

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ

WEJŚCIA W OBRONIE (typ, odpowiedzi na wysokości 1/2, na poz. wygasającej)

Wejścia naturalne 5+, 8-16 PC; po pasie partnera możliwe słabe

Odpowiedzi naturalne, nowy kolor na wys. 2 NF

2♣ Drury

WEJŚCIE 1BA (na poz. 2-ej/4-ej, odpowiedzi, na poz. wygasającej)

Wejście bezpośrednie: 15-18 PC, odpowiedzi jak po otwarciu

Na re-open: 12-14 PC, nie obiecuje zatrzymania w kolorze otwarcia

Odpowiedzi: 2X = transfer; trsf. na kolor otwarcia = inwit bez st. 4

2BA = inwit ze st. 4 rką w nielicytowanym kolorze

WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM (typ, odpowiedzi, dziwne BA)

Blokujące 6+

Odpowiedzi naturalne, F1

WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIA (typ, odpowiedzi, na pozycji wygasającej)

Cue bid Michaelsa

PRZECIW BEZ ATU (po silnym/stabym, na pozycji wygasającej, PC)

Silnym:ktr=5+4+stare; 2♣/♦=4+♣/♦ i 5+♥/♠; 2♥/♠ = nat.; 2BA=5+5+ mł.

Reopen: ktr=4+4+stare lub 5+♣/♦; reszta j.w. (ale możliwe 4+4+)

Stabym:ktr=13+; 2♣=5+4+stare; 2♦=5+♥/♠; 2♥/♠=5+♥/♠ i 4+♣/♦

PRZECIW ZAPORÓWKOM (kontry, cue-bidy, skoki, wejścia BA)

ktr = wywoławcza

Skoki konstruktywne

2BA = 15-18 (klasyczne)

3BA = do gry

PRZECIW SZTUCZNYM, SILNYM OTWARCIOM

j.w.

PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ

rktr = 10 +

WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW

CHARAKTER PIERWSZYCH WYJŚĆ

	wyjście	wyjście w kolor partnera
gra w kolor	odmienny (silna 10)	odmienny (silna 10)
gra w BA	odmienny (silna 10)	odmienny (silna 10)
następne	głównie jakościowo	głównie jakościowo

potwierdzenie wist z obu rąk (mała potwierdza)

WYJŚCIA

wyjście	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA
w asa	AK(), ADW(), Ax()	AK, AK()
w króla	AK, KD, KD(), Kx	KD, KD(), Kx
w damę	DW(), Dx	KD10(), DW(), ADW(), Dx
w waleta	W10(), Wx	W10(), Wx
10	H109(), H10x, HW10(), 10x	H109(), H10x, HW10(), 10x
9	109(), H9x	109(), H9x
w wysoką x	xX(), xXx	xX(), xXx
w niską x	HxxX, xX()	HxxX, xX()

SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI

	do wyjścia partnera	do wyjścia rozgr.	do innego koloru
gra w kolor	1 marka/demarka	lav.	lav.
	2 ilość	ilość	
	3 lav		
gra w BA	1 marka/demarka	lav.	lav.
	2 ilość	ilość	
	3 lav		

KONTRY

KONTRY WYWOŁAWCZE (typ, odpowiedzi na wysokości 1/2, na poz. wygasającej)

ktr wywoławcza 12+ PC, odpowiedzi z bilansu (wyjątek 1♣ - X)

na re-open ktr 8+ PC

SPECJALNE, SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY

antykontra na wys. 3

WBF Karta Konwencyjna



Kategoria: _____

PZBS: _____

ZAWODY: _____

NAZWISKA GRACZY: Andrzej Wojtusiak 03596

Artur Guła 03184



STRESZCZENIE SYSTEMU

OPIS OGÓLNY

System Słabych Otwarc ("Silny Pas")

Wist odmienny, zrzutki odwrotne

SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY

PAS: 12+ 5+♥/♠ lub 15+ 5+♣/♦ lub 18+dowolny

1♦ i 1♠ zamienne w zależności od założeń:

przed partią: 1♦ = 12-14 równy lub 5+♣/♦ bez st. czwórki; 1♠ = 0-7 dow.

