty z kolorem treflowym i jest sign off. Z kartą inwitującą ze starszą piątką, po odpowiedzi 2♦ odpowiadający licytuje 2 w swój kolor, a po wskazaniu przez partnera maksimum – wybiera kontrakt. 2BA zalicytowane przez odpowiadającego wskazuje aspiracje szlemikowe i jest pytaniem o młodszą czwórkę.

**Odpowiedź 1BA** – 7-10 PC bez starszej czwórki

**Odpowiedź 2BA** – 11-12 PC bez starszej czwórki

**Odpowiedź 3BA** – 13-15 PC bez starszej czwórki, ręka dobra do bez atu

**Odpowiedzi 2♣ /♦** – 12+PC, kolor 5+, możliwa starsza czwórka, forsujące do dogranej

W sekwencji 1♣ – 2♣ /♦ rebid 2BA nie wyklucza starszej czwórki, oznacza rękę dobrą do zajęcia bez atu

**Odpowiedzi 2♥ /♠** – forsujące do dogranej z aspiracjami szlemikowymi, dobry kolor 6+

**Odpowiedzi 3♣ /♦** – inwitujące (9-11 PC) z dobrym kolorem 6+

**Odpowiedzi 3♥ /♠** – kolor siedmiokartowy z dwoma starszymi honorami, nic z boku

Po otwarciu 1♦

**Odpowiedź 1BA** – 7-10 PC bez starszej czwórki

**Odpowiedź 2♣** – kolor 5+, forsuje do dogranej z wyjątkiem wariantu 10-11 PC z kolorem 6+ (wtedy powtarzamy trefle w następnym okrążeniu), możliwa starsza czwórka

**Odpowiedź 2♦** – odwrócone podniesienie – 10+ PC, 4+♦ bez starszej czwórki

**Odpowiedzi 2♥ /♠, 3♣** – forsujące do dogranej z aspiracjami szlemikowymi, dobry kolor 6+

**Odpowiedź 2BA** – 11-12 PC, układ zrównoważony bez starszej czwórki

**Odpowiedź 3BA** – 13-15 PC, układ zrównoważony bez starszej czwórki, zatrzymania w kolorach starszych

**Odpowiedź 3♦** – blokujące, 5-9 PC z fitem karowym 4+

**Odpowiedzi 3♥ /♠, 4♣** – Splinter

W sekwencji

1♦ – 1♥ /♠

2♣ – po czwartym kolorze rebid otwierającego 3♣ wskazuje 4+♦ i 5+♣, a pozostałe – 5+♦ i 4♣

Po otwarciu 1 w kolor, odpowiedzi one over one i uzgodnieniu koloru odpowiedzi relay jest pytaniem o układ. Oto sekwencje, w których stosujemy tą konwencję:

1♦ – 1♥

2/3♥ – 2/3♠ = relay

- 2/3BA = krótkość pik

- 3/4♣ ♣ = krótkość trefl

- 3/4♦ = 5-4-2-2, dobry kolor karowy

- 3/4♥ = 5-4-2-2, nie nadzwyczajny kolor karowy

1♦ /♥ – 1♠

2/3♠ – 2/3BA = relay

- 3/4♣ = krótkość trefl

- 3/4♦ ♦ /♥ = 5-4-2-2, dobry kolor karowy/kierowy

- 3/4♠ = 5-4-2-2, nie nadzwyczajny kolor karowy/kierowy

- 3/4♥ /♦ = krótkość licytowana

**Po otwarciu 1♥ /♠**

Odpowiedź 1BA – 7-11 PC bez fitu w kolorze otwarcia

Odpowiedź 2♣ /♦ (także 2♥ po 1♠) – forsujące do dogranej z wyjątkiem wariantu 10-11 PC z kolorem 6+ (wtedy powtarzamy kolor odpowiedzi); odpowiedź 2♣ może być w skrajnym przypadku licytowana z dubletonem (przy ręce zrównoważonej z fitem w kolorze otwarcia), odpowiedzi 2♦ i 2♥ wskazują kolor 5+.

W sekwencji 1♠ – 2♥, odzywka 3♥ nie forsuje – wskazuje minimum otwarcia z fitem trzykartowym; 4♥ wskazuje rękę z lekką nadwyżką bez krótkości.

