

## System licytacyjny Just Bridge

### 1. Ogólne zasady licytacji dwustronnej

#### I. Dlaczego zabieramy głos w licytacji po otwarciu przeciwników:

- chcemy utrzymać się przy własnej grze
- chcemy wskazać wist partnerowi
- chcemy przeszkodzić przeciwnikom w licytacji
  - a) zabieramy im przestrzeń licytacyjną => bloki
  - b) zabieramy im dokładną wymianę informacji (licytacja jednostronna)

#### II. Słabe strony wejścia do licytacji:

- ułatwienie rozgrywki przeciwnikom
  - a) ujawniamy rozkład kart (np. wejście kolorem obiecuje 5+kart)
  - b) ujawniamy rozkład punktów (np. kontra wywoławcza 12+PC)
- narażamy się na kontrę przeciwników, jeżeli mają opozycję w naszym kolorze (**uwaga: wejścia do licytacji z solidnym kolorem!**)

#### III. Niebezpieczeństwo braku wejścia do licytacji:

- możliwość zgubienia własnej gry

#### IV. Co jest potrzebne na wejście do licytacji ?

- na wysokości jednego  
8-17PC, przyzwoity kolor 5+ kartowy
- na wysokości dwóch bez przeskoku  
12-17PC, przyzwoity kolor 5+ kartowy (przy kolorze młodszym wejście 6+ kartowym kolorem – wyjątkowo 5+ przy silniejszej karcie)
- na wysokości dwóch z przeskokiem (bloki/odzywki zaporowe)  
6-11PC, dobry kolor 6+ kartowy
- wejście 1NT  
15-17PC, skład zrównoważony z zatrzymaniem w kolorze otwarcia; dalsza licytacja taka sama jak po otwarciu 1NT

- kontra wywoławcza (opisana również w dalszej części)  
12-14PC, w kolorach starszych różnych od koloru otwarcia 4-4 lub 4-3 (wyjątkowo 3-3 => ale jest to niebezpieczne!)  
15-17PC, bez trzymania w kolorze otwarcia i bez 5+ kartowego koloru
- kontra objaśniająca (opisana również w dalszej części)  
18+PC, dobry kolor 5+  
18+PC, skład zrównoważony

## V. Licytacja na poziomie jednego

Wejście kolorem na wysokości jednego po interwencji przeciwnika forsuje na jedno okążenie (F1). Przykład:

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	
1♣	ktr	1♥	= forsuje na jedno okążenie (F1)

## VI. Licytacja na poziomie dwóch

Odpowiedź partnera na wysokości dwóch po interwencji przeciwnika kolorem na wysokości jednego jest nieforsująca (NF). Przykład:

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	
1♣	1♥	2♦	= 5+♦, nie forsuje (NF)

## VII. Licytacja na poziomie trzech

Przyjmujemy zasadę, że po interwencji przeciwnika kolorem skoki na poziomie trzech kolorem są forsujące (GF). Przykłady:

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	
1♣	1♥	3♦	= 5+♦,	forsujące do końcówki (GF)
1♣	1♠	3♥	= 5+♥,	forsujące do końcówki (GF)

## VIII. Licytacja NT

Odzywka bezatutowa jest zawsze limitowana górą (przedział punktowy) dlatego nigdy nie forsuje, może co najwyżej inwitować.

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	
1♣	1♥	1nt	= 7-9PC, trzymanie ♥, bez 4♠
1♣	1♥	2nt	= 10-11PC, trzymanie ♥, bez 4♠, inwit
1♣	1♥	3nt	= 12-15PC, trzymanie ♥, bez 4♠

Licytacja strony wtrącającej analogicznie jak w pkt.4

## 2. Czy założenia mają jakieś znaczenie ?

### ❖ Punktacja za wpadki z kontrą:

- Wpadki bez kontry przed partią (bez względu na kolor atutowy)
  - po 50 za każdą lewą wpadkową
- Wpadki bez kontry po partii (bez względu na kolor atutowy)
  - po 100 za każdą lewą wpadkową
- Wpadki z kontrą przed partią (bez względu na kolor atutowy)
  - 100 za pierwszą
  - po 200 za drugą i trzecią
  - po 300 za czwartą i każdą następną
- Wpadki z kontrą po partii (bez względu na kolor atutowy)
  - 200 za pierwszą
  - po 300 za każdą następną

