|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OTWARCIE | SZTUCZNA | MIN. KART | OPIS | ODPOWIEDZI | DALSZA LICYTACJA | OTWARCIE NACZWARTEJ RĘCE |
| 1♣ | Tak | 0 | 12-13(14) PC skład równy, 11+PC 5+♣, 17+ PC | 1♦ = 0-6PC dow, 7-11PCmin 54 młode, 16+;  1♥/♠ = 4+♥/♠, 7+PC; 1BA = 7-10PC; 2over1 GF; 2♥=6-9PC, 5+♠,4+♥; 2♠=inv. BA; 3♣/♦ inwit, 3♥ blokujące z siłą poniżej negatu; 3♠ = trs. na 3BA | 1♣-1♦-2BA-3♣ = Puppet Stayman;  1♣-1♦-2BA-3♠ = kolory młodsze;  1♣-2♣-2♦/♥/♠= nie wyklucza silnego wariantu; | Bez zmian |
| 1♦ | Tak | 4 | 5+♦(skład 4441 lub 5/4♦,4/5♣ poniżej rewersu), 11+ PC (nielimitowane) | 1♥/♠ = 4+♥/♠, 4+PC; 1BA = 6-10PC, 2♣ = (4)5+♣, GF; 2♦ = 4+♦, 10+PC; 2♥ = 6-9PC, 5+♠,4+♥; 2♠ = inv. BA; 3♣ = inwit,6+♣; 3♦/♥=blok; 3♠ = trs. na BA; | 1♦-1♥-2♥-2♠ = inwit przez piki (2BA GF);  1♦-1♥/♠-4♦= ręka z fitem lepsza niż od razu 4♥/♠;  1♦-1♥/♠-2BA = GF (3♦= inv. bez fitu♥/♠); | Bez zmian |
| 1♥ | Tak | 5 | 5+♥, 11+ PC (nielimitowane) | 1♠ = 4+♠, 4+; 1BA = półforsujące (4-6 z fitem, 7-10 bez fitu); 2over1 GF; 2♠ = inwit z fitem 3kartowym z krótkością; 2BA = inwit z fitem 3kartowym bez krótkości; 3♣ = 6-9PC, 4♥; 3♦ = 10-12PC, 4♥;  3BA – niewygodny splinter ♦; | 1♥-2♥-2♠ = inwit przez piki (2BA też inwit);  1♥-2♣-2♥-2BA = forsujące - dalej opisujemy skład;  1♥-2♣-2♦-2♥=najsilniejsze,3♥najsłabsze,4♥miltonaż;  Po inv. z krótkością najniższa odzywka pyta o nią; | Bez zmian |
| 1♠ | Tak | 5 | 5+♠, 11+ PC (nielimitowane) | 1BA = półforsujące (4-6 z fitem, 7-10 bez fitu); 2over1 GF; 2BA = inwit z fitem 3kartowym z krótkością; 3♥ = inwit z fitem 3kartowym bez krótkości; 3♣ = 6-9PC, 4♠; 3♦ = 10-12PC, 4♠; 3BA = niewygodny splinter ♥; | 1♠-2♣-2♠-2BA = forsujące - dalej opisujemy skład;  1♠ -2♥-2♠= nie powinno być 3♠ (na 2BA też);  1♠-2♣-2♦-2♠= najsilniejsze, 3♠ najsłabsze 4♠miltonaż;  Po inv. z krótkością najniższa odzywka pyta o nią; | Bez zmian |
| 1BA | Tak | 0 | 14-16 PC, skład równy (dopuszcza się starszą piątkę, młodszą szóstkę albo singlowego asa) | 2♣ = stayman;2♦ = trs.♥;2♥= trs. ♠;2♠ = trs.♣ lub inv.;2BA=trs.♦;3♣=inv.,6+♣;3♦= GF, 6+♦; 3♥/♠ = 5431 GF;4♣=szlemikowy trs.♥; 4♦=szlemikowy trs.♠; | 1BA-2♣-2♦-2♥/♠= do gry;  1BA-2♣-2♦-3♥/♠= Smoleń 4♥/♠- 5♠/♥;  1BA-2♣-coś-3♣/♦= 5+♣/♦ 4 starszy, GF | Bez zmian |
| 2♣ | Tak | 0 | 5+4+♥+♠,blokujące | 2♦=pokaż dłuższy; 2♥/♠ = do gry; 2NT = pytanie, GF; 3♣ = inv.♥; 3♦ = inv. ♠; 3♥/♠ = blok; 4♣ = zalicytuj kolor transferem; 4♦ = zalicytuj kolor; 4♥/♠ = do gry; | 2♣-2♦-2BA = 5-4+ lepsza ręka (3♥/♠ 64 lepsza ręka)  2♣-2BA-3♣ = góra (reszta to słabsza ręka)  2♣-2BA-3♣-3♦-3♥/♠ = trs. na dłuższy kolor | Acol |
| 2♦ | Tak | 0 | (5)6+♥/♠, blokujące | 2♥/♠ = do koloru; 2BA = pyt. GF; 3♣ = GF, własny; 3♦ = inv; 3♥ = blok; 3BA = do gry; 4♣/♦ jak po 2♣ | 2♦- 2BA: 3♣ = max; 3♦ = min z ♥; 3♥ = min z ♠; 3♠=♥, kolor AKJ, ADW; 3BA = ♠, kolor AKJ, ADW | Bez zmian |
| 2♥ | Tak | 5 | 5+♥oraz 5+♣/♦, blokujące | 2♠ = 5+♠ NF; 2BA = pytanie, inv.+; 3♣ = p/c; 3♦= inv. do 4♥; 3♥ = do gry; 3♠ = 6+♠, GF; 3BA = do gry | 2♥- 2BA: drugi stary uzgadnia starszy a drugi młodszy uzgadnia młodszy, licytacja koloru to inv. | Bez zmian |
| 2♠ | Tak | 5 | 5+♠ oraz 5+♣/♦, blokujące | 2BA = pytanie, inv.+; 3♣ = p/c; 3♦= inv. do 4♠; 3♥ = 6+♥, GF; 3♠ = do gry; 3BA = do gry; | 2♠- 2BA: drugi stary uzgadnia starszy a drugi młodszy uzgadnia młodszy, licytacja koloru to inv. | Bez zmian |
| 2BA | Tak | 0 | 20-21 PC, skład równy | 3♣ = puppet stayman; 3♦=trs.♥; 3♥=trs. ♠; 3♠= 54 młode; 3BA = do gry | 2BA-3♣-3♦ = mam 4M (3♥/♠ = 5♥/♠, 3NT brak 4M);  2BA-3♣-3♦- ? 3♥/♠ = 4♠/♥, 4♦ = obie 4M | Bez zmian |
| 3♣ |  | 6 | Blokujące (konstruktywnie) | 3♦= naturalne lub przejściowe z fitem ♣; 3♥/♠ = nat. forsujące; 3BA = do gry | Po interwencji kontry są karne (po otw. 3♦/♥/♠ też) |  |
| 3♦ |  | 6 | Blokujące (konstruktywnie) | 3♥/♠= nat. forsujące; 3BA = do gry; | KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ | |
| 3♥ |  | 6 | Blokujące (destruktywnie) | 3♠ = nat. forsujące; 3BA = do gry; | Blackwood 102 na 5 wartości przy 2 asach z damą atu i królami (drabinką) | |
| 3♠ |  | 6 | Blokujące (destruktywnie) | 3BA = do gry; | Splintery, cue-bidy | |
| 3 BA | Tak | 0 | 7+♣/♦bez bocznego dojścia | 4/5♣ = p/c; 4♦ = pytanie o krótkość: 4♥/♠ =krótkość, 4BA = brak; | Blackwood wyłączeniowy | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ | | **WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW** | | | |  | Karta Konwencyjna |  |
| WEJŚCIA W OBRONIE | | WYJŚCIA | | | | |
| kolor (4)5+, 9-17PC  licytacja z przeskokiem słaba - blokująca | | wyjście | przeciw grze w kolor | | przeciw grze w BA | | ♠♥♦♣ |
| w asa | Ax(+), AKx(+) | | Ax, AKx(+) | |  |
| w króla | AK, KD(W)x(+) | | AKW10(+), KDW(+) | | **JEDNOLITY SYSTEM DRUŻYNY**  **JUST BRIDGE I AZS AGH KRAKÓW\*** |
| w damę | DW(10)x(+) | | DW(10)x(+), ADW(+) | |
| w waleta | W10(9)x(+) | | W10(9)x(+) | | KATEGORIA PZBS: **Zielony**  ZAWODY: **III liga DMP 2017**  \*nie dotyczy zawodników grających WJ’tem | |
| **WEJŚCIE 1BA** | | 10 | F109(+), 10x | | F10x, AW10x(+) | |
| klasyczne po 1♣/♦/♥/♠; na wygasającej 11-14PC (ktr potem nt = ok. 15-18); 2nt na wygasającej 19-21 | | 9 | F9x, 109x(+) | | F9x, 109x(+) | |
| WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM | | w wysoką x | FXx, xXxx(+) | | FXx, xXxx(+) | | STRESZCZENIE SYSTEMU | |
| 2M/3X blokujące, kolor (5)6+. | | w niską x | FxxX(+), xX | | FxxX(+), xX | |
|  | | | | | OPIS OGÓLNY | |
| **WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIKA** | | **SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI** | | | | | System typu Strefa;  Otwarcia kolorowe na wysokości 1 są nielimitowane górą;  Otwarcie 1BA w sile 14-16 (w konsekwencji wszystkie strefy licytacji w składzie BA są obniżone o 1 pkt);  Pełna preferencja kolorów starszych po otwarciu;  2over1 zawsze GF; Pojedynczy magister; | |
| Dwukolorówki Michaelsea = mini(6-10PC)/maxi(16+PC); | |
| PRZECIW BEZ ATU KLASYCZNEMU | | do wyjścia partnera: | | marka odwrotna, ilościówka odwrotna, Lavinthal | | |
| bezpośrednio | na wygasającej |
| ktr = 5+♣/♦oraz 4♥/♠  2♣ = stare  2♦= multi (może być z 5)  2♥= 5+♥oraz 4+♣/♦  2♠ = 5+♠ oraz 4+♣/♦  2BA = młode | ktr = 10+PC  2♣ = stare  2♦= 5+♦  2♥= 5+♥  2♠ = 5+♠  2BA = młode |
| **SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY** | |
| do wyjścia rozgr. | | Potwierdzenie wistu z obu rąk (BA), ilościówka odwrotna, Lavinthal | | |
| 2♣ = kolory starsze  2♦= mini multi  2♥/2♠ = dwukolorówki 5+♥/♠-5+♣/♦  3BA = gambling bez bocznego dojścia | |
| do innego koloru: | | Lavinthal(kolor), zrzutka krakowska(nt) | | |
| KONTRY | | | | |
| KONTRY WYWOŁAWCZE | | | | |
| PRZECIW ZAPORÓWKOM | | kontra wywoławcza lub objaśniająca  negat po kontrze partnera na 1♣  kolor przeciwnika = F1  na pozycji wygasającej kontra może być słabsza | | | | |
| kolor = naturalne, konstruktywne  kontra = wywoławcza, potem ewentualnie Lebensohl  2BA = 15-17(18)PC | |
| **PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM** | | SPECJALNE SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY | | | | | **SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM** | |
| kontra na sztuczne wejście = wistowa wejścia naturalne | | Kontry: wywoławcza, negatywna, fit (nie trzeba mieć nadwyżki), inwit, wistowa  Rekontry: SOS, fit | | | | | brak | |
| **WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ** | |
| PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ | | Niektórzy gracze w naszej drużynie posiadają indywidualne preferencje, które będą każdorazowo alterowane. | |
| rekontra siłowa (10+); inne bilansowe; GF z fitem, po otwarciu kolorowym (1♥/♠) – bilansowo mówimy wtedy 1/2/3nt, które obiecuje fit w kolorze partnera | |
| **ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE** | |
| Rzadko, ale patrz wyżej | |