Odpowiedź 2BA – inwit z fitem w kolorze otwarcia

Odpowiedzi 3♣ /♦, (także 2♠ po 1♥, 3♥ po 1♠) – forsujące do dogranej z aspiracjami szlemikowymi, dobry kolor 6+

Odpowiedź 3♥ /♠ – blokujące

Odpowiedź 3♠ (po 1♥), 3BA (po 1♠) – słaby Splinter – 10-12 PC, dowolna krótkość z fitem 4+

Odpowiedzi 4♣ /♦ – Splinter w sile 12+ PC (3BA po 1♥ – krótkość pik, 12+PC, 4♥ po 1♠ – także Splinter w sile 12+ PC)

*Forsujące 2BA po powtórzeniu koloru otwarcia*

W sekwencjach

1♥ – 1♠ /BA

2♥

1♠ – 1BA

2♠

2BA jest forsujące i prosi o sprecyzowanie układu ręki. Otwierający odzywką 3♣ /♦ (także 3♥ po otwarciu 1♠) wskazuje krótkość, bez krótkości z brzydką ręką licytuje 3 w kolor otwarcia, a z ładną 3BA. Takie 2BA forsuje jedynie do wysokości 3 w kolor otwarcia – po wskazaniu krótkości, powrót na 3 w kolor otwarcia jest sign off.

Po odpowiedzi one over one i rebidzie 2 w nowy kolor, np. w sekwencji

1♦ /♥ – 1♠

2♣ - ?

2BA jest inwitujące, forsuje czwarty kolor.

Po otwarciach na III i IV ręce – Drury z fitem (po Drury 2♣, najslabszą licytacją otwierającego jest powrót na 2 w kolor otwarcia), przeskok w nowy kolor – góra pasa, niezły kolor 6+, preferencja kolorów starszych.

### Po otwarciu 1BA

Odpowiedź 2♣ – Stayman

Po Staymanie są tylko trzy odpowiedzi – 2♦ – brak starszej czwórki, 2♥ – czwórka kierów, nie wyklucza czwórki pików, 2♠ – czwórka pikowa bez kierowej;

W sekwencji

1BA – 2♣

2♦ – ?

- 2♥ – co najmniej 4-4 w starszych, słabość, chęć gry tylko 2♥ lub 2♠

- 2♠ – inwit w układzie 5♠ i 4♥

1BA – 2♣

2♥ /♠ – 3♦ /♥ = transfer Trybulu, szlemikowe uzgodnienie koloru odpowiedzi

1BA – 2♣

2♥ – 2♠ = pytanie o drugą czwórkę

1BA – 2♣

2♠ – 3♣ = pytanie o drugą czwórkę

Odpowiedzi 2♦ /♥ – teksasy (JTB)

Po teksasie, nowy kolor zalicytowany przez odpowiadającego forsuje do dogranej

Odpowiedź 2♠ – transfer na trefle

Odpowiedzi 3♣ - transfer na kara

Odpowiedzi 3♥ /♠ – konwencja 5431, co najmniej 5-4 w kolorach młodszych, krótkość w kolorze licytowanym

Po interwencji przeciwnika wykorzystuje się odzywkę przeciwnika jak własną poprzez kontrę ( Stayman lub transfer ) lub licytuje jak gdyby odzywki nie było.

1NT - 2♣ (przeciwnik) – X(partner) = Stayman

2♥ (przeciwnik) – X(partner) = transfer na ♠

inne jak bez wejścia

### Po otwarciu 2♣

Odpowiedź 2♦ – relay, forsuje do 3♣ ; w ten sposób licytujemy też ręce w sile forsingu do dogranej z własnym kolorem.

Po relayu 2♦ otwierający licytuje następująco:

- 2♥ /♠ – czwórka licytowana (dalej relay – pytanie o układ w kolorach bocznych – licytuje się trójkę, bądź 3♣ z 6-4, albo bez atu z 5422)
- 2BA – sześć trefli, ręka dobra do zajęcia bez atu
- 3♣ – 6+♣ , ręka, z którą lepiej, aby bez atu zajął partner (dalej 3♦ – pytanie o krótkość)
- 3♦ – 6+♣ i 4♦
- 3♥ /♠ – sześć trefli i słaba piątka w kolorze licytowanym
- 3BA – góra otwarcia, pełny kolor treflowy

Odpowiedzi 2♥ /♠ – nieforsujące, kolor 5+

Odpowiedź 2BA – słabe z fitem treflowym lub forsujące do dogranej, dwukolorówka co najmniej 5-5 bez trefli; otwierający licytuje automatyczne 3♣ ♣ , a odpowiadający pasuje z fitem, bądź sprzedaje układ dwukolorowy: 3♦ – kara z kierami, 3♥ – kiery z pikami, 3♠ – piki z karami

Odpowiedź 3♣ – inwitujące, 9-11 z fitem treflowym bez starszej czwórki

Odpowiedzi 3♦ /♥ /♠ – inwitujące z niezłym kolorem 6+

Po interwencji przeciwnika – kontra jest negatywna, nowy kolor nie forsuje na wysokości dwóch, a forsuje na wysokości trzech.

### Po otwarciu 2♦

Odpowiedzi 2♥ /♠ – pasuj z licytowanym kolorem, znoś bez niego

Odpowiedź 2BA – pytanie o kolor i siłę otwarcia

Po pytaniu 2BA otwierający licytuje:

- 3♣ – góra otwarcia, kolor nieznan – dalsze pytanie to 3♦ , po nim otwierający pokazuje posiadany kolor „odwrotnie”, 3♦ – minimum otwarcia z kierami, 3♥ – minimum otwarcia z pikami.

Odpowiedź 3♦ – inwitujące do końcówki z fitami w obu starszych

Odpowiedź 3♥ – blokujące z fitami w obu starszych

Odpowiedź 4♣ – „pokaż swój kolor teksasem”

Odpowiedź 4♦ – pokaż swój kolor

Po interwencji – po kontrze – bez zmian, po wejściu kolorem – kontra karna, licytacja w kolor starszy – „pasuj lub popraw”.

### Po otwarciach 2♥ /♠

Odpowiedź 2♠ (po otwarciu 2♥) – pasuj z pikami, zalicytuj kolor młodszy bez pików  
Odpowiedź 2BA – pytanie o drugi kolor; w sekwencji 2♥ – 2BA 3♥ oznacza kolory starsze; po pokazaniu drugiego koloru, powrót na kolor otwarcia jest inwitem, podniesienie koloru młodsze na wysokość czterech to szlemikowe uzgodnienie; drugi kolor starszy to szlemikowe uzgodnienie koloru otwarcia; w sekwencji 2♥ – 2BA - 3♥< 3♠ szlemikowo uzgadnia piki, a 4♣ /♦ to cue bid przy uzgodnionych kierach.  
Odpowiedź nowym kolorem (3♠ po 2♥) – naturalne, forsujące na jedno okrażenie  
Po interwencji – kontra karna, a nowy kolor – „pasuj albo popraw”

### Po otwarciu 2BA

Odpowiedź 3♥ – pytanie o układ, po którym otwierający licytuje krótkość (3BA – krótkość kier), bądź zgłasza młodszą szóstkę

### Po otwarciach blokujących

Zgłoszenie koloru starszego jest naturalne, na wysokości trzech forsuje na jedno okrażenie. Licytacja w nowy kolor młodszy na wysokości trzech może być wyczekująca, a na wysokości czterech jest cue bidem.

### Po otwarciu 3BA

Odpowiedź 4/5♣ – pasuj albo popraw – chęć gry w kolor partnera na wysokości 4/5

Odpowiedź 4♦ – pytanie o krótkość (4♥ /♠ – krótkość licytowana, 4BA – krótkość w kolorze młodszy, 5♣ /♦ – brak krótkości)

## LICYTACJA STREFY SZLEMOWEJ

Blackwood 1430 – stosujemy Blackwooda na 5 wartości odwróconego – odpowiedź 5♣ ♣ oznacza 1 lub 4 wartości, 5♦ – 0 lub 3 wartości, 5♥ – 2 wartości bez damy atu, 5♠ – 2 wartości i dama atu; jeżeli licytacja przekroczyła poziom 4BA, to Blackwoodem jest 5BA.

Pytanie o króle – Hoyt – po odpowiedzi na pytanie o asy, najniższa odzywka z pominięciem koloru uzgodnionego jest pytaniem o króle. Odpowiada się w sposób normalny (I szczebel – 0 lub 3)

Konwencja atutowa – 5BA licytowane po odpowiedzi na Blackwooda lub z przeskokiem jest pytaniem o starsze honory atutowe; odpowiedzi są następujące: 6♣ – 0 figur, 6♦ – 1 figura, 6♥ – 2 figury, 7 w kolor uzgodniony – 3 figury.

Blackwood wyłączeniowy: po uprzednim uzgodnieniu koloru, zalicytowanie nowego koloru z przeskokiem na wysokości 5 (lub 4♠ przy uzgodnionych kierach) jest Blackwoodem wyłączeniowym – pytaniem o asy poza kolorem wyłączenia oraz króla atu (4 wartości). Odpowiadamy szczeblami, jak po Blackwoodzie – I szczebel – 1 lub 4 wartości, II szczebel – 0 lub 3 wartości, III szczebel – 2 wartości bez damy atu, td.

## LICYTACJA OBRONNA

Wejście kolorem na wysokości jednego – może być wyłącznie wskazaniem wistu; po takim wejściu – 2♣ to Drury z fitem po wejściu 1 w starszy, nowy kolor na wysokości jednego i trzech forsuje, na wysokości dwóch bez przeskoku nie forsuje (ale jest konstruktywny); nowy kolor z podwójnym przeskokiem to kolor z fitem, Splinter tylko w kolor przeciwnika; kolor wejścia z przeskokiem – blokujące.

Wejście kolorem bez przeskoku na wysokości dwóch – powinno być przyzwoite, w zasadzie od mniej więcej 12 PC, po takim wejściu nowy kolor nie forsuje na wysokości dwóch (ale jest konstruktywny), forsuje na wysokości trzech.

