

DELTA

VER 1.1

Na podstawie Łukasza Pikier Sławińskiego

Wykaz skrótów

PAS	–	silny pas od 13PC
p/c	–	pas or correct
C	–	kolor (♠♥♦♣)
M	–	kolor starszy rangą (♠♥)
m	–	kolor młodszy rangą (♦♣)
®	–	relay
K	–	singleton lub void
Dp	–	dupelton
L	–	longier
D	–	dwukolorówka 5+4+
J	–	jednokolorówka
T	–	trójkolorówka
N	–	niższy kolor boczny
W	–	wyższy kolor boczny
∇	–	siła poniżej poziomu aktualnego relay'a
min; –	–	dolna strefa PC wskazanej siły
max; +	–	górną strefa PC wskazanej siły
IN	–	inwit
NF	–	odzywka nie forsująca
F1R	–	forsing na jedno okrążenie
[shdc]	–	skład dokładnie s♠h♥d♦c♣
Xn	–	n kolejnych odzywek
WK	–	wywołanie końcowe
PS	–	pytanie szlemowe
PK	–	pytanie kolorowe
KK	–	kolorowe króle
KD	–	kolorowe damy
(abc)	–	schemat licytacyjny o nazwie abc
↔	–	ewentualna licytacja poprzedzająca: nic; PAS; PAS-1♣

Otwarcia:

1♣ (relay 1♦)

wszystkie układy bez singletona/renonsu

1♦ (relay 1NT)

0-7 PC na składzie dowolnym (maximum 2 kontrole włoskie)

Otwarcia singletonowe:

1♥ (relay 1♠)

a) K♥ układ dowolny

b) K♣ ze starszą piątką (bez T)

1♠ (relay 1NT)

K♠ układ dowolny

1NT (relay 2♣)

K♦ ze starszą piątką (bez T)

2♣ (relay 2♦)

K♦ bez starszej piątki (oprócz T)

2♦ (relay 2♥)

K♣ bez starszej piątki

2♥ (relay 2♠)

K♣ T

Otwarcia dwusingletonowe

2♠ (relay 2NT)

układ dwusingletonowy LM + Lm

2NT (relay 3♣)

układ dwusingletonowy L♠L♥ albo L♦L♣

Wyższe otwarcia to klasyczne bloki

Otwarcia treflowe (bezsingletonowe)

1NT (relay 2♣)

Składy: 4333, 4432, 5M422-; 6M322

2♣/♦ (relay 2♦/♥)

Wskazany longier L♣ albo L♦

2♥/♠ (relay 2♠/NT)

Wskazany longier L♥ albo L♠

2NT (relay 3♣)

skład 7222+

3C (skład 7222 – wskazany longier)

Otwarcia pierwsze, po PASie i powtórne

Otwarcia pierwsze (na 1-2 rękę) stosujemy z siłą 8-12PC

Otwarcia po PASie (na 3-4 rękę) są otwarciami występującymi po silnym PASie partnera. Siła takiego otwarcia wynosi 6-10PC

Otwarcia powtórne są otwarciami w sekwencji: PAS - 1♣ - ?. Takie otwarcie dajemy z siłą 13-16PC.

Posiadając jedynie trzy asy otwieramy PAS'em a nie jednym z otwarć 8-12PC

Ręce zawierające jedynie asa i króla traktujemy jako 8PC

Silne pytanie o skład (relay) dajemy odpowiednio:

- Po otwarciu pierwszym z siłą 13+PC
- Po otwarciu po PASie z siłą 17+PC
- Po otwarciu powtórnym z siłą 12+PC
- Po otwarciu 1♦ z siłą 19+PC

Po otwarciu na 1-2 rękę (siła 8-12PC) przyjmujemy następujące zasady dotyczące relay'ów:

- Pierwszy relay dajemy z dowolną siłą
- Drugim relay'em sygnalizujemy otwierającemu przewagę siły nad przeciwnikami
- Trzeci relay jest forsingiem do dogranej.

