

S Y S T E M 2007 (po partii)Baza- Wspólny Język z nast. ustaleniami :

1♦♥♠		otwarcia w strefie 12-17
2♣		Acol, fors do końcówki
2♦		Multi, (blok na starszym)
2♥		dwuklorówka z kierami
2♠		dwuklorówka piki z młodszym
2ba		oba młodsze
3*		słabe przed, konstruktywne po partii
3ba		pełny młodszy bez dojścia
1♣-3*		6-9 PC, 6+ z 1 lewą przegrywającą
1♣-1♥♠		
2♦-	"odwrotka", odp	*=4 sł, **=5 sł, ***=4 silny, ****+= st 4+mł 5 licytowana 3♥♠=5+,- 10-11 PC
1♣-1ba		
2♦-	"odwrotka" -odp:- 2♥♠= bez 5,-	starsza 3 w ski 4432 2ba= bez 5-, skład 4333; mł 5 pokazana bezpośrednio
1♣-2ba		
3♦-	"odwrotka" -odp:- 3♥= 5trefli, 3♠=5kar	
1♦	2♦	=słabe podniesienie
	2ba	=inwit
	3♣♦	=blok
1♦	1♥♠	
3♦		max z 3-kartowym fitem
1♥♠-	2♣	=GF lub 11+ natur. Forsuje do powtórzenia ♣
	2ba	=fors do końc. z fitem
	3♣♦	=inwit z fitem
	3♥♠	=blok
	3ba	=splinter "pod kolorem" (♦♥)
	4♣♦	=bilansowa końcówka
	4♥♠	=stop
1ba	2♣	Stayman. Forsuje do 2ba
2*	3♣	dalsze pytanie,
1ba-	2♦♥	texasy: mały i duży (4♦♥)
	2♠	=texas na trefle lub inwit
	2ba	=texas na kara
	3♣♦	=inwit na kolorze z 1 przegrywającą
	3♥♠	=5431
2♦-	2♥♠	=do koloru
	3♣	=fors., na kolorze, texas na 2♦
	3♦	=inwit, fity w starszych
	3♥	=blok, fity w starszych
	4♣	=pokaż texasem kolor
2♦	2ba	pytanie, odp: 3♣= słaby kiery, 3♦= słaby piki
		3♥= silny kiery, 3♠=silny piki
2♥♠	3♥♠	słabe
	3♦	inwit

*strefa szlemowa, licytacja w obronie wg Lambdy, i inne wejścia opisane na końcu
Uwaga; po otwarciu 1♥♠ i ktr przeciwnika- licytujemy transferami*

λ 2008

SYSTEM BEZPASOWY (przed partia)

1.otwarcia:	<i>sila</i>	<i>sklad</i>
PAS	13	dowolny
1♣ -	8-12	zrownowaz., dop. słaba 5
1♦ -	0-7	dowolny
1♥ -	8-12	dwukolor min 5-4, ♥+♣ lub ♦+♠ lub trojkolorowka
1♠	8-12	dwukolor min 5-4, ♠+♣ lub ♦+♥
1ba	8-12	dwukolor min 5-4, ♦+♣ lub ♥+♠
2♣♦♥♠	8-12	jednokolor. 5+
2ba	8-12	dwukolor 5+5+ starsze lub mlodsze

2.sekwencje podstawowe

PAS-	1♣	7-11 12-	jak otwarcie 1♣ lub dowolny
	1♦	0-6	
	1♥ i wyzej	7-11	jak otwarcia
PAS-	1♣		
1♦		13-16 17-	jak otwarcie 1♣ lub dowolny
1♥ i wyzej		13-16	jak otwarcia
PAS-	1♣		
1♦-	1♥	12-	dowolny
	1♠ i wyzej	7-11	naturalne w równym składzie
PAS-	1♣		
1♦-	1♥		
1♠-		17-	dowolny
1ba i wyzej		13-16	naturalne w równym składzie

sekwencja silna - nast kolor, z wyłączeniem BA (relay).

