

OTWARCIE	SZTUCZNA	MI N. KART	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	LICYTACJA PO UPRZEDNIM PASIE
PAS	TAK	0	13+PC, skład dowolny	Jak otwarcia, ale w strefie 6-10 (lub 0-5 dla 1♦). 1♣ ma też wariant 11+ w składzie dowolnym.	Generalnie jak bez pasa, tylko ze zmienionymi przedziałami punktowymi. P-1♣-? jak otwarcia, ale w strefie 13-16. P-1♣-1♦ jest otwarciem 1♣ lub 17+ w składzie dowolnym. P-1♣-1♦-1♥ to wariant 11+, a P-1♣-1♦-1♥-1♠ to 17+.	brak
1♣	TAK	1	8-12PC 1) skład bez krótkości, bez 6M, bez 54M 2) 42M, 61m 3) 53M, 41m	1♦ - relay, 13+PC, reszta naturalna. Skoki poza 2♦ są blokujące, a 2M mogą również być inwitujące. 2NT - ♣♦, blokujące.	1♣-1♦-? podwójne transfery (np. 1♠ oznacza 6♣). Po takim transferze najbliższa odzywka jest F1, co najmniej inwituje, a pierwsza odzywka po kolorze transferowanym (np. 1♣-1♦-1♠-2♦) jest kolejnym relayem i forsuje do końcówki, reszta naturalnie.	6-10PC, bez wariantu 3)
1♦	TAK	0	0-7PC, skład dowolny	1NT - relay, przy przedziale 5-7 forsuje do końcówki, 2NT - 21-22 w zrównoważonym, reszta naturalnie, skoki typu blok lub inwit.	1♦-1NT-? poza 2♣ transfery, 1♦-1NT-2♣ - 0-4PC, 1♦-1NT-2♠ - 2NT sztuczne, forsuje do końcówki	0-5PC
1♥	TAK	0	8-12PC 0-1♥, 3-5♠ lub 6+♥ bez 4♠	1♠ - 4+♠, 1NT- relay, 13+PC, 2m - naturalne 4+, 2♥ - dokładnie 3♠, 2♠- kolor+fit ♥, blok lub inwit, 2NT - najwyżej 2♠, 3m - kolor+fit ♥, blok lub inwit, 3♥ - naturalne, blok, 3♠ - kolor + fit ♥, blok lub inwit, 3NT - do gry przy krótkości ♥, 4m - blok z fitem ♥	Naturalnie. Co do zasady otwierający przy 6+♥ licytuje 2/3/4♥ (lub pasuje na 2♥).	6-10PC
1♠	TAK	0	8-12PC 0-1♠, 3-5♥ lub 6+♠ bez 4♥	analogicznie	analogicznie	6-10PC
1 NT	TAK	0	8-12PC 54+M lub 55m/64m	2♣ - relay, 2♦ - słaby relay, 2M - do koloru, 2NT - blokujące z co najmniej jednym fitem m i M, reszta naturalnie, blok lub inwit		6-10PC
2♣	TAK	0	8-12PC 3-4♥, 3-4♠, krótkość, bez 3370 i 3307	2♦ - relay, 2M - do gry, 2NT - wywołanie czwórki starszej, 3♣ - do koloru, 3♦ - naturalne, blokujące, 3M - naturalne, blok lub inwit		6-10PC
2♦	TAK	0	13-17 (18) PC, skład (50)(53) lub (51)(52) lub (52)(51)	2♥ - do koloru, 2♠ - relay, 2NT - F1 inwit+, 3♣ - do koloru, 3♦ - dobry kolor starszy, 3♥ - do koloru, 3♠ - dobry kolor młodszy, 3NT - do gry, 4♠ - do koloru	Po trzecie ręcznym: 2♥ - do koloru, 2♠ do gry, 2NT - relay, 3♣ - do koloru, 3♦ - 33+M, blok lub inwit, 3M - naturalne, blok lub inwit	6-10PC, wariant 3) otwarcia 1♣
2♥	TAK	2	8-12PC ♥+♠ lub ♠+♦, 55 bez krótkości M lub (51)(61)	2♠ - do koloru, 2NT - relay, 3m - do koloru, 3M - blok lub inwit, 3NT - wywołanie m, 4m - trójkolorówka, pasuj z licytowanym lub popraw		6-10PC
2♠	TAK	2	8-12PC ♥+♦ lub ♠+♣, 55 bez krótkości M lub (51)(61)	analogicznie, 3♥ jest do koloru		6-10PC
2 NT	TAK	0	blok na kolorze młodszym, słabsze niż 3m			6-8PC
3♣/♦		7	naturalne, górna granica to 12PC, dolna zależy od założeń		KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ	
3NT		0	Gambling		Cue bidy, 3♠/3NT nonserious, Blackwood, po wypytaniu relayami 4♦ (a po sekwencji siłowej 4♣ jako transfer) jest wywołaniem końcowym ("licytuj 4♥ i przyjmij werdykt"), reszta pytania o wartości.	

