

OTWARCI E	SZTUCZNA	MI N. KART	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	LICYTACJA PO UPRZEDNIM PASIE
PAS	TAK	0	13+PC, skład dowolny (wykluczając otwarcie 2♦)	Jak otwarcia, ale w strefie 6-10 (lub 0-5 dla 1♦). 1♣ ma też wariant 11+ w składzie dowolnym.	Generalnie jak bez pasa (z wyjątkiem 2♦), tylko ze zmienionymi przedziałami punktowymi. P-1♣-? jak otwarcia, ale 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) bez krótkości, bez 6M, bez 54M 2) 42M, 61m lub 22/32M, 71/72m 3) 53M, 41m 4) 4441 z singlem ♣/♦	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♥ transfer na NT, 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). Wariant 2) może zawierać ręce 21M, 73m.
1♦	TAK	0	0-7PC, skład dowolny (wykluczając otwarcia od 2NT wzwyż)	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 ♣/♦ i 5+ kart w drugim	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(1)	8-12PC ♥+♠ lub ♠+♦, 55 bez krótkości ♥/♠ 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(1)	8-12PC ♥+♦ lub ♠+♣, 55 bez krótkości ♥/♠ lub (51)(61)	analogicznie, 3♥ jest do koloru		6-10PC
2 NT	TAK	0	blok na kolorze młodszy, słabsze niż 3m			N/D
3♣/♦		7	naturalne, górna granica to 12PC, dolna zależy od założeń		<b>KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ</b>	
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.	

## WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ

## WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW

## Karta Konwencyjna



Kategoria PZBS: Żółty

Zawody: Liga

NAZWISKA GRACZY: Jakub Andruszkiewicz  
Kondziu Paluszek

### WEJŚCIA W OBRONIE

### WYJŚCIA

Naturalne.	wyjscie	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA
	w asa	AKx(x), Ax	AKx(x), Ax
	w króla	AK sec, KD(x), Kx	AK sec, KD(x), Kx
	w damę	DW(x), Dx	DW(x), Dx
	w waleta	W10(x), Wx	W10(x), Wx
<b>WEJŚCIE 1BA</b>	10	A109(x), K109(x), D109(x), 10x	A109(x), K109(x), D109(x), 10x

15-17	9	H9x, 109xx(x)	H9x, 109xx(x)
-------	---	---------------	---------------

### WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM

Bloki, 1♣ - 2NT = blokujące 55+ ♣ +♦, 1♣ - 2♦ = blokujące 55+ ♥ +♠, 1♦ - 2NT = konstruktywne 55+ ♦ +♥, 1♥/♠ - 2NT = konstruktywne 55+ ♠ +♦, 1♥/♠ - 3♣ = konstruktywne 55+ ♦ +♠/♦ +♥	w wysoką x	xX(x), HXx, 10Xxx(x)	xX(x), HXx, 10Xxx(x)
---	------------	----------------------	----------------------

	w niską x	HxxX(x), xX	HxxX(x), xX
--	-----------	-------------	-------------

Odmienne, zrzutki odwrotne

## 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 6+,

1NT to kolory starsze lub młodsze,

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

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.

### WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIKA

1♦ - 2♦ = konstruktywne 55+ ♥ +♠, 1♥/♠ - 2♥/♠ = konstruktywne 55+ ♠ +♠/♠ +♥	<b>SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI</b>	
---	--	--

### PRZECIW BEZ ATU

<b>slabemu</b>	<b>klasycznemu</b>	do wyjścia partnera: <b>marka, ilościówka, Lavinthal</b>
x - punkty w równym	x - ♣ +♠, 54+	
2♣ - kolory starsze	2♣ - ♣ +♥, 54+	
reszta naturalnie	2♦ - ♦ +♥, 54+	
	2♥ - ♥ +♠, 54+	
	2♠ - ♦ +♠, 54+ (po partii 5+ pików)	do wyjścia rozgr. ilościówka, Lavinthal
	2NT - ♣ +♦, 55+	do innego koloru: Lavinthal, ilościówka
<b>PRZECIW ZAPORÓWKOM</b>		<b>KONTRY</b>
<b>PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM</b>		<b>KONTRY WYWOŁAWCZE</b>

<b>PRZECIW ZAPORÓWKOM</b>		
---------------------------	--	--

Leaping i non-leaping Micheals. Lebensohl.		
--	--	--

<b>PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM</b>		<b>SPECJALNE SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY</b>
---	--	---

(2♣ silne) - x/2♦/2♥/2♠ kolor, 2NT stary+młody, 3♣ młode, 3♦ stare	Antykontra, kontra wistowa na splintera (na niższy wyłączając kolory atutowy i splintera), kontra Lightnera	SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM
--	---	--

(2NT silne) - x stary+młody, 3♣ młode, 3♦ stare	1♦ - x - xx - SOS	Tak, owszem.
---	-------------------	--------------

<b>PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ</b>	2♣ - x - xx - pytanie o kolor starszy	<b>WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ</b>
------------------------------------	---------------------------------------	--

Generalnie system on.		<b>Brak.</b>
-----------------------	--	--------------

		<b>ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE</b>
--	--	-------------------------------

Co do zasady nie, ale czasem jest to bezpieczne.

