

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ

WEJŚCIA W OBRONIE (typ, odpowiedzi na wysokości 1/2, na poz. wygasającej)
 naturalne 8-17 PC
 odpowiedź nowym kolorem forsuje na 1 okrażenie
 odzywki BA = z bilansu

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

1X - 1BA = klasyczne (15-17), dalej Stayman, transfery
 1X - PAS - PAS - 1BA = 11-15, dalej Stayman i transfery

WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM (typ, odpowiedzi, dziwne BA)

blokujące 6+, w zależności od założeń i pozycji licytacyjnej
 odpowiedzi nowym kolorem naturalne, forsujące

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

cue-bid Michaelsa

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

silnym: 2♠/♦=4+♠/♦&5+st, 2♥/♣=nat., 2BA=mlode, ktr = 5+4+stare
 słabym: 2♠=5+4+stare, 2♦=multi, 2♥♣=nat & 4+mł, ktr = 13+PC

re open: tak jak po silnym, ale ktr. = oba stare lub jeden młody

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

ktr = wywoławcza

skoki konstruktywne

BA = do gry

PRZECIW SZTUCZNYM, SILNYM OTWARCIOM

PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ

w zależności od otwarcia, zwykle PAS = 3+karty w kolorze otwarcia

rktr - niechęć grania kontraktu lub silna

WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW

CHARAKTER PIERWSZYCH WYJŚĆ

	wyjście	wyjście w kolor partnera
gra w kolor	2-ga/4-ta	2-ga/4-ta
gra w BA	2-ga/4-ta	2-ga/4-ta
następne	2-ga/4-ta	2-ga/4-ta

tzw. "silna 10"

WYJŚCIA

wyjście	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA
w asa	AK(x)	AK(x)
w króla	AK, KD(x)	KD(x)
w damę	DW(x), Dx	KD10(x), Dx
w waleta	W10(x), Wx	W10(x), Wx
10	KW10(x), 10x	AW10(x), KW10(x), 10x
9	109x(x)	109x(x)
w wysoką x	xXx(x), HXx	xXx(x), HXx
w niską x	xX, HxxX, xxxX	xX, xxxX, HxxX

SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI

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

Potwierdzenie wistu odwrotne (mała potwierdza, z obu rąk)

KONTRY

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

bezpośrednia ktr. 12+PC, po pasie możliwa słabsza, minimum 3+ w nielicytowanych kolorach starszych. Odpowiedzi z bilansu.

W sekwencji 1♣ - X - PAS - dalej jak po naszym naturalnym otwarciu 1♣

(1♦ negat, 1♥/♠ F1 itd.)

SPECJALNE, SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY

ktr i rtrk fit

antykontra na wys. 3

2♣-2♦/3♦ - X = pytanie

WBF Karta Konwencyjna



Kategoria: _____

PZBS: _____

ZAWODY: _____

NAZWISKA GRACZY: Artur Guła 03184

Andrzej Wojtusiak 03596



STRESZCZENIE SYSTEMU

OPIS OGÓLNY

System Słabych Otwarć

W zależności od założeń zamienne otwarcia 1♦ i 1♠

dwuznaczne otwarcie 1BA

2♣ - min 54 na kolorach starszych, 8-12 PC

2♦ - multi

SPECJALNE ODZYWKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY

Otwarcia:

PAS - 13+PC 5+♥/♠ lub 15+PC 5+♣/♦ lub 18+ dowolny

1♠ - 8-12 PC skład w miare zrównoważony (dopuszczalne 4441, 5422 itp.)

1♦ - przed partią: 12-15 PC zrównoważony (możliwe 4441) lub

12-15 PC 5+♣/♦ bez st. 4-ki

- po partii: 0-7 dowolny

1♥ - 8-14 PC 4♥/♠ & 5+♣/♦

1♠ - odwrotnie do otwarcia 1♦ (przed partią 0-7, po partii 12-15)

1BA - 15-17 PC zrównoważony ("klasyczne") lub

- 7-12 PC 6+♣/♦

SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM

WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ

ODZYWKI PSYCHOLOGICZNE:

