|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OTWARCIE | SZTUCZNA | MIN. KART | OPIS | ODPOWIEDZI | DALSZA LICYTACJA | OTWARCIE NACZWARTEJ RĘCE |
| 1♣ | Tak | 0 | 12-14 PC skład równy (4441 bez singla ♣), 15+PC 5+♣, 18+ PC skład dowolny | 1♦ = 0-6PC dow, 7-11PC min 54 młode, 16+PC, bez 4M i 5m sprzedajemy później przez 2nt;  1♥/♠ = 4+♥/♠, 7+PC; 1nt = 7-10PC; 2over1 GF; 3♣/♦ inwit, 3♥/♠ blokujące z siłą poniżej negatu | 1♣-1♦-2♦ = acol: 2♥ = wtórny negat; 2♠ = trs. na nt; 2nt = młode; 1♣-1♦-2nt: 3♣ = puppet odwrotny, 3♦/♥ = trs. ♥/♠, 3♠ = kolory młodsze; 1♣-2♣-2♦/♥/♠ = nie wyklucza silnego wariantu; | Bez zmian |
| 1♦ |  | 4 | 5+♦(skład 4441 z singlem ♣), (11)12-17PC | 1♥/♠ = 4+♥/♠, 7+PC; 1nt = 7-10PC, 2♣ = 5+♣, GF; 2♦ = 4+♦, 10+PC bez 4M; 2♥/♠ = 6+♥/♠(bdb 5), GF;3♣ inv. 6+♣; 3♦ = blok; 3♥/♠ = nat, blokujące | 1♦-1♥-2♥-2♠ = inwit przez piki (2nt GF);  1♦-1♥/♠-4♦= ręka z fitem lepsza niż od razu 4♥/♠;  1♦-1♥/♠-2nt = inv, nierówna ręka, bo mogliśmy otw. 1nt lub może być 3♥/♠ (3♦ = inv. bez fitu ♥/♠); | Bez zmian |
| 1♥ |  | 5 | 5+♥, (11)12-17PC | 1♠ = 4+♠, 7+; 1BA = 7-10 bez fitu; 2over1 GF; 2nt inwit z fitem; 3♣/♦ = inv. 6+♣/♦; 3♥ = blok; 3♠ = splinter; 3nt = do gry | 1♥-2♣-2♥-2nt = forsujące - dalej opisujemy skład;  1♥-2♥-2♠ = inwit przez piki (2nt naturalny inwit);  1♥-2♣-2♦-2♥ = najsilniejsze, 3♥ lepsza ręka;  1♥-2♣ -2/3♦= 5+♥4+♦; 15+,5+♥5+♦=PC w kolorach | Bez zmian |
| 1♠ |  | 5 | 5+♠, (11)12-17PC | 1nt = 7-10 bez fitu; 2over1 GF; 2nt inwit z fitem; 3♣/♦/♥ = inv. 6+♣/♦/♥; 3♠ = blok, 3nt = do gry | 1♠-2♣-2♠-2nt = forsujące - dalej opisujemy skład;  1♠ -2♥-2♠ = nie powinno być 3♠ (na 2nt też) u odp.;  1♠-2♣-2♦-2♠ = najsilniejsze, 3♠ lepsza ręka; | Bez zmian |
| 1nt |  | 0 | 15-17 PC, skład równy (dopuszcza się starszą piątkę, młodszą szóstkę albo singlowego asa) | 2♣ = stayman; 2♦ = trs.♥; 2♥= trs.♠; 2♠ = trs.♣ lub inv.; 2nt = trs.♦; 3♣/♦ = inv. 6+♣/♦; 3♥/♠ = 5431 GF; 4♣ = gerber; 4♦/♥ = duży trs. ♥/♠; | 1nt-2♣-2♦-2♥/♠ = do gry;  1nt-2♣-2♦-3♥/♠ = Smoleń 4♥/♠ - 5♠/♥;  1nt-2♣-coś-3♣/♦ = 5+♣/♦ 4 starszy, GF | Bez zmian |
| 2♣ | Tak | 0 | (10)11-14PC, 5+♣ i 4♦/♥/♠ lub 6+♣ | 2♦ = pytanie, 10+PC (może być blefowe); 2♥/♠ = do gry; 2nt = dwuznaczne; 3♣ = inv. do nt; 3♦/♥/♠ = inv. 6+♦/♥/♠; 3nt = do gry; 4♥/♠ = do gry | 2♣-2nt: normalne podniesienie lub dwukolorówka => 3♣ i teraz 3♦= 5♥/♠, inv.; 3♥ = 5♥/♦ GF; 3♠ = 5♠/♦ GF; 3nt = 5♥/♠ GF; po 2♦ => 2nt = 5+♣, 4♦ | Bez zmian |
| 2♦ | Tak | 0 | (5)6+♥/♠, blokujące | 2♥/♠= do koloru; 2nt = pytanie, 3♣ = GF własny; 3♦= inv; 3♥= blok; 3nt = do gry; 4♣/♦ = zalicytuj trs./sam | 2♦- 2nt: 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♠ = p/c; 2nt = pytanie GF; 3♣ = 6+♣, GF; 3♦= inv. do 4♥; 3♥= do gry; 3♠ = 6+♠, GF; 3nt = do gry | 2♥- 2nt = czasem może być blefowe | Bez zmian |
| 2♠ | Tak | 5 | 5+♠ oraz 5+♣/♦, blokujące | 2nt = pytanie GF; 3♣=p/c; 3♦= inv. do 4♠; 3♥= 6+♥,GF; 3♠= do gry; 3nt = do gry; | 2♠- 2nt = czasem może być blefowe | Bez zmian |
| 2nt | Tak | 0 | 5+♣ oraz 5+♦, blokujące | 3♣/♦ = do koloru; 3♥/♠ = GF, aspiracje szlemikowe, 6+♥/♠; 3nt = do gry; 4/5♣/♦ = blokujące |  | Bez zmian |
| 3♣ |  | 6 | Blokujące (konstruktywnie) | 3♦= naturalne lub przejściowe z fitem ♣; 3♥/♠ = nat. forsujące; 3nt = do gry; | Po interwencji kontry są karne (po otw. 3♦/♥/♠ również) |  |
| 3♦ |  | 6 | Blokujące (konstruktywnie) | 3♥/♠ = nat. forsujące; 3nt = do gry; | KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ | |
| 3♥ |  | 6 | Blokujące (destruktywnie) | 3♠ = nat. forsujące; 3nt = do gry; | Blackwood 102 na 5 wartości przy 2 asach z damą atu i królami (drabinką) | |
| 3♠ |  | 6 | Blokujące (destruktywnie) | 3nt = do gry, | Splintery, cue-bidy | |
| 3nt | Tak | 0 | 7+♣/♦(pełne!) bez bocznego dojścia | 4/5♣ = p/c, 4♦ = pytanie o krótkość: 4♥/♠ =krótkość, 4nt = brak; |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ | | **WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW** | | | |  | Karta Konwencyjna |  |
| WEJŚCIA W OBRONIE | | WYJŚCIA | | | | |
| kolor (4)5+, 9-17PC  licytacja z przeskokiem słaba – blokująca  1♥/♠ - 3♥/♠ = wywiad bezatutowy (w oparciu zapewne o kolor młodszy) lub silna karta na drugim starszym | | 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 WJ’owców\***  **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**  \*Tylko zestawienie Śliwiński – Kurzak/Byra | |
| **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** | | | | | Wspólny Język – otwarcia na poziomie jednego do 17PC z wyjątkiem otwarcia 1♣. 2over1 zawsze GF, preferencja kolorów starszych do 11PC.  Byra Aleksandra (14522)  Kurzak Przemysław (14525)  Śliwiński Maciej (13966). | |
| 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♣/♦  2nt = młode | ktr = 10+PC  2♣ = stare  2♦= 5+♦  2♥= 5+♥  2♠ = 5+♠  2nt = młode |
| **SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY** | |
| do wyjścia rozgr. | | Potwierdzenie wistu (nt), ilościówka odwrotna, Lavinthal | | |
| 2♣ = Precision (może być z karami!)  2♦= mini multi  2♥ = dwukolorówka 5+♥-5+♣/♦/♠  2♠ = dwukolorówka 5+♠-5+♣/♦  2nt = młode  3nt = 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  2nt = 15-17(18)PC z trzymaniem w kolorze przeciwnika | |
| **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 (GF z fitem, po otwarciu kolorowym = później licytujemy kolor partnera lub 10+); inne bilansowe; | |
| **ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE** | |
| Rzadko, ale patrz wyżej | |