Odzywki nie będące relay'em po otwarciu na 1-2 rękę (siła 8-12PC):

- pas jest odzywką nie sprzedającą żadnych informacji
- zalicytowanie koloru jest do pasa niemniej jednak otwierający z górą siły i dobrym układem może licytować dalej
- zalicytowanie koloru z przeskokiem jest RACZEJ PASUJ
- zalicytowanie koloru z podwójnym przeskokiem jest PASUJ

Relay po silnym PAS'ie informuje o przewadze siły nad przeciwnikami a kolejny relay jest forsingiem do dogranej.

Licytacja po PASie

PAS	?
------------	----------

1♣ – dwuznaczne

- a) otwarcie 1♣ (6-10PC)
- b) otwarcie PAS 11+PC

INNE – Otwarcia singletonowe (6-10PC)

PAS	1♣
?	

1♦ – dwuznaczne

a) otwarcie 1♣ (13-16PC)

b) ręka z siłą 17+PC

INNE – Otwarcia singletonowe, (13-16PC)

PAS	1♣
1♦	?

1♥ – siła 11+PC (PAS)

INNE – Otwarcia schematu treflowego (6-10PC), pojedynczy teksas

PAS	1♣
1♦	1♥
?	

1♠ – 17+PC

INNE – Otwarcia schematu treflowego (13-16PC)

PAS	1♣
1♦	1♥
1♠	?

1NT – składy dwudupeltonowe (3+,3+,2-,2-)

2C – licytowany dupelton w pozostałych kolorach 3+

2NT – składy 4333

3C – licytowany siedmiokart, skład trzydupeltonowy (7+,2-,2-,2-)

Systemy kombinowane

Klasyczne Systemy Słabych Otwarc bazuja na trzech typach otwarć:

Otwarcia pierwsze (na 1-2 ręku)

Otwarcia po PAS'ie (na 3-4 ręku)

Otwarcia powtórne (po sekwencji PAS-1♣)

Istnieją systemy kombinowane, w których powyższe typy otwarć mogą bazować na różnych systemach.

Na przykład łącząc systemy A, B i C mamy następujący schemat licytacji.

Otwarcia pierwsze = Według systemu A
 Otwarcia po PAS'e = Według systemu B
 Otwarcia powtórne = Według systemu C

Zazwyczaj, łączy się dwa systemy według schematu:

System A + System B + System B

Co zazwyczaj tłumaczy się mało precyzyjnie: „gramy systemem A+B”

Otwarcie 1♦

Otwarcie 1♦ przeznaczone jest dla rąk o sile 0-7PC a po silnym PAS'ie 0-6PC. Jednakże w zasadzie wyklucza ono posiadanie asa i króla.

↔	
1♦	?

1NT – ®

Pozostałe w sile do 18PC ∇

pas – nie sprzedaje żadnych informacji
 1♥/♠ – NF, z siłą 15-18PC może być zalicytowane z trzema kartami
 2C – NF kolor 5+
 2NT – 12-14PC; 5+M 5+m
 wyższe – bloki ∇

↔	
1♦	1NT[®]
?	

2♣ – negat 0-4PC dalej 2♦ Acol

Pozostałe w sile 5-6(7)PC

- 2♦ – 4+♥
- 2♥ – 4+♠ & 3-♥
- 2♠ – 5+m & 3-♥ & 3-♠
- 2NT – brak starszych czwórek i młodszych piątek
- 3C – 6+ kolor z dwoma starszymi honorami

Sekwencja:

↔	
1♦	1NT[®]
2♠	2NT[®]
?	

- 3♣ – 5♣
- 3♦ – 5♦
- 3♥ – 6+♣
- 3♠ – 6+♦
- 3NT – 5+♣ 5+♦

Otwarcie 1♣

Schemat treflowy

W szczegółowych schematach wskazujemy kolor główny w kolejności: ♣♦♥♠.

W przypadkach gdy został sprecyzowany kolor główny najdłuższy kolor boczny wskazujemy w kolejności ♣♦♥♠ z pominięciem koloru głównego.

Jeżeli w bocznych kolorach występują dwa najdłuższe kolory boczne, wskazujemy układ w kolejności:

- Dwa najniższe możliwe kolory
- Najniższy i najwyższy możliwy kolor
- Dwa najwyższe możliwe kolory

Otwarcie 1♣ (bezsingletonowe) występuje w trzech sekwencjach:

1♣	1♦ [®]		PAS	PAS	1♣
1♥...3♦		1♣	1♦	1♦	1♥
		1♠...3♥		1NT...3♠	

W pierwszym przypadku jest to podwójny texas, w drugim pojedynczy a w trzecim naturalne zgłoszenie grupy. Relay'em jest we wszystkich wypadkach odzywka o jeden wyższa niż bezpośrednie wskazanie grupy (1NT...2NT).

Odpowiedzi 3♣...3♠ nie wymagają relay'u ponieważ wskazują dokładnie skład i siłę. Dodatkowe dwie odzywki w pierwszym przypadku oznaczają inwit i propozycję kontraktu, w drugim tylko propozycję kontraktu.

Schemat bazowy

Precyzowanie grupy w schemacie treflowym składa się z odzywek od 1NT do 3♠ o następujących znaczeniach:

Odzywka	Znaczenie	Schemat
1NT	Układy zrównoważone (4333 4432) oraz: 5422 z piątką starszą i minimum siły 6322 z szóstką starszą	(1NT)
2♣/♦	Naturalne, na piątce lub szóstce (5332 5422 6322)	(2m)
2♥/♠	Naturalne, dokładnie na piątce (jeżeli 5422 to maksimum siły)	(2M)
2NT	Dowolny longier siedmiokartowy (7222), maksimum siły	(7+)
3C	Naturalne na siódemce (7222), minimum siły	

Schemat (44)

Schemat 44 pozwala rozlicytować ręce o składzie 4432

- 2NT – ♣♥ albo ♦♠
 3♣ – ♦♥ albo ♣♠
 X4 – ♣♦ albo ♥♠ wskazujemy kolor 3-kartowy

Po odpowiedziach 2NT i 3♣ kolejna odzywka jest relay'em po którym wskazujemy kolor 3-kartowy.

Schemat (1NT)

↔	
1NT	2♣ [®]
?	

Odpowiedzi:

- 2♦ – Schematy (43) i (44-)
- 2♥ – L♥ Schematy (54-) (6) schemat (1NT-2M)
- 2♠ – L♠ Schematy (54-) (6) schemat (1NT-2M)
- 2NT-3NT – Schemat (44+)

↔	
1NT	2♣ [®]
2♦	2♥ [®]
?	

- 2♠ – Schemat (43)
- 2NT-3NT – Schemat (44-)

Schemat (43)

↔	
1NT	2♣ [®]
2♦	2♥ [®]
2♠	2NT [®]
?	

- 3♣ – Skład 4333- dalsze pytanie o kolor 4-kartowy
- 3♦...3NT – Skład 4333+ wskazujemy kolor 4-kartowy

Schemat (1NT-2M)

↔	
1NT	2♣ [®]
2♥/♠	2♠/NT [®]
?	

Odpowiedzi wg kolejności:

- 54- – Po kolejnym relay'u wskazujemy kolor 4-kartowy
 6- – Po kolejnym relay'u wskazujemy kolor 3-kartowy
 3·6+ – X3 precyzuje dokładnie siłę i skład.

Schemat 2m

↔	
2♣/♦	2♦/♥ [®]
?	

Odpowiedzi wg kolejności:

- 5332 – Odpowiedzi według schematu (5332)
 54- – Po kolejnym relay'u kolor 4-kartowy
 54+ – Po kolejnym relay'u wskazujemy kolor 4-kartowy
 6- – Po kolejnym relay'u wskazujemy kolor 3-kartowy
 3·6+ – Wskazujemy kolor 3-kartowy

Schemat 5332

- 5332- – Po kolejnym relay'u wskazujemy kolory 3-kartowe
 3·5332+ – X3 Wskazujemy kolory 3-kartowe, informując o sile i składzie

Schemat 2M

↔	
2♥/♠	2♠/NT [®]
?	