Karta Konwencyjna



Kategoria PZBS: Żółty

Zawody: Liga

NAZWISKA GRACZY: J. Andruszkiewicz - K. Paluszek
(K. Majewski)

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ		WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW		
WEJŚCIA W OBRONIE		WYJŚCIA		
Naturalne.		wyjscie	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA
		w asa	AK	AK
		w króla	AK sec, KD	AK sec, KD
		w damę	DW	DW
		w waleta	W10	W10
WEJŚCIE 1BA		10	F109	F109
15-17		9	H9x	H9x
WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM		w wysoką x		
Błoki, 1♠ - 2NT = blokujące 55+ ♣ +♦, 1♠ - 2♦ = blokujące 55+ ♥ +♠, 1♦ - 2NT = konstruktywne 55+ ♦ +♥, 1♥/♠ - 2NT = konstruktywne 55+ ♣ +♦, 1♥/♠ - 3♣ = konstruktywne 55+ ♦ +♠/♦ +♥		w niską x		
		Odmiennie, zrzutki odwrotne		
WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIA		SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI		
1♦ - 2♦ = konstruktywne 55+ ♥ +♠, 1♥/♠ - 2♥/♠ = konstruktywne 55+ ♣ +♠/♣ +♥		do wyjścia partnera: marka, ilościówka, Lavinthal		
PRZECIW BEZ ATU		do wyjścia rozgr. ilościówka, Lavinthal		
slabemu	klasycznemu			
x - punkty w równym	x - ♥ +♠, 54+			
2♣ - kolory starsze	2♣ - ♣ +♥, 54+			
reszta naturalnie	2♦ - ♦ +♥, 54+			
	2♥ - ♥ +♠, 54+			
	2♠ - ♦ +♠, 54+ (po partii 5+ pików)			
	2NT - ♣ +♦, 55+			
PRZECIW ZAPORÓWKOM		do innego koloru: Lavinthal, ilościówka		
Leaping i non-leaping Micheals. Lebensohl.		KONTRY		
PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM		KONTRY WYWOŁAWCZE		
Brak ustaleń.		SPECJALNE SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY		
PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ		SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM		
Generalnie system on.				
		Tak, owszem.		
		WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ		
		Brak.		
		ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE		
		Co do zasady nie, ale czasem jest to bezpieczne.		

STRESZCZENIE SYSTEMU

OPIS OGÓLNY

Otwarcia do poziomu 2♠ są w sile 8-12PC, z wyłączeniem 1♦ (0-7PC w dowolnym składzie) i 2♦ przed pasem partnera (13-18 PC, dwukolorówka starszy + młodszy, bez trójki starszej).

Otwarcie pasem to 13+PC.

1♣ to zasadniczo równy skład,

1♥/1♠ są z krótkości lub z długości,

1NT to kolory starsze lub młodsze,

2♣ to fity (od 33 do 44) w kolorach starszych i krótkości

2♦ po pasie partnera to 53 w starszych, 41 w młodszych,

2♥/2♠ to otwarcia dwukolorowe alternatywne

SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY

Wszystkie otwarcia do 3♦ włącznie.

Dalsza licytacja po otwarciach jest odpowiednio sztuczna - nieforsujące odpowiedzi w kolor (również na poziomie 1), odpowiedzi do koloru, odpowiedzi typu "blok lub inwit" itp.