rzadko

OTWARCIE	SZUCZNA?	MIN · KART	KTR · NEGAT ·	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	LICYTACJA PO UPRZEDNIM PASIE
1♣	✓	1	3♣	8-12 skład w miarę równy możliwe 4441,5422, 6322 itp	PAS=♣, 1♦ = 14+PC pytanie, 1♥♣ =0-15PC 4+♥/♠ 1BA = do gry, 2BA = młode, inne = nat. nieforsujące	1♣-1♦-1♥/♠-2♦ = odwrotka ; 1♣-1♥-2♦ = 5♠&3♥ po odpowiedzi 1♣ analogicznie poza tym licytacja jak po naturalnym otwarciu 1♣	
1♦	✓	0	3♣	przed:12-14 równ. lub młode/e po: 0-7 dowolny	przed: PAS=♦, 1♥/♠=nat,F1, 1BA=do gry, 2♣/♦=nat GF po: PAS=♦, 1♥/♠=4+♥/♠NF, 1BA=do gry, 2♣/♦=silne	po: 1♦-1BA-2♣ = 0-7PC 5♥/♠ lub 4-7PC 6♣/♦, 1♦-1BA-2♥/♠=jak otwarcia 1♦ - 1♥/♠ - 2♣ = max z 3♥/♠	
1♥	✓	0	3♣	8-14 PC, 4♥/♠ & 5+♣/♦	PAS=♥, 1♣=nat. NF, 1BA=pytanie, 2♣=do koloru 2♦=wyw. starszego, 2♥/♠=nat. konstruktywne 2BA=lepsze wyw. młodego, 3♣=słabsze wyw. mł.	po 1♣: PAS = 3♣ i min., 1BA=11-14 max 2♣, 2♣/♦=8-11 PC i max 2♣ 2♥=11-14 3♣4♥, 2♣=8-11 4♣, inne = nadwyżka i 4♣ po 1BA: 2♣/♦=min i 5+♣/♦; 2♥/♠ = max i 4♥♠, dalsze pyt. zwykle 2BA	
1♠	✓	0	3♣	przed:0-7; po:12-14 równy lub mł.	po:2♣=Stay, 2♥/♠=transf.; przed:1BA=nat, 2♣/♦=silne	jak po otw 1♦; bez tolerancji w kolorze transferu licyt. 2BA(młode)lub 3♣/♦	
1BA	✓		3♣	15-17 zrównoważony lub 8-12 6+♣/♦	2♣=do koloru, 2♦=silne pytanie (min. inwit do słabego) 2♥/♠=nat. GF do silnego, 2BA=sign off na ♣/♦ 3♣/♦=do koloru, 3♥/♠=krótkość	po 2♣: PAS=♣, 2♦=♦, 2♥=klas.bez 4♥ (możliwe 4♣), 2♣=4♥ bez 4♣ 2BA=4♥4♣ min, 3♣=4♥4♣ max po 2♦: 2♥/♠=6♣/♦ i max, 2BA=klas i dalej Baron, 3♣/♦=nat i min.	
2♣		0	3♦	5+4+ w kolorach starszych 8-12 PC	2♦=pytanie, 2BA=♦ lub ♣ i ♦, 3♣/♦=inw do ♥/♠ 3♥/♠=blok, 3BA=do gry, 4♣=pokaż dłuższy transferem 4♦=wywołanie	po 2♦: 2♥/♠=dłuższe ♥/♠ (z równymi 2♣) i dalej 2BA= pytanie po 2BA: 3♣=dłuższe ♣ od ♦, z równymi =3♦	
2♦	✓	0		8-12 PC 6+♥/♠	2♥/♠=do koloru, 2BA = pytanie, 3♣/♦/♥=nat. fors 4♣=pokaż transferem, 4♦=wywołanie, 4♥/♠=do gry	po 2BA: 3♣=dół i dalej 3♦=pytanie, (odp. transferami); 3♦/♥=max i transfer 2♦-2♣. 2BA=♥ bez singla, 3♣/♦/♥=krótkość ♣/♦/♠; dwustr: 2♦-2M-2BA=pyt	
2♥		5		8-12 PC 5+♥ 5+♣/♦	2BA= pytanie, 3♣=do koloru	po 2BA i odpowiedzi 3♣/♦: 3♥=NF, 3♣=GF z fitem ♥, 4♣/♦=silne uzgodnienie	
2♠		5		8-12 PC 5+♠ 5+♣/♦	2BA=pytanie, 3♣=do koloru	po 2BA i odpowiedzi 3♣/♦: 3♥=NF, 3♣=GF z fitem ♥, 4♣/♦=silne uzgodnienie	
2BA	✓			8-12 PC 5+♠ 5+♦	3♥=pytanie		
3 w kolor		6		blok, 1-2 ręka zdyscyplinowany	nowy kolor naturalny, forsujący		
3BA	✓			gambling bez dojścia	4♣=do koloru, 4♦=pytanie		
4♣	✓			z 1 i 2 poz.: lepsze otw. 4♥ 3/4 = naturalne			
4♦	✓			z 1 i 2 poz.: lepsze otw. 4♠ 3/4 = naturalne			
4♥/♠		7		blok, 7+♥/♠			
KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ							
						RKCB 102 z Damą atu	
						Splinter, cue-bid	