

<p><b>Otwarcie 1♣ 12–14 PC na równym; 15+ PC na treflach; 18+ PC na dowolnym</b></p> <p>1♣ – 1♦ = 0-6 PC na dowolnym; 7-11 PC na młodszym(ch); lub 13+ PC na równym (bez starszej czwórki) 1♥/1♠ = 7+ PC, kolor 4+ 1BA = 7-10 PC, bez starszych 4 2♣/2♦ = 12+ PC, możliwe starsze 4, forsuje do dogranej 2♥/2♠ = 12+ PC, dobry kolor 5+, forsuje do dogranej 3♣/3♦ = 9-11 PC, dobry kolor 6+, zachęca do 3NT 3♥/3♠ = 6-9 PC kolor 7+, dwie starsze figury 2BA = 11-13 PC, bez starszych 4 3BA = 14-16 PC, skład równy, bez starszych 4</p>	<p>Dalsza licytacja po odpowiedzi 1♦:</p> <p>1♣ – 1♦ – 1♥/1♠ = 11-17 PC kolor 4+, wyjątkowo z trójki przy 12-14 PC 1NT = 18-20 PC, dalsza licytacja jak po otwarciu 1NT 2♣ = 11-17 PC, 5+ trefli 2♦ = 23+ PC, Acol 2♥/2♠ = 18-22 PC, kolor 5+ 2NT = 21-22 PC, skład bezatutowy, wykluczony 5-4 3♣/3♦ = 18-22 PC, kolor 5+ 3♥ = 18+ PC, dwukolorówka, kiery + inny 3♠ = 18+ PC dwukolorówka, piki + młodszy 3NT = 21-22 PC z pełnym co najmniej 6+ kol. młodszym 4♣ = 18+ PC dwukolorówka na młodszych</p>
<p><b>Otwarcie 1♦ 12–17 PC na co najmniej pięćce karo lub 4441; 12–14 PC 4 kara i 5 trefli</b></p> <p>1♦ – 1♥/1♠ = 7+ PC, kolor 4+ 1NT = 7-10 PC, bez fitu karowego 2♣ = 10+ PC, kolor 5+ (w skrajnym przypadku 4) 2♦ = 10+ PC, z fitem karo, brak starszych 4 2♥/2♠ = 12+ PC, ładny kolor 5+ (2 starsze figury) lub 5+ i 4 kara, forsuje 2NT = 11-13 PC 3♣ = 9-11 PC, dobry kolor 6+, zachęca do 3NT 3♦ = blokujące 5-9 PC z fitem 4+ 3♥/3♠ = 6-9 PC, kolor 7+, dwie starsze figury 3NT = 13-15 PC, skład bezatutowy, zatrzymania w obu starszych</p>	<p><b>Otwarcie 1♥ 12–17 PC na co najmniej pięćce kierów</b></p> <p>1♥ – 1♣ = 7+ PC, kolor 4+ 1NT = 7-10 PC bez fitu kier i 4 pików 2♣ = 10+ PC, kolor 4+ 2♦ = 10+ PC, kolor 4+ 2♥ = 7-10 PC z fitem kier 2♠ = 13+ PC, ładny kolor 5+, forsuje do dogranej 2NT = 13+ PC, z fitem, forsuje do dogranej 3♣/3♦ = 9-11 PC, kolor 6+, zachęca do 3NT 3♥ = blokujące, 5-9 PC z fitem 4+, do pasa 3NT = do gry 3♠/4♠/4♦ = splinter (krótkość) 12-16 PC z fitem 4+</p>
<p><b>Otwarcie 1♠ 12–17 PC na co najmniej pięćce pików</b></p> <p>1♠ – 1NT = 7-10 PC bez fitu pik 2♣ = 10+ PC, kolor 4+ 2♦ = 10+ PC, kolor 4+ 2♥ = 10+ PC, kolor 5+ (możliwe od 8 PC z 6+ kierów) 2♠ = 7-10 PC z fitem pik 2NT = 13+ PC, z fitem, forsuje do dogranej 3♣/3♦ = 9-11 PC, kolor 6+, zachęca do 3NT 3♠ = blokujące, 5-9 PC z fitem 4+, do pasa 3NT = do gry 4♣/4♦/4♥ = splinter (krótkość) 12-16 PC z fitem 4+</p>	<p><b>Otwarcie 1NT 15–17 PC, równy skład, możliwa słaba st. piątka</b></p> <p>1NT – 2♣ = Stayman (pytanie o starsze czwórki) 2♦ = transfer na kiery, siła nieokreślona, kolor 5+ kierów 2♥ = transfer na piki, siła nieokreślona, kolor 5+ pików 2♠ = transfer na trefle, siła nieokreślona, kolor 6+ trefli 2NT = 7-9 PC, inwit (zachęca) do 3NT 3♣ = transfer na kara, siła nieokreślona, kolor 6+ kar 3♦ = inwit na karach, kolor 6+ 3♥/3♠ = 9+ PC, konwencja 5-4-3-1 z krótkością w kolorze licytowanym i 5-4 na młodszych 3NT = 10-14 PC, do pasa 4♣ = Gerber (pytanie o ilość asów) 4♦ = 7+ PC, teksas na kiery, (6+ kierów) 4♥ = 7+ PC, teksas na piki, (6+ pików) 4NT = 15-17 PC, inwit do szlemika, układ bezatutowy, bez starszej 4</p>
<p><b>Otwarcie 2♣ 11-14 PC (Precision) układ z 5+ trefli i starsza czwórka lub 6+ trefli</b></p> <p>2♣ – 2♦ = 10+ PC, pytanie o układ 2♥/2♠ = 6-11 PC, kolor 5+, nie forsujące 2BA = transfer do 3♣ (słabe z fitem treflowym lub forsing do dogranej na 5-5 bez trefli) 3♣ = 10+ PC z krótkością (później 3♦ pytanie o singla) 3♦/3♥/3♠ = 12+ PC, kolor 6+, inwit 4♣ = blokujące, do pasa</p>	<p><b>Otwarcie 2♦ 6-11 PC (Wilkosz) układ 5+5+ z co najmniej jedną starszą piątką</b></p> <p>2♦ – 2♥ = pasuj jeżeli masz kiery, licytuj 2♣ z pikami 2♠ = pasuj jeżeli masz piki lub licytuj drugi kolor 2BA = 12+ PC, forsujące pytanie o skład, odpowiedzi: – 3♣ = trefle i starszy (później 3♦ = pytanie o starszy) – 3♦ = kara i kiery – 3♥ = kiery i piki – 3♠ = piki i kara 3♦ = inwit z fitami w obu starszych, licytuj swój kolor 3♥ = blok, fity w obu starszych, pasuj z kierami, licytuj 3♠ z pikami 4♦ = fity w obu starszych, licytuj swój kolor</p>
<p><b>Otwarcie 2♥ 6-10 PC, 6+ kierów</b></p> <p>2♥ – 2♣ = pytanie o singla (2NT – singiel pik, 3♣ - singiel trefli, 3♦ - singiel karo, 3♥ - brak singla) 3♥ = blokujące</p>	<p><b>Otwarcie 2♠ 6-10 PC, 6+ pików</b></p> <p>2♠ – 2NT = pytanie o singla (3♣ - singiel trefli, 3♦ - singiel karo, 3♥ - singiel kier, 3♠ - brak singla) 3♠ = blokujące</p>
<p><b>Otwarcie 2NT 6-10 PC, układ co najmniej 5+5+ na młodszych</b></p> <p>2NT – 3♣/3♦, 4♠/4♦ = do pasa 3♥ = forsujące pytanie o skład (odpowiedzi: 3♣ = dubel pik, 3NT = dubel kier, 4♣/4♦ = kolor 6+, 4♥/4♠ = 3 kiery/piki)</p>	<p><b>Otwarcie 3NT 9-11 PC, pełny 7+ kartowy kolor młodszy, nic więcej</b></p> <p>3NT – pas = trzymania w 3 pozostałych kolorach 4♣ = do koloru (otwierający pasuje z treflami, a z karami mówi 4♦) 4♦ = pytanie o skład (w odpowiedzi pokazujemy krótkość, np. 4♥ = krótkość kier, 4♠ = krótkość pik, 4NT = krótkość w młodszym, 5♣/5♦ = brak krótkości, licytujemy swój kolor) 4♥/4♠ = naturalne na samodzielnym kolorze 6+ 5♣ = do koloru (z treflami pasuj, lub licytuj 5♦)</p>
<p><b>Otwarcia 3 i 4 w kolor podlimitowe, 6-11 PC, w zależności od założeń i siły, kolor 7+</b></p>	