Odpowiedzi wg kolejności:

- 5332- – Po kolejnym relay'u odpowiedzi według schematu (5332)
 5332+ – Po kolejnym relay'u odpowiedzi według schematu (5332)
 X3 54+ – wskazujemy kolor 4-kartowy

Schemat (7-)

Wskazujemy kolor 7-kartowy według kolejności $\heartsuit \spadesuit \clubsuit$

Schemat (7+) nie istnieje ponieważ bezpośrednio licytujemy kolor 7-kartowy.

Schemat singletonowy

Relay'em jest zawsze kolejna odzywka po otwarciu lub odpowiedzi na poprzedni relay.

We wszystkich schematach przyjmujemy zasadę, że jeśli zgłaszany kolor jest niemożliwy kolorem sygnalizowanym stają się piki.

Otwarcia singletonowe:

Otwarcie	Krótkość	Układ boczny
1♥	♥	dowolny
	♣	L♥ albo L♠ albo 55
1♠	♠	dowolny
1NT	♦	L♥ albo L♠ albo 55
2♣		L♣ albo T
2♦	♣	L♦
2♥		T

Po relay'u dalsza licytacja oparta jest o schemat Bazowy K:

- 2♣ – L♣ albo T
- 2♦ – L♦
- 2♥ – L♥ D
- 2♠ – L♥ J
- 2NT – Dwie najniższe piątki
- 3♣ – Najniższa i najwyższa piątka
- X4 – Dwie najwyższe piątki według schematu 55

Po 2NT i 3♣ i kolejnym relay'u precyzujemy siłę i skład według schematu 55. W przypadku dwóch najwyższych piątek od razu precyzujemy siłę i skład.

Sekwencje wyjaśniające:

↔	
1♥	1♠ [®]

1NT = K♣ (L♥ albo L♠ albo 55)
 2♣ ... = K♥ schemat bazowy

↔	
1♥	1♠ [®]
1NT	2♣ [®]

2♦ = K♣ L♠
 2♥ = K♣ L♥ schemat D
 2♠ = K♣ L♥ schemat J
 2NT...3NT = K♣ schemat 55

↔	
1NT	2♣ [®]

2♦ = K♦ L♠
 2♥ = K♦ L♥ schemat D
 2♠ = K♦ L♥ schemat J
 2NT... 3NT = K♦ schemat 55

↔	
1♥	1♠ [®]
1NT	2♣ [®]
2♦	2♥ [®]

2♠ = K♣ L♠ schemat J
 INNE = K♣ L♠ schemat D

↔	
1NT	2♣ [®]
2♦	2♥ [®]

2♠ = K♦ L♠ schemat J

INNE = K♦ L♠ schemat D

↔	
2♣	2♦ [®]

2♥ = K♦ L♣ schemat T

2♠ = K♦ L♣ schemat J

INNE = K♦ L♣ schemat D

↔	
2♦	2♥ [®]

2♠ = K♣ L♦ schemat J

INNE = K♣ L♦ schemat D

W celu rozwiania niejasności na następnych stronach podajemy pełną informację dotyczącą rozlicytowania schematów w zależności od koloru krótkości.

K♣		K♦	
55	1♥ 1♠ [®] 1NT 2♣ [®] 2NT ...	55	1NT 2♣ [®] 2NT ...
T	2♥ 2♠ [®] 2NT ...	T	2♣ 2♦ [®] 2♥ 2♠ [®] 2NT ...
L♦ D	2♦ 2♥ [®] 2NT ...	L♣ D	2♣ 2♦ [®] 2NT ...
L♦ J	2♦ 2♥ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...	L♣ J	2♣ 2♦ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...
L♥ D	1♥ 1♠ [®] 1NT 2♣ [®] 2♥ 2♠ [®] 2NT ...	L♥ D	1NT 2♣ [®] 2♥ 2♠ [®] 2NT ...
L♥ J	1♥ 1♠ [®] 1NT 2♣ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...	L♥ J	1NT 2♣ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...
L♠ D	1♥ 1♠ [®] 1NT 2♣ [®] 2♦ 2♥ [®] 2NT ...	L♠ D	1NT 2♣ [®] 2♦ 2♥ [®] 2NT ...
L♠ J	1♥ 1♠ [®] 1NT 2♣ [®] 2♦ 2♥ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...	L♠ J	1NT 2♣ [®] 2♦ 2♥ [®] 2♠ 2NT [®] 3♣ ...