### ❖ Punktacja za wygraną końcówek (wynik za „swoje”):

- w kolor młodszy
  - przed partią => 400
  - po partii => 600
- w kolor starszy
  - przed partią => 420
  - po partii => 620
- w bez atu
  - przed partią => 400
  - po partii => 600

Wydawałoby się, że założenia nie powinny mieć jakiegoś większego znaczenia (oczywiście oprócz zapisu), tym bardziej w licytacji ?! Jak się zaraz okaże założenia okażą się bardzo istotnym elementem licytacji (szczególnie dwustronnej), na który będziemy musieli zawsze zwracać uwagę ☺! Acha, z tą tabelką prędzej czy później trzeba będzie się zaprzyjaźnić – będzie pomocna przy podejmowaniu niektórych decyzji licytacyjnych ☺!

- my przed (NS), oni po (WE); założenia korzystne



*Te założenia są bardzo dobre dla pary NS, natomiast dużo gorsze dla pary WE.* Para NS zdając sobie sprawę z tej korzyści może licytować bardziej agresywnie oraz destruktywnie utrudniając licytację przeciwnikowi, a w przypadku narażenia się na kontrę przeciwnika wpadki za grę NS z kontrą przed partią są dużo tańsze niż po partii. Założenia sprzyjają też parze NS w obronie wychodzących końcówek pary WE, np.: przeciwnicy mają do wygrania 4♥= i za ten wynik mogą sobie zapisać 620, natomiast para NS ma tanią obronę 5♦x i żeby uzyskać lepszy wynik może przegrać kontrakt nawet -3, gdyż jej wynik to -500, który jest niższy niż 620 za wygraną popartyjną końcówkę przeciwników w kolor starszy.

- o my po (NS), oni przed (WE); założenia niekorzystne



*Te założenia są analogiczne to poprzednich, z tym że teraz parą uprzywilejowaną jest para WE gdyż może licytować agresywniej.*

- o my przed (NS), oni przed (WE); założenia przedpartyjne



*Powyższe założenia nikogo nie faworyzują, są równe dla obu stron. Oczywiście wpadki z kontrą są mniejsze przed partią, ale też zapis za wygranie końcówki przez przeciwników jest mniejszy niż po partii.*

- o my po (NS), oni po (WE); założenia popartyjne



*Założenia bardzo zbliżone do „zielonych”, gdyż nie faworyzują nikogo – jednak tutaj wpadki są dużo droższe, ale też zapis za wygranie końcówki przeciwników jest wyższy.*

## 3. Kontry ?

a) Jakie mamy rodzaje kontr ?

- Kontra wywoławcza – wywołuje kolory do gry. Kontry wywoławczej nie licytujemy z własnym kolorem 5+ w sile 12-17PC, licytujemy wówczas kolor naturalnie.

- o **Po kolorze starszym** => 12+PC i drugi kolor starszy

W   N

1♥/♠ ktr = 12+PC, 4♠/♥ (minimum 3♠/♥)

- o **Po kolorze młodszym** => 12+PC oraz skład 4-4 w kolorach starszych

W   N

1♣/♦ ktr = 12+PC, 4♥ i 4♠ (minimum 4-3 w ♥ i ♠)

- Kontra objaśniająca – obiecuje 18+PC w składzie dowolnym. Jeżeli mamy skład zrównoważony to najpierw licytujemy ktr a później ewentualnie NT na odpowiednim poziomie. Jeżeli mamy kolor 5+ to po ktr licytujemy ten kolor naturalnie.

Dalsze wyjaśnienie licytacji => patrz pkt.4

- Kontra negatywna – wywołuje pozostałe kolory do gry w stosunku do licytacji przeciwnika. Jest kontrą na odzywkę przeciwnika po otwarciu partnera, neguje posiadanie fitu w kolorze otwarcia partnera. Przykłady:

W      N      E

1♥    1♠    ktr = neguję fit kier, chciałbym poszukać innego koloru do gry (tutaj szukam ♣ bądź ♦ do gry)

1♣    2♣    ktr = 7+PC, min. 4-3 w ♥ i ♠

- Kontra wistowa – wskazuje kolor wistu. Stosujemy ją na sztuczną licytację przeciwnika. Przykłady:

W      N      E      S

1nt    pas    2♣    ktr = partnerze, wistuj w trefle (♣)!

