

SYSTEM LICYTACYJNY **Wspólny Język- czerwony**

TURNIEJ INDYWIDUALNY NAUKI BRYDŻA

I OTWARCIA

- 1♣ 12-14 PC / 12-17 PC, 5+ ♣/ 18-23 PC, skład dowolny
1♦ 12-17 PC, 5+ kar, wyjątki: układ 4441 z 4 kar / 4 kara i dłuższe trefle (12-14 PC)
1♥/♠ 12-17 PC, co najmniej 5 kierów / pików
1BA 15-17 PC, skład zrównoważony bez krótkości, bez starszej piątki, otwarcie może zawierać piątkę młodszą (potem Stayman i transfery)
2♣ **ACOL, 24+PC lub układ pozwalający wygrać końcówkę**
2♦/♥/♠ słabe 2, 6 licytowana, (5)6-10(11) PC,
2BA 7-10 PC, 5-5 na kolorach młodszych
3♣, 3♦, 3♥, 3♠ (blokujące) - 6-10 PC, licytowany kolor co najmniej 7-kartowy

II LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣

Odpowiedzi na otwarcie 1♣

- 1♦ tzw. negat, 0-6 PC skład dowolny / 7-11 PC nierówna ręka
1♥/♠ co najmniej 4 kiery / piki od 7 PC, forsuje na jedno okążenie
1BA 7-9(10)PC, bez starszej czwórki, może zawierać młodszą piątkę, nie forsuje
2♣/♦ od 12 PC, kolor 5+ kartowy, mogą być 4 kiery lub 4 piki
2♥/♠ od 12 PC, kolor (5)6+, forsing do końcówki, bdb monokolorowa ręka
2BA 10-11 PC, bez starszej czwórki, inwit do 3BA
3♣/♦ 9-11 PC, db kolor 6+ kartowy, inwitujące, bez 4 kierów lub pików
3BA 12-16 PC, bez starszej czwórki i młodszej piątki, nie forsuje

Konwencja *odwrotka* (odpowiedzi 44 55 66)

1♣ - 1♥/♠

- | | |
|---|---|
| 2♦ (odwrotka – 18+ PC, 3+ kartowy fit
jest to pytanie o długość koloru i siłę) | Odpowiedzi, (po pasie 7-9 i 10-11)
2♥ 7-10(11) PC, 4 kiery(piki) = słaby 4
2♠ od 11PC, 4 kiery(piki) = silny 4
2BA 7-10 PC, 5 kierów(pików) = słaby 5
3♣ od 11 PC, 5 kierów(pików) = silny 5 ...
3♦ 7-10 PC, 6 kierów(pików)
itd. |
|---|---|

III LICYTACJA PO OTWARCIU 1♦

- 1♥/♠ 4+ kiery/piki, 7+PC
1BA 7-10 PC, brak 4 kierów/pików
2♣ 12+ PC i (4)5+ trefli, mogą być 4 kiery/piki
2♦ 6-9 punktów, układ niezrównoważony, ale brak 4 kierów/pików
2♥/♠ (5)6+ kierów/pików, 12+ PC, dobry kolor
2BA 10-11 punktów, inwit, brak 4 kierów/pików
3♣ 10-11 punktów, inwit, 6+ trefli, brak 4 kierów/pików
3♦ blok, 4-6 punktów, 4+ kara



3♥/♠ Splinter, 12+ PC, krótkość, 4+ kara
3BA do gry, 12-15 punktów, brak 4 kierów/pików

IV LICYTACJA PO OTWARCIU 1♥

1♠ 4+ piki 7+PC
1BA 7-11 PC, brak 4 kart w pikach i 3 w kierach
2♣ 12+ PC zawsze i: 5+ trefli / 3+ kiery / forsing BA
2♦ 12+PC, 5+ kar (mogą być 3+ kiery)
2♥ 7-9 PC, 3+ kiery
2♠ 12+ PC, 5+ db. pików
2BA 10-11 PC, 3+ kiery, inwit (potem zgłaszamy kolory do uzupełnienia)
3♣/3♦ 10-11 PC, 6+ trefli/kar – inwit na db kolorze, bez fitu kier
3♥ 4-6 PC, 4+ kiery, blokujące
3♠/4♣/4♦ Splinter, krótkość (0/1) w licytowanym kolorze, 4+ kiery, 12+ PC
3BA NIE DO GRY (jak do gry to 2 trefl, a potem 3BA)
4♥ blokujące (5+ kierów) lub bilansowe bez aspiracji szlemikowych

V LICYTACJA PO OTWARCIU 1♠ (analogicznie jak po 1♥)