Wejście kolorem z przeskokiem – jest blokujące (po wejściu 2♥ /♠ stosujemy pytanie o singla)

Kontra wywoławcza – kontra wywoławczą gramy po otwarciach do wysokości 4♥ włącznie. Kontra na otwarcia wyższe ma znaczny stopień karności.

Po kontrze wywoławczej na otwarcie 1♣ stosujemy sztuczny negat 1♦, po kontrze na inne otwarcie licytujemy naturalnie.

Po kontrze wywoławczej na otwarcie słabe 2 w starszy stosujemy Lebensohla.

Po kontrze wywoławczej, licytacja II broniącego w kolor przeciwnika zapewnia, że zabierze on jeszcze co najmniej raz głos w licytacji.

Po kontrze i swobodnej licytacji II broniącego, obiecującej siłę od 7 PC i sprzedaniu przez kontrującego kontry objaśniającej, licytacja jest sforsowana do dogranej.

Po kontrze wywoławczej i licytacji drugiego przeciwnika w nowy kolor, kontra jest karna.

Po kontrze wywoławczej i podniesieniu starszego koloru otwarcia, kontra odpowiedź oznacza rękę bez czwórki w drugim kolorze starszym.

Kontra wywoławcza na 2♦ multi bądź Wilkosza oznacza rękę z fitem kierowym – dawana jest do wariantu otwarcia z kolorem pikowym.

Michaels cue bid – wejście kolorem przeciwnika oznacza dwukolorówkę co najmniej 5-5 z najstarszym z nie licytowanych kolorów (z dwoma najniższymi wchodzimy 2BA). Oto szczegółowy opis:

1♦ – 2♦ = dwukolorówka z pikami

- 2BA = trefle i kiery

1♥ – 2♥ = dwukolorówka z pikami

- 2BA = trefle i kara

1♠ – 2♠ = dwukolorówka z kierami

- 2BA = kolory młodsze

Jako uzupełnienie tego schematu można przyjąć dwukolorówki po otwarciu przeciwnika 1♣ jak otwarcia bądź z użyciem 2♦ Wilkosza (w zależności od uregulowań przepisów dopuszczających systemy w danej imprezie).

Wejście Michaels cue bid jest nie limitowane – w założeniach korzystnych może być bardzo słabe, a górnego limitu nie ma. Powtórna licytacja wchodzącego dwukolorówką w kolor przeciwnika oznacza samodzielny forsing do dogranej.

**Wejście 1BA** – jest naturalne, oznacza siłę 16-18 PC z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika. Dalej licytujemy jak po otwarciu 1BA. Po kontrze na wejście 1BA, rekontra jest SOS, a zniesienie – naturalne, słabe. Analogicznie traktujemy wejście 2BA po otwarciu przeciwnika na wysokości dwóch.

Wejście 1BA na pozycji re-open wskazuje siłę 11-15 PC i nie obiecuje zatrzymania w kolorze przeciwnika.

**Wejście 2BA** – oznacza dwukolorówkę na kolorach młodszych. Na pozycji re-open oznacza siłę 19-21 PC z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika.

**Po otwarciu 1BA silne**

kontra – „bi” – starsza czwórka i młodszy kolor 5+, na wznowieniu może być 4-4

2♣ – kolory starsze (teraz 2♦♦ jest pytaniem o układ)

2♦♦ – jeden kolor starszy

2♥/♠ – kolor licytowany i młodszy kolor 4+,

**Po otwarciu 1BA słabe**

Kontra – siłowa, wejścia – j.w., ale siła konstruktywna.

## LICYTACJA DWUSTRONNA

**Po kontrze wywoławczej** – kolor na wysokości jednego forsuje na jedno okrażenie, na wysokości dwóch – słabe zniesienie, podniesienia koloru otwarcia blokujące, 1/2/3BA – z fitem w kolorze otwarcia z wartościami defensywnymi, nowy kolor z przeskokiem – kolor + fit; rekontra – od 10 PC

**Po wejściu kolorem** – kontra negatywna do wysokości 3 włącznie, na wysokości 4 kontra „punktowa”, nowy kolor nie forsuje na wysokości dwóch, forsuje na wysokości jednego i trzech (w licytacji dwustronnej stosujemy preferencję kolorów starszych); uzgodnienie koloru otwarcia z przeskokiem – blokujące; przeskok w nowy kolor – naturalne, forsujące do dogranej; podwójny przeskok w nowy kolor – kolor + fit; kolor przeciwnika z przeskokiem – Splinter; kolor przeciwnika – dokładnie inwit z fitem w kolorze otwarcia; 2BA – forsujące do dogranej z fitem w kolorze otwarcia