po partii: 1♦ = 0-7 dow.; 1♠ = 12-14 równy lub 5+♣/♦ bez st. czwórki

1♣ = 8-11 najczęściej układ zrównoważony (możliwe wszelkie układy które nie pasują gdzieś indziej)

1♥ = 8-14 5+♣/♦ i 4♥/♠

1BA = 8-11 6+♣/♦ lub klasyczne (15-17)

2♣ = 8-11 5+4+ kolory starsze

2♦ = 8-11 5+♥/♠ i 4+♣/♦

2♥ = 8-11 6+♥/♠

2♠ = 10-12 6+♠ (dobry kolor)

2BA = 8-11 5+♣ 5+♦

SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM

WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ

Możliwe odstępstwa od podanych układów/sity

ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE:

rzadko

OTWARCIE	SZTUCZNA?	MIN. KART	KTR. NEGAT	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	LICYTACJA PO UPRZEDNIM PASIE
1♣	✓	1	3♣	8-11 PC, układ równy (brak krótkości ♥/♠)	1♦=14+ dow.; 1♥/♠=nat. NF; 1BA=9-13; 2X = nat NF 2BA=5+♣ 5+♦; 3X = nat. NF; 3♣=transfer 3BA;	1♣-1♦-?: 1♥/♠ nat. jak 5 to dót, 1BA=dót bez st.4, 2♣/♦=nat. nie min., 2♥/♠=5-ka i max; 1♣-1♦-1♥/♠-2♦=odwrotka; 1♣-1♥/♠-?: 2♦=5♣/♥ + 3♥/♠, 2♣=5+♣ + 3♥/♠; po interwencji:	2BA = max bez st. 4 1/2/3X = nat NF
1♦	✓	0	3♣	Przed: 12-14 równy lub młody/e Po: 0-7 PC dowolny	1♥/♠ = nat F1; 1BA = 6-11 bez st. 4; 2♣/♦ = 5+ GF; 2BA = inwit; 3♣=transfer 3BA nat., 1BA=do gry lub 5+♣/♦; 2♣=podacol; 2♦=acol;	1♦-1BA-?: 2♣=0-7 5♥/♠ lub 4-7 6+♣/♦; 2♦=multi; 2♥/♠ = 5+♥/♠ i 4+♣/♦; 1♦-2♣-2♦ = powtórny negat	
1♥	✓	0	3♣	8-14 PC, 5+♣/♦ i 4♥/♠ możliwe 4441	1♣ = 5+NF; 1BA= pytanie; 2♣=do koloru; 2♦=wyw. ♥/♠ 2♥/♠=5+ NF; 2BA=fity w ♣/♦; 3♣=fit w ♣/♦ stabe 3♥/♠ = krótkość; 3BA/4♣ j.w. tylko lepszy fit	1♥-1BA-?: 2♣/♦ = 5+♣/♦ i min. dalsze pyt 2♦/BA; 2♥/♠ = 4 ♥/♠ i max. dalej 2BA; 2BA = 6+♦ i max; 3♣=6+♣ i max 1♥-1♣-?: PAS = 3♣ i min; 1BA = 0-2 ♣ i max; 2♣/♦ = 0-2♣ i min.; 2♥ = 3♣ i max; 2♣ = 4♣ i min.; wyższe z 4 ♣	
1♠	✓	0	3♣	Po:12-14 , Przed: 0-7 (patrz 1♦)	Po: 1BA = do gry; 2♣=Stayman; 2♦/♥/♠/BA = transfer	po interwencji (wariant 12-14): rktr SOS (lub silna); 1BA do gry lub młodszy/e; 2X = do gry	
1BA	✓		3♣	15-17 PC równy lub 8-11 PC 6+♣/♦	2♣ = do koloru; 2♦ = inwit+ do słabego 2♥/♠ = konstruktywne do słabego, GF do silnego 2BA=6+♣ lub 5+♣5+♦ NF; 3♣=do koloru; 3♦=6+♦ NF	1BA-2♣-?: PAS=♣; 2♦=♦; 2♥=klas. bez 4♥; 2♣=klas. 4♥ bez 4♣; 2BA=4♥4♣ min.; 3♣=4♥4♣ max. 1BA-2♦-?: 2♥=♣ i max.; 2♣=♦ i max.; 2BA=klas (dalej naturalnie, 3♣ = baron); 3♣/♦ = ♣/♦ i min.	
2♣	✓	0	--	8-11 PC 5+4+ kolory starsze	2♦=pytanie; 2♥/♠=do gry; 2BA = pyt. o młodszy 3♣/♦=inwit do ♥/♠; 3♥/♠ = blok; 3BA = do gry 4♣=podaj trnsf. na dłuższy; 4♦ = wywołanie dłuższego	2♣-2♦-2♥/♠=dłuższy (przy 5-5 odp. 2♣) dalsze pyt. 2BA 2♣-2BA-?: 3♣=♣ > ♦; 3♦= ♣ < ♦ 2♣-ktr-?: PAS = 5+♣; rktr=pytanie; 2♦ = 5+♦; inne jak bez ktr	
2♦	✓	0	3♣	8-11 PC 5+♥/♠ i 4+♣/♦	2♥/♠ = do koloru; 2BA = pytanie, inwit+; 3♣=do koloru 3♦=fity w ♥ i ♠ inwit; 3♥=fity ♥ i ♠ blok	2♦-2BA-?: 3♣=♣ i ♥/♠ (dalsze pyt. 3♦ - odp. 3♥=♥; 3♣=♠ i min; 3BA=♠ i max); 3♦ = ♦ i ♥ min; 3♥=♦ i ♥ max 3♣ = ♦ i ♠ min; 3BA = ♦ i ♠ max; wyższe z karami b.dobre 5-5	
2♥	✓	0	3♣	8-11 PC 6+ ♥/♠	2♣= do koloru; 2BA=pytanie; 4♣=pokaż transf.; 4♦=wyw. 3♦=inwit z fitem ♥ i ♠; 3♥ = blok z fitem ♥ i ♠	2♦-2BA: 3♣=minimum (potem 3♦ = pyt. o transfer na kolor; 3♥=do koloru NF) 3♦ = ♥ i max GF; 3♥ = ♠ i max. GF	
2♠		6	--	10-12 6+♠ dobry kolor	2BA = pytanie o krótkość; 3♠ = taktyczne NF 3X = nat. F1	2♠-2BA-?: 3♣/♦/♥ = krótkość; 3♠ = brak krótkości i min.; 3BA brak krótkości i max. po interwencji: ktr karna (chyba że po 3♥, wtedy inwit); pierwsza wolna = inwit z fitem;	
2BA	✓		--	8-11 PC 5+♣ i 5+♦	3/4/5/6♣/♦ =NF; 3♥ = pytanie	2BA-3♥-?: 3♣=krótkość ♣; 3BA = krótkość ♥; 4♣/♦ = 6511	
3 w kolor		6	--	8-11 blok	3X = nat F1, 3BA = do gry		
3BA				Gambling bez dojścia	4♣=do koloru, 4♦ = pytanie	3BA-4♦-?: 4♥/♠ = krótkość ♥/♠; 4BA = krótkość mł.; 5♣/♦ = brak krótkości	
4♣	✓	0	--	6+♥ Lepsze otwarcie 4♥			
4♦	✓	0	--	6+♠ Lepsze otwarcie 4♠			
4♥/♠		6	--	Słaby blok		KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ	
						Blackwood 102 z D	
PASS	✓		3♣	12+ 5+♥/♠ lub 15+ 5+♣/♦ lub 18+ dowolny	1♣ = 7-11 równy lub 12+dowolny; 1♥/♠/1BA/2♣=7-11 krótkość ♥/♠/♣/♦ 2♦ = multi; 2♥/♠ = 5+♥/♠; 5+♣/♦ W seksencji PAS - 1♣ - 1X dalsza licytacja jak po naturalnym otwarciu	Cue-bid, Splinter	