1nt    pas    2♥    ktr = partnerze, wistuj w kiery (♥)!

- Kontry na poziomie jednego po wejściu przeciwnika kolorem starszym. Przykłady:

W      N      E

1♣/♦   1♠    ktr = 7+PC, 4+♥ tzw. *kontra sputnik*

1♣/♦   1♥    ktr = 7+PC, bez 4♠, (wskazuje często kolory młodsze)

1♠ = 7+PC, 4+♠

#### 4. Jak licytujemy po kontrze wywoławczej/objaśniającej ?

- partner kontrującego:

- ◆ Kiedy stosujemy negat ? W sytuacji poniżej stosujemy **negat**, czyli pokazujemy partnerowi, że nasza siła to **0-7PC**.

W      N      E      S  
1♣    ktr    pas    1♦

Przy okazji należy wspomnieć, że gdy przeciwnicy skontrują otwarcie naszego partnera (tylko otwarcie 1♣!), to nasz **pas** jest **negatem**.

W      N      E      S  
1♣    ktr    pas    ...

- ❖ Czasami będziemy mieli po kontrze nieciekawą kartę bez żadnego koloru 5+, więc wtedy licytujemy najbliższą 4 – dotyczy to głównie rąk w zakresie siły 0-8PC, gdzie nasz najbliższy kolor będziemy mogli zalicytować dopiero na poziomie dwóch. Niestety czasami zostaniemy postawieni pod ścianą jak w poniższej sytuacji:

<b>W</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>Przykładowa ręka gracza S:</b>
1♠	ktr	pas	?	♠Wxxx, ♥xxx, ♦xxx, ♣xxx

Ręka marzenie ☺. Niestety nie mamy tutaj dobrej odzywki po kontrze partnera – spasować nam nie wolno (partner ma raczej krótkość pik, a poza tym musielibyśmy posiadać opozycję w kolorze przeciwnika, np. DW1087 oraz trochę punktów), więc trzeba w takim razie coś zalicytować. Wydaje się, że najlepszą odzywką będzie 2♣, gdyż z rękami niemodelowymi licytujemy jak najniżej. Jeżeli przeciwnicy nas skontruują, to wtedy nasza rękta jest SOS – uciekamy ☺!

- ❖ Jak będziemy licytować z kolorami starszymi ?

- ❖ z siłą 0-7PC licytujemy na wysokości jednego
- ❖ z siłą 8-9PC licytujemy na wysokości dwóch
- ❖ z siłą 10-11PC licytujemy na wysokości trzech
- ❖ jeżeli kolor możemy zgłosić najniżej na wysokości dwóch, to wtedy obiecujemy siłę 0-9PC licytując kolor na wysokości dwóch; na poziomie trzech obiecujemy siłę 10-11PC
- ❖ z większą siłą możemy od razu zgłosić końcówkę, bądź (jeżeli mamy więcej punktów i interesuje nas karta partnera) zgłosić **kolor przeciwnika**, który **jest odzywką forsującą do dogranej**
- ❖ w każdym z powyższych przypadków licytujemy kolor starszy 4+ na odpowiednim poziomie, nie musimy mieć koloru starszego 5+, gdyż partner przez kontrę obiecał 4♥4♠ (w pierwszej kolejności licytujemy do kontry wywoławczej; radzę pamiętać, że na kontrę wywoławczą potrzeba mieć co najmniej 4-3 w ♥ i ♠), dlatego ważne jest *złapanie bilansu*

Tak licytujemy, kiedy kolor możemy zgłosić najniżej na wysokości jednego.

- ❖ Jak będziemy licytować z kolorami młodszymi ?