1BA 7-11 PC, brak 3 kart w pikach
2♣ 12+ PC zawsze i: 5+ trefli / 3+ piki/ forsing BA
2♦/♥ 12+ PC, 5+ kar / kierów (mogą być 3+ piki)
2♠ 7-9 PC, 3+ piki
2BA 10-11 PC, 3+ piki, inwit (potem zgłaszamy kolory do uzupełnienia)
3♣/3♦/3♥ 10-11 PC, 6+ trefli/kar/kierów – inwit na db kolorze, bez fitu pik
3♠ 4-6 PC, 4+ piki, blokujące
3BA j.w.
4♣/4♦/4♥ Splinter, krótkość (0/1) w licytowanym kolorze, 4 piki, 12+ PC
4♠ blokujące (5+ pików) lub bilansowe bez aspiracji szlemikowych

VI LICYTACJA PO OTWARCIU 1BA

Odpowiedzi na otwarciu 1BA

2♣ Stayman - pytanie o starszą czwórkę, od (7)8 PC z co najmniej jedną starszą czwórką
2♦/♥ - transfery na kolor starszy 5+
2♠/3♣ - transfery na kolor młodszy 6+
2BA = naturalny inwit
3♥ krótkość kier, trzy piki, układ 5-4 w młodszych, tzw. **konwencja 5-4-3-1**
3♠ krótkość pik, trzy kiery, układ 5-4 w młodszych, tzw. **konwencja 5-4-3-1**
3BA kontrakt 9-15 PC, skład zrównoważony bez starszej czwórki



VII INNE KONWENCJE

1) **BLACKWOOD** (pytanie o liczbę wartości (4 asy + król atu) na uzgodnionym kolorze)

4BA ?

- 5♣ 0 lub 3 wartości z pięciu
- 5♦ 1 lub 4 wartości z pięciu
- 5♥ 2 wartości z pięciu bez damy atu
- 5♠ 2 wartości z pięciu z damą atu ale bez bocznego króla
- 5BA 2 wartości z pięciu z damą atu i 1 boczny król
- 6♣ 2 wartości z pięciu z damą atu i 2 boczne króle
- 6♦ 2 wartości z pięciu z damą atu i 3 boczne króle

W grupie zaawansowanej nie licytujemy pytania o asy na bez atu :)

2) DRURY

Sztuczne pytanie 2 trefl o siłę odzywki stosujemy w sytuacjach gdy 1♥/1♠ może być słabsze:

- Licytacja po otwarciu przeciwnika na wysokości jednego młodszym kolorem i interwencji partnera kolorem starszym (po wejściu kolorem starszym)
- Po otwarciu partnera licytacji z trzeciej lub czwartej ręki.

Typowy przykład :

pas 1♣ 1♥/1♠ pas ???

pas pas 1♥/♠ pas ???

Zalicytowanie odzywki 2 trefl oznacza, 10+ PC, 3+ karty w kolorze partnera (*Drury*)

3) MICHAELS (DWUKOLORÓWKI) – 6 – 11 PC lub 15+PC, min. 5+5+

Przeciwnik

1♦

My

2♦ - 5-5 ♠ + ♣/♥

2BA, 5-5 na kolorach młodszym (♣ i ♥)

Przeciwnik

1♥

My

2♥ - 5♠ i młodsza piątka

2BA, 5-5 na kolorach młodszym

Przeciwnik

1♠

My

2♠ - 5♥ i młodsza piątka

2BA, 5-5 na kolorach młodszym

Reszta jest naturalna

Przeciwnik

2♥

My

3♥ - 5♠ i młodsza piątka

2BA: NATURALNE (15-17, zatrzymanie w ♥)

4) LICYTACJA KOLOREM PRZECIWNIKA

- a.) Gdy partner otworzył licytację odzywką w kolor młodszy lub bez atu, przeciwnik wszedł do licytacji, a my: **nie posiadamy** drugiego koloru starszego (nie możemy dać kontry), mamy bilans na 3BA, chcielibyśmy je powiedzieć, ale **obawiamy się** o



zatrzymanie w tym kolorze to możemy zalicytować kolor przeciwnika na najniższej możliwej wysokości **pytając partnera** o zatrzymanie – jeśli ma to zgłasza bez atu.

Przykład: 1♣-(1♠)-2♠, 1♠a-(2♠)-3♠

- b.) **Gdy partner otworzył licytację odzywką w kolor starszy** to zgłoszenie koloru przeciwnika poniżej 3 w nasz kolor (aby zatrzymać się ewentualnie w ‘częściówce’ oznacza: „co najmniej inwit do końcówki czyli 10+PC z fitem”, czyli :

1♥-(1♠) – 2♠ = 10+PC, 3+ ♥

Uwaga!

Pamiętajmy, że wejście do licytacji przeciwników zmienia nasz system licytacyjny!

1♥-(1♠ przeciwnik) – 2♣ = nie oznacza tego samego co bez interwