

WSPÓLNY JEZYK 2015

Otwarcie 1♣ - 12-14 PC, układ zrównoważony, a także 4-4-4-1 z singletonem karo i słaba

piątka trefli w układzie 5-3-3-2

15+PC, 5 trefli w układzie niezrównoważonym

18+PC, układ dowolny

Odp - 1♦ - 0-6 układ dowolny

7-11 układ niezrównoważony bez starszej czwórki

13-15 układ 4♣, 4♦, 3-2 z pustym duble tonem w kolorze starszym

16+ PC układ zrównoważony bez starszej czwórki

1♥/♠ - 7+PC 4+ ♥/♠, forsujące do 1BA

1BA – 7-10 PC, układ zrównoważony bez starszej czwórki

2♣/2♦ - 12 PC, kolor 5+, możliwa starsza czwórka, forsujące do dogranej

2♥/2♠ - Forsujące do dogranej, dobry kolor 6+, aspiracje szlemikowe

2BA - inwit, 11-12PC układ zrównoważony bez starszej czwórki

3♣/3♦ - inwit, 9-11PC, dobry kolor 6+, wykluczona starsza czwórka.

3BA - 13-15 układ zrów. bez st. czwórki, zatrzym. w starszych.

3♥/3♠ - słabe siedmiokart KDxxxxx nic z boku.

Rebidy otwierającego

1♣ - 1♦

1♥/♠ - czwórka forsuje do 1BA

1BA - 18-20 PC układ zrównoważony

2♣ - 15-21 5 trefli ręka nie nadaje się na 1 / 2 BA

2♦ - **sztuczny forsing do dogranej**

2♥/2♠ - karta na pograniczu forsingu 19-21PC, niezły kolor, w zasadzie 6+.

3♣ - na pograniczu forsingu 19-21 dobry kolor 6+ bez starszej czwórki.

3♦ - silny trefl na karach w zasadzie na szóstce.

3♥/♠ - inwitujące, samodzielny kolor, około 8,5 lew wygrywających. 3BA – chęć gry.

Po forsingu:

1♣ - 1♦

2♦ - 2♥ - wtórny negat, 0-3, układ dowolny - inne - 4-6 PC czwórka

OTWARCIE 1♦

1♦ - 4+ odp - 1♥/♠ - 7+, forsuje na jedno okrążenie

1BA - 7-9 bez starszej czwórki

2♣ - 11+PC 4 trefle, naturalne

2♥/♠/3♣ - wielki forsing do dogranej z dobrym kolorem 6+ - 3BA - do gry

OTWARCIA - 1♥/♠

1♥/♠ - 12-17(18)PC 5+ sztuczne pytanie 2♣ - omówiono w innym miejscu

Odp. - 1♠ - od 7 PC 4+ --- 1BA 6-10 bez starszej czwórki 2♦ - 10+PC - 5+ /♦

Uwaga - z takimi treflami odpowiadamy 1BA, gdyż 2♣ jest zarezerwowane jako sztuczne.

2♥/♠ - podniesienie 6 - 8 PC 4+ ♥/♠ 2BA - 10-11 PC bez starszych czwórek

3♣ - 7-8PC ----- 3♦ - 9-11 PC sztuczne nie mówi o ♣ i ♦.

OTWARCIE 1BA

1BA - 15-18 PC odp - 2♣ - pyt o starszą czwórkę Stayman

Odp: 2♦ - teksas na kiery

2♠ - inwit lub teksas na trefle

2♥ - teksas na piki

2NT - teksas na kara

OTWARCIE 2♣ (Precision)

10-15 PC 5♣ i starsza czwórka lub 6 trefli ----- pyt 2♦ - 2♥/♠ - licytowana czwórka

2BA - 6♣+ ręka dobra do zajęcia BA

3♣ - 6+ trefli - niechęć zajęcia BA ze swojej ręki

3♥/♠ góra siły, 6 trefli i 4♥/♠ 3BA - pełne trefle, góra otwarcia

LUB - Otwarcie - 2♣ - 5-4 minimum na (♥ i ♠) 6-10 PC

Odp - 2♦ - zalicytuj dłuższy kolor.

2♥ i 2♠ - do pasa

OTWARCIE 2♦ (Multi)

6-10 PC na niezłym kolorze starszym sześciokartowym

Odp: 2♥/♠ - Pasuj, jeśli masz zalicytowany kolor przeze mnie. Licytuj w innym przypadku.

2BA - Pyt o kolor i siłę - 3♣ - góra otwarcia na dowolnym kolorze.

Po tej odzywcie 3♦ jest pytaniem o kolor - 3♥ oznacza piki, a 3♠ - kiery

3♦ - słaby na kierach a 3♥ - słaby na pikach

Otwarcie 2 karo - odp: 3♣ - inwit

3♥ - pasuj jak masz kiery, jak masz piki licytuj - 3♠

4♣ - pokaż kolor teksasem

4♦ - pokaż kolor naturalnie

OTWARCIE 2♥/♠

(5 w kolorze + 5+ w innym) oznacza siłę poniżej otwarcia (6-10) PC piątkę w licytowanym kolorze i drugą piątkę: w przypadku otwarcia 2♥ może być dowolna (też pikowa), a w przypadku otwarcia 2♠ musi to być piątka młodsza.

2BA - forsujące pytanie o drugi kolor

OTWARCIA 2 BA 5-5 w młodszych.

LICYTACJA W OBRONIE

1BA - MY – ktr. - starsza czwórka i młodsza piątka

2♣ - co najmniej 5-4 w starszych

2♦ - Multi 6+ w starszym 2♥/♠ - Licytowana 5+ i co najmniej 4+ w młodszym

Na wysokości jednego wchodzimy czwórkami (mocnymi co najmniej dwie starsze figury – na wist)

Po każdym otwarciu przeciwnika na wysokości jednego – wejście 1BA oznacza 16+ PC skład równy.

WISTY (naturalne).

Z sekwensu honorowego (także z pary sąsiadujących honorów) wychodzimy najstarszą kartą, z wewnętrznego – najwyższą z sąsiadujących kart. Z koloru czterokartowego lub dłuższego, zawierającego honor, wychodzi się czwartą najlepszą, co pozwala korzystać z prawa jedenastu. Spod trzeciego honoru zagrywa się najmłodszą blotką (z honoru z jedną blotką – honorem. Dla odróżnienia wistu z dubletona od wistu z trzech blotek wychodzi się drugą kartą od góry, a w drugiej lewie tego koloru wyrzuca się kartę wyższą. W ten sposób można odróżnić wyjście z trzech blotek od wyjścia z dwóch, lub z czterech lub więcej. Natomiast czy wychodzący ma dwie czy cztery karty w kolorze wyjścia, można wywnioskować z licytacji i przebiegu rozgrywki.

Naturalne AKx – z asa - KD - król - DWx - dama KW10(x,x) K109x D109

9-6-3 wist 6 i następnie dokładamy 9 (Trzy karty) z dubla np.: 6-2 wist 6 w następnej lewie 2 (dubel) x xxx Hxx (honor), Hxxx Hxxxx

ZRUTKI ODWROTNE

Zrzutki ilościowe -- dołożenie w danym kolorze kart w kolejności młodsza – starsza wskazuje parzystą liczbę kart w tym kolorze, a starsza - młodsza – nieparzystą.

Zrzutki jakościowe – dołożenie małej karty, lub dołożenie kart młodsza – starsza to zrutka zachęcająca, natomiast demarką jest dołożenie dużej karty lub zrzucenie w kolejności starsza młodsza
9-6-3 duża 9 (trzy karty – nieparzyste ----- 6-2 Najpierw 2 następnie 6 (parzyste)

Lavintal - **Mała** – mam figurę (choć) **duża** – nie mam figury (nie choć)

Do aty rozgrywającego – 9 - 6 – 2 mam coś w najstarszym kolorze (sugestia)

2 – 6 - 9 Mam coś w najmłodszym kolorze (sugestia)

6 – 9 - 2 Mam coś w środkowym kolorze (sugestia)

DRARY W OBRONIE

Np.: Przeciwnik 1♦ partner 1♥♠ przeciwnik pas

A my od 11PC 2♣ - partnerze pokaż siłę

Odp: 2♦ - 7-8 PC

2♥♠ - 9-10 PC

2NT 11-12 PC

3NT – 13-15 PC

KONWENCJA MAGISTER stosuje ją odpowiadający np.:

1♣ - 1♥

1♠ - 2♣ - pytanie od 10 PC - otwierający ma odpowiedzieć czy ma trzy kiery i ile PC

2♦ - brak trzech kierów i do 13 PC

2♥ - 3 kiery i do 13 PC

2NT – brak 3 kierów od 14 PC

Lub 1♦ - 1♠

1 NT - 2 ♣ pytanie odpowiedzi jak wyżej tylko odpowiadamy ile mamy pików.

BLACKWOOD

Powszechnie stosowanym standardem jest obecnie Blackwood **na 5 wartości**- jako piątego asa traktujemy króla w kolorze uzgodnionym. O ile nie nastąpiło bezpośrednie uzgodnienie koloru, to za kolor uzgodniony przyjmujemy ostatni zalicytowany przed pytaniem o asy. Odpowiedzi są skrócone, wg schematu **102 po 4 treflach**:

4♦ - 1 lub 4 wartości

Po 4 BA ---

5♣ - 1 lub 4 wartości

4♥ - 0 lub 3 wartości

5♦ - 0 lub 3 wartości

4♠ - 2 wartości

5♥ - 2 wartości

Przy 2 wartościach pokazujemy damę atu oraz liczbę króli w kolorach bocznych. Wtedy **4♠ lub 5♥** oznacza **2 wartości bez damy atu**

4 BA lub 5♠ - 2 wartości, damę atu i 0-3 króle w kolorach bocznych

5trefli lub 5 BA - 2 wartości, damę atu i jednego bocznego króla

5karo lub 6trefli - 2 wartości, damę atu i 2 boczne króle

SZTUCZNE PYTANIE 2-♣ PO - 1♥/♠

1♥/♠ - 2♣ (pyt) od 10 PC z fitem lub od 13 PC bez fitu

2♦ - słaby (11 - 13 PC)

2♥ - po 1♥ (6 kierów)

2♠ - po 1♠ (6♠)

inne od 15 PC i 4+, a 2 NT 15+ figury w innych kolorach

ODWROTKA

1♣ - 1♥,♠

2♦ - ?

2♥ - słaby (7-10PC) na czwórce

2♠ - silny (11+PC) na czwórce

2BA – słaby (7-10 PC) na piątce

3♣ - silny (11+PC) na piątce

3♦ - słaby (7-10 PC) na szóście

3♥ - silny (11+ PC) na szóście

Licytacja naturalna bez odwrotki

1♣ - 1♥♠

2♦ - przesądzona końcówka

2♥ - (7-10) PC na piątce

2♠ - (7-10) PC minimum(4-4)

2NT od 11 PC (Tylko 2NT jest

sztuczne wszystkie inne odzywki są naturalne)

OBRONA PO OTWARCIU 1BA

1BA - ?

Ktr, - układ czwórka starsza, co najmniej piątka w młodszym, siła „ w granicach bezpieczeństwa”

2♣ - co najmniej 5-4 w starszych

2♦ - jeden kolor starszy 6+

2♥,♠ - kolor licytowany 5+ z kolorem młodszym 4+

2 BA - co najmniej 5-5 w młodszym

Partner kontrującego licytuje zwykle do „koloru”

Po wejściu **2♣**, **2♦** jest pytaniem o układ (**2♥ - 5+♥, 4♠** ; **2♠ - 5♠ - 4♥**, **2BA - 5+-5+** dobra karta

Po wejściu **2♦** licytujemy jak po **2♦** Multi

Po wejściach **2♥/♠ - 3♣** jest licytacją „ do koloru’ , **3♦** - inwitem do końcówki z fitem w kolorze wejścia,

a - **2BA** pytaniem o drugi kolor, obiecującym „ pewne wartości”

po wejściu **2BA** – licytujemy jak po otwarciu **2 BA**