- ❖ z siłą 0-7PC licytujemy negat 1♦; jeżeli nie mamy do dyspozycji negatu (1♦), to wtedy kolor na poziomie dwóch licytujemy z siłą 0-8PC, natomiast na poziomie trzech licytujemy z siłą 9-11PC
- ❖ z siłą 7-8PC licytujemy kolor na poziomie dwóch
- ❖ z siłą 9-11PC i sześciokartem w kolorze młodszym licytujemy inwitujące do końcówki 3♣/♦ (analogicznie jak po otwarciu 1♣)

Ogólna zasada:  
Licytujemy z bilansu ☺!

- ◆ można z kolorem młodszym licytować też NT na odpowiednim poziomie ale należy posiadać co najmniej 7PC oraz posiadać zatrzymanie w kolorze przeciwnika (patrz: VII. Licytacja NT)
- ◆ z większą siłą i kolorem młodszym licytujemy zazwyczaj końcówkę w NT (potrzebne mniej lew na wygranie oraz mniej punktów), z ręką raczej ukierunkowaną do gry kolorowej (najczęściej jakaś krótkość) można zalicytować końcówkę w kolor młodszy bądź też zalicytować **kolor przeciwnika**, który **jest forsujący** żeby dowiedzieć się czegoś więcej o karcie partnera (np. czy nasza krótkość trafia do punktów partnera, gdzie lepiej będzie się grało w NT); praktyka podpowiada, że w większości przypadków zagramy w NT
  - kontrujący
- ◆ jeżeli miał normalną kontrę wywoławczą (12-14PC), to pasuje na każdą zapowiedź partnera – wyjątkiem może być bilansowe 2NT lub 3 w kolor – wtedy kontrujący musi podjąć decyzję czy dołożyć końcówkę czy nie
- ◆ jeżeli miał 15-17PC bez trzymania w kolorze otwarcia przeciwnika to musi jeszcze zabrać głos w licytacji – podnosząc kolor starszy partnera do końcówki/inwitując końcówkę, jednak na odpowiedź partnera kolorem młodszym należy spasować gdyż nie mamy bilansu na końcówkę (nie dotyczy odpowiedzi 2nt lub 3♣/♦ - gdyż jest to inwitujące, więc mamy bilans na zagranie końcówki)
- ◆ jeżeli miał 18+PC i kontrę objaśniającą na własnym kolorze 5+, to licytuje ten kolor, w przeciwnym przypadku licytuje NT bądź może zgłosić końcówkę w NT bądź kolor młodszy/starszy po odpowiedzi partnera. Jest wyjątek, kiedy zalicytowanie NT przez kontrującego nie obiecuje 18+PC:

W	N	E	S
1♣	ktr	pas	1♥/♠
pas	1nt => 12-14PC (NF), bez 4♥/♠		

### 5. Jak kontrujący ma odróżnić kontrę wywoławczą od objaśniającej ? Poniżej przykłady, kiedy mamy raczej do czynienia z ręką silną – objaśniającą.

- kontrujący licytuje nowy kolor przekazując informację – mam siłę 18+PC oraz własny kolor 5+
- kontrujący licytuje NT (jest wyjątek podany wyżej) przekazując informację – mam siłę 18+PC oraz rękę zrównoważoną oraz zatrzymania w kolorach
- po ponownej interwencji przeciwnika kontrujący drugi raz licytuje kontrę potwierdzając, że jest silny 18+PC i szuka koloru do gry
- zalicytuje kolor przeciwnika, który jest forsujący i również obiecuje rękę 18+PC

- kontrujący licytuje kolor starszy na poziomie trzech (bez interwencji przeciwników), który zaliczył partner kontrującego na poziomie jednego przekazując informację – mam siłę 18+PC oraz fit 4+ w Twoim kolorze, gramy na pewno końcówkę
- kontrujący licytuje kolor starszy na poziomie dwóch (bez interwencji przeciwników), który zaliczył partner kontrującego na poziomie jednego przekazując informację – mam siłę 15-17PC oraz fit 4+ w Twoim kolorze, inwituję dograną; czasami zaliczujemy też tak z ładną ręką, która może być początkowo kwalifikowana do wywoławczej – jakieś 14PC z wysokimi blotkami, dobrym fitem i szybkimi lewami (A,K)