1♣-	1♦	15-	przejście (relay)
	1♥♠		niefors, 3+. Powtórzenie koloru inwituje
	1ba		niefors
	2♣♦♥♠		bilansowe
	2ba		inwit
1k-	1♥♠	do 20	niefors, 3+
	1ba -texas na 2♣	23+	dowolny, lub
		do 17	5+ ♣
	2♣♦	18-22	5+
	2♥♠	18-22	5+
	2ba	20-22	równy - dalej texasy, stayman
1♦-	1ba (do17 na 5+treflach lub Acol)		
2♣-	2ba (Acol)		dalej texasy, Baron
1♥-	1♠		
1ba			trojkolor
1♥-	1♠		
1ba	2♣-> realey pokazanie singla: 2♦-2ba=" texasem „min; 3♣-3♠ =" texasem „max		
	tzn:2♦=singlet♥, 2♥=sing♠, 2♠=sing♣, 2ba=sing♦ w min		
	3♣=singlet♦, 3♦=sing♥, 3♥=sing♠, 2♠=sing♣ w max		

2♣♦♥♠ - relay
drabinka

5 min
6 min
5 max
6 max

2ba i nowy kolor- inwit, kolor z przeskokiem- forsuje

zasady licytacji przejściowej po otwarciach

1♥♠, 1ba - R

kolor bez przeskoku

- 5

kolor z przeskokiem

- 6 w max

2 ba

- 5+5+

po odpowiedzi:

podniesienie kol 5

-inwit

zejscie na kol 4

-inwit

zejscie na kol 4 z przesk

-fors do konc.

ba

- nie forsuje (i nie jest przejściem)

kolor nie z.pary

- forsuje

Strefa szlemowa:

Q-bidy, Blackwood skrócony 5 wart, atutowa

W obronie:

po otw przeciwnika: 1♣:

ktr - 4+♥ (8-16) lub objasniająca

1♦ - 4+♠ (8-16), (lub 4♥ i 4♠)

1♥... 2ba - jak otwarcia w lambda

1♣♦♥- **2 w starszy z przeskokiem** - 6-11

1♦♥♠ **1ba** 5mł+4st

kolor przeciwnika- dwukolor 5+5+, (po 1♥♠- drugi st.+ mł.; po 1♦ – oba starsze)

1baktr - po słabym (13+) i na wygasającej (11-13): – punkty

2♣ = 5+4+ w starszych

2♦ = na starszym (licyt jak po multi)

2♥♠ = 5+ 4+ st z mł (dowolna konfiguracja)

po silnym : ktr = dwukolorowa : 5+ mł i st4

2♣ , 2♦ = jw

2♥♠ = 5+ ♥♠, i mł 4

ktr- po otw własnym negatywna (również po 1BA)

po jednokolorowkach- charakter karny (silna propozycja)

po wejściach 1 w starszy (w tym 1♣-ktr, 1♦) **Drury:** odp: 2♦=supernegat, 2♥♠=negat

uwaga: po naszym otw naturalnym 1ba i interwencji:

ktr- nie zmienia znaczeń wejść; pas forsuje do rktr (sos); rktr siłowa;

kolorem – ktr wywoławcza. wejścia na wys 2 nie forsują. 2ba - Lebenshol

Po otwarciu 1♥♠(naturalne) - i interwencji przeciwnika;

Kolor wroga – inwit z fitem ; **Ktr** – negatywna; wejścia na wys 2 niefors, 3- forsują

Po otwarciu 1 kier/1 pik I kontrze wywoławczej gry transferami:

Po otwarciu 1 kier/1 pik I kontrze wywoławczej gramy transferami:

1 kier – ktr. - ?

- 1 pik – transfer na BA – może być z 4 pikami lub bez ale na pewno bez 3 kierów
- 1BA – transfer na trefle
- a) po prostu 6+ trefli w sile do około 10 PC (może być zupełnie słabe)
- b) 5+ trefli I fit kier w sile podniesienia (7-9) potem licytujemy kiery I partner wie wszystko)
 - 2 trefle – transfer na kara warianty jak z treflami
 - 2 karo – normalne podniesienie do 2 kierów (około 7-9)
 - 2 kier – słabsze podniesienie (ok. 4-6)
 - 2 pik – blok na pikach typu DW109xx I niewiele więcej
 - 2BA – bilansowe podniesienie do 3 kierów
 - 3trefl – 5 trefli I fit kier w sile inwitu ok 10 PC, czyli silniejsze niż transfer 1BA
 - 3 karo – to samo, kara + fit – inwit
 - 3 kier – blok

1 pik – ktr. - ?

- 1BA – transfer na trefle jak wyżej
- 2 trefl na kar
- 2 kier – porządne podniesienie do 2 pik
- 2 pik – 4-6
- 2BA I wyższe jak dla kiera

Uwaga:

W ostatniej sekwencji nie ma co zrobić z reka, z którą byśmy bez kontrzy zaliczyliśmy 1BA. Trzeba zatem taką reka spasować a potem dać kontrę albo kolor przeciwnika.