K♥			K♠		
55	1♥ 2NT	1♠ [®] ...	55	1♠ 2NT	1NT [®] ...
T	1♥ 2♣ 2♥ 2NT	1♠ [®] 2♦ [®] 2♠ [®] ...	T	1♠ 2♣ 2♥ 2NT	1NT [®] 2♦ [®] 2♠ [®] ...
L♣ D	1♥ 2♣ 2NT	1♠ [®] 2♦ [®] ...	L♣ D	1♠ 2♣ 2NT	1NT [®] 2♦ [®] ...
L♣ J	1♥ 2♣ 2♠ 3♣	1♠ [®] 2♦ [®] 2NT [®] ...	L♣ J	1♠ 2♣ 2♠ 3♣	1NT [®] 2♦ [®] 2NT [®] ...
L♦ D	1♥ 2♦ 2NT	1♠ [®] 2♥ [®] ...	L♦ D	1♠ 2♦ 2NT	1NT [®] 2♥ [®] ...
L♦ J	1♥ 2♦ 2♠ 3♣	1♠ [®] 2♥ [®] 2NT [®] ...	L♦ J	1♠ 2♦ 2♠ 3♣	1NT [®] 2♥ [®] 2NT [®] ...
L♠ D	1♥ 2♥ 2NT	1♠ [®] 2♠ [®] ...	L♥ D	1♠ 2♥ 2NT	1NT [®] 2♠ [®] ...
L♠ J	1♥ 2♠ 3♣	1♠ [®] 2NT [®] ...	L♥ J	1♠ 2♠ 3♣	1NT [®] 2NT [®] ...

Schematy szczegółowe:**Dwupiętkowy(55):**

5521 –
 5530 –
 5521 +
 5530 +

Trójkolorowy (T):

2NT – 4441–
 3♣ – 5440; 5♣
 3♦ – 5440; 5♦
 3♥ – 5440– 5♥
 3♠ – 5440+ 5♥
 3NT – 4441+

Dwukolorowy (D):

2NT – N 54 albo 64 –
 3♣ – W 54 albo 64 –
 3♦ – N 6421 +
 3♥ – W 6421 +
 3♠ – N 6430 +
 3NT – W 6430 +

wyjaśnienie (2NT; 3♣)

5431 –
 5431 +
 6421 –
 6430 –

Jednokolorowy (J):

3♣ – 6331 –
 3♦ – 6331 +
 3♥ – 7321 –
 3♠ – 7321 +
 3NT – 7330 –
 4♣ – 7330 +

Otwarcia dwusingletonowe

Otwarcia 2♠ i 2NT służą do rozlicytowania rąk o składzie dwusingletonowym i ilości kart w kolorach długich od 4 do 7.

- 2♠ – Następujące układy kolorów
 ♥♣ albo ♠♦
 ♠♣ albo ♥♦
- 2NT – Następujące układy kolorów
 ♠♥ albo ♦♣

W każdym przypadku X4 oznacza cztery kolejne odzywki wskazujące od 4 do 7 kart w kolorze wyższym.

Nie są precyzowane kolory. Pytający stosuje *Sławińskiego Zasadę Zgadywania*. Licytowanie koloru innego (nie będącego relay'em) jest „do koloru”.

Relay'em jest kolejna odzywka:

↔	
2♠	2NT [®]
?	

- 3♣ – ♥♣ albo ♠♦
 X4 – ♠♣ albo ♥♦

↔	
2♠	2NT [®]
3♣	3♦ [®]
?	

- X4 – ♥♣ albo ♠♦

↔	
2NT	3♣ [®]
?	

- X4 – ♠♥ albo ♦♣

System AntyDelta

System Delta ma poważną wadę, jest nią duża częstotliwość otwarcia 1♣. Otwarcie to przekazuje niewielką ilość informacji ukrywając istotne informacje o posiadanych longerach.

Powyższą wadę można wyeliminować zamieniając znaczenie otwarcia 1♣ z otwarciem od 1♥ do 2NT. Wówczas:

- 1♣ – Oznacza rękę zawierającą singletona-renons. Po relay'u 1♦ zgłaszamy układ (krótkość) według schematu „normalnych” otwarć delty
- 1♥...3♦ – Podwójny texas na otwarcia bezsingletonowe.

Możliwe jest również zgłaszanie rąk bezsingletonowych w sposób naturalny od 1NT do 3♠. Wygospodarowane odzywki 1♥ i 1♠ można je wykorzystać na przykład na zgłaszanie układów jednokolorowych bez singletona-renonsu z szóstką starszą odciążając otwarcie 1NT. Wadą jest utrata inwitu.

Niestety, ale nie można licytować AntyDelta po silnym PAS'ie. Dlatego system AntyDelta to właściwie połączenie dwóch systemów: AntyDelta + Delta. Takie rozwiązanie podwyższa agresywność systemu (wysokość pierwszego otwarcia):

od 1,70 (Delta) do 2,32 (AntyDelta).

Delta (AntyDelta) jako system klasyczny.

Niebieski

Pomimo, iż Delta jest Systemem Słabych Otwarć możliwe jest przekształcenie jej w system klasyczny. Pas powinien być dawany w strefie 0-9 PC a wszystkie otwarcia Delty (AntyDelty) powinny mieć siłę od 10-14 PC. Słabe otwarcie 1♦ należy wówczas zastąpić otwarciem silnym. Niestety, ale tracimy mechanizm otwarć po PAS'ie i otwarć powtórnych.

Silne karo dajemy z rękami o następującej sile:

Na 1-2 rękę – 15+ PC

Na 3-4 rękę – 17+ PC

Odpowiedzi po silnym 1♦:

Po 1♦ na 1-2 rękę	Po 1♦ na 3-4 rękę
1♥ – 0-6 PC	1♥ – 0-5 PC
1♠ – 10+ PC	1♠ – 8+ PC
(INNE) 7-9 PC	(INNE) 6-7 PC

Odzywki schematu (INNE):

- 1BA – (43) (44)
- 2C – 5+C
- 2BA – 4441
- 3C – kolor 6+ maximum siły

Dodatkowe sekwencje:

1♦	1♥
1♠	Forsing do dogranej odpowiedzi wg (INNE)

1♦	1♥
(INNE)	

1♦	1♠
(INNE)	

Pytania do gry premiowej w licytacji naturalnej

Stosujemy cue-bidy od wysokości 3♠.

Silne uzgodnienie koloru jest wywołaniem cue-bidu krótkościowego.

Konwencja Kolorowe Króle-Damy KK) lub KD). Odpowiedzi na pytanie o wskazane figury (poza kolorem atutowym):

1 step	brak figury
2 step	figura w najniższym kolorze lub dwie pozostałe
3 step	figura w środkowym kolorze lub dwie pozostałe
4 step	figura w najwyższym kolorze lub dwie pozostałe
5 step	trzy figury w bocznych kolorach

Pytanie o asy (Blackwood) może zadać jedynie, ręka która zgłosiła siłę 11PC+.

Odpowiedzi są różne w zależności od siły ręki pytanego.

Po uzyskaniu odpowiedzi na pytanie o asy kolejny wolny kolor jest następnym pytaniem z pominięciem kontraktu - co najmniej dogranej w kolor uzgodniony, 3NT i 6NT.

Odpowiedzi na kolejne pytania są różne w zależności od odpowiedzi na pierwsze pytanie.

