

System Licytacyjny *Trefłówka*

Początek licytacji

Otwarcie 1♣

- Licytację rozpoczyna się mając co najmniej **13 punktów** (lub 12 przy bardzo dobrym układzie).
- Standardowe otwarcie to zawsze **1♣**, niezależnie od liczby punktów i układu.
- Gracza otwierającego nazywamy **rozpoczynającym**, a jego partnera **odpowiadającym**.
- Po tym otwarciu odpowiadający nie może spasować, chyba że przeciwnik się zgłosi (kontra lub odzywka). W przypadku gdy odpowiadający nie ma wsparcia (tzn. mniej niż 7 punktów), musi zgłosić 1♦.

Inne otwarcia

- Otwarcia inne niż 1♣(1♦, 1♥, 1♠, 1NT) oznaczają 12+ punktów, kolor lub układ bez atu.
- Otwarcia z przeskokiem oznaczają 18+ punktów.
- Partner po takim otwarciu nie ma obowiązku odpowiadać; pas oznacza brak wsparcia ≤ 7 punktów.
- Jeśli odpowie, jego odzywki interpretujemy zgodnie z zasadami po 1♣(przeskoki, bez atu, pytania o figury).

Kontra przeciwnika po 1♣

- Kontra przeciwnika po 1♣ działa jak alternatywne 1♣(13+ punktów).
- Partner otwierającego może spasować (równoważne ≤ 7 punktów) dlatego dla niego odzywka 1♦ jest wolna i oznacza kolor z 7+ punktami.
- Partner kontrującego nie może spasować (chyba że przeciwnicy coś powiedzą) i traktuje licytację jak po standardowym 1♣ swojego partnera.

Specjalne otwarcia 3 w kolorze

- Otwarcie na poziomie 3 w kolorze jest możliwe, gdy gracz ma za mało punktów (7–11) na standardową odzywkę, ale ma 7 kart w kolorze.

Standardowe sposoby odpowiadania i kontynuacja licytacji

Dalsze odpowiedzi są oparte o pozycje względem poprzednio zgłoszonych kolorów i NT.

- Następna wolna odzywka w kolorze oznacza wparcie dla partnera (≥ 7 punktów) i zgłoszenie tego koloru (5 lub więcej kart w kolorze ewentualnie mocna czwórka w przypadku $\heartsuit/\spadesuit$).
- Następna wolna odzywka w NT oznacza brak koloru do zgłoszenia i chęć dalszej licytacji (≥ 7 punktów). Często jest też pytaniem drugiej strony o drugi kolor.
- Dodanie przeskoku oznacza silniejszą rękę (+5 do minimum punktowego przy odzywie bez przeskoku). Po przeskoku drugiej strony raczej nie pasujemy licytacji (chyba że bardzo słaba ręka).
- Zgłaszając drugi kolor może to być dobra czwórka w dowolnym kolorze.
- Powtarzając kolor partnera pokazuje się wsparcie w nim (przynajmniej 3 karty w tym kolorze).
- Aby powtórzyć pierwszy kolor drugi raz, trzeba mieć silny kolor (zawsze ≥ 5 kart z figurami).

Poza tym niektóre odzywki mają specjalne znaczenie opisane:

- kończące 3NT/4 $\heartsuit$ /4 $\spadesuit$ /5 $\clubsuit$ /5 $\diamondsuit$ sugerują chęć zakończenia licytacji na tym poziomie.
- 4 $\clubsuit$ lub 4NT to pytania o asy.
- odpowiedzi na poziomie 3 lub 4 jeśli druga osoba wie, że mamy mało punktów lub są po podwójnym przeskoku oznaczają długi kolor (7+ kart) i mało kart (trzeba ocenić, czy rozpoczynający ma wystarczająco punktów na kontrakt).

Odpowiedzi na 1 $\clubsuit$

Zastosowanie powyższych zasad do odpowiedzi na 1 $\clubsuit$ (lub kontrę przeciwnika po 1 $\clubsuit$) daje następujący schemat. Odpowiadający nie może spasować, chyba że przeciwnik się zgłosił (kontra lub odzywka).

Odpowiedź	Punkty	Znaczenie
1 $\diamondsuit$	<7	Słaba ręka, brak możliwości konstruktywnego opisu (zajęta odpowiedź)
1 $\heartsuit$ /1 $\spadesuit$ /2 $\clubsuit$ /2 $\diamondsuit$	7–13	Kolor 5+, przy $\heartsuit/\spadesuit$ może być dobra czwórka
1NT	7–13	Układ równy, brak koloru do zgłoszenia
2 $\heartsuit$ /2 $\spadesuit$ /2NT/3 $\clubsuit$ /3 $\diamondsuit$	13+	Przeskok oznacza silną rękę

Licytacja końcowa: pytania o figury

Odpowiadający nie powinien pasować. Rozpoczynający pytanie decyduje o ostatecznym kontrakcie.

- 4 $\clubsuit$ = pytanie o asy, 4NT alternatywnie.
- Odpowiedzi: następna odzywka = 0 asów, kolejna = 1 as, następna = 2 asy itd.
- Po asach można pytać o króle, analogicznie o damy.
- Każda inna odzywka niż jedna po kończy licytację lub ustala kontrakt.