Dla siły 0-7 PC odpowiedzi dotyczą 4 asów.

0-7	0-7	Kolejne pytanie	Dalsze pytanie
1 step	0	KK	KD
2 step	0 + Król atu	KK	KD
3 step	1	KD	Brak
4 step	1 + Dama atu	Brak	Brak

Dla siły 7-12 PC odpowiedzi dotyczą 3 asów z 5

7-12	4NT	Kolejne pytanie	Dalsze pytanie
1 step	1	KK	KD
2 step	1 + Dama atu	KK	KD
3 step	0 albo 3	KK	KD
4 step	2	KK	KD
5 step	2 + Dama atu	KK	KD

Dla siły 12+ PC odpowiedzi dotyczą 4 asów z 5

12+	O asy	O damę atu	O króle	O damy
1 step	1 - 4	Brak Damy	KK	KD
		Dama+KK	–	KD
2 step	0 - 3	Brak Damy	KK	KD
		Dama+KK	–	KD
3 step	2	–	KK	KD
4 step	2 + Dama atu	–	KK	KD

Po odpowiedziach 1-4 i 0-3 pierwszy szczebel jest pytaniem o damę atu a drugi o KK

Wywołanie Końcowe (WK)

Wywołanie końcowe służy do wyhamowania licytacji relay'owej lub też do zadawania kolejnych pytań w celu znalezienia kontraktu premiowego. Mechanizm ten jest uruchamiany po uzyskaniu odpowiedzi na ostatni relay. Ręka prowadząca licytację ma do dyspozycji następujące odzywki:

- 3NT – zamykające (sign off)
- 4♦ – wymuszenie zaliczowania 4♥ i pasowania na każdy kontrakt prowadzącego.
- Pozostałe cztery najniższe odzywki – pytania szlemowe (PS) uzgadniają jeden z czterech kolorów pytając jednocześnie o kluczowe honory.
- Wyższe – inwity

Najniższe (PS) uzgadnia kolor najdłuższy

Następne (PS) uzgadnia drugi co do długości kolor

Kolejne (PS) uzgadnia trzeci co do długości kolor

Najwyższe (PS) uzgadnia najkrótszy kolor.

Jeżeli dwa kolory są jednakowej długości (bądź ich wzajemna długość nie została sprecyzowana) to niższe (PS) uzgadnia kolor niższy.

Odpowiedzi na (PS):

	Strefa słaba	Strefa silna
1 step	1	1 albo 4
2 step	1 + D	0 albo 3
3 step	0 albo 3	2 albo 5
4 step	2	2 + D
5 step	2 + D	3 + D

Pytania kolorowe (PK)

Po odpowiedzi na (PS) kolejne odzywki są pytaniami o jakość koloru.

1 szczebel kolor treflowy

2 szczebel kolor karowy

3 szczebel kolor kierowy

4 szczebel kolor pikowy

Po jednym pytaniu można zadać następne z tym, że kolor o który już było pytanie (bądź pominięty w kolejce) jest uważany za nieistniejący.

Odpowiedzi wg Doroszewicza:

1 step	NIC	AKD
2 step	D	AK
3 step	K	AD
4 step	A	KD

System wistowy Kombajn:

Kombajn Honorowy

A = AK				AKD	AKW
K = KD	[AK]	AKW		AKD	KDW KD10
D = DW	[KD]	KD10		KDW	DW10 DW9
W = W10	[DW]	DW9	ADW	DW10	

10 =	10xx...	AW10 KW10	[10x]*
9 =	9xx...	A109 K109 D109	[9x]*

*Tylko przeciwko bez atu

Kombajn Błotkowy

② ①		
① ② ×	× ① ②	H ② ①
① × × ②	× ① × ②	H × ① ②
① ② × × ×	× ① ② × ×	H × × ② ①
① × × × × ②	× ① × × × ②	H × × × ① ②

Pierwsza błotka (P)

Niska (↓) = wyjście agresywne (xx albo Hxx...)

Wysoka (↑) = Wyjście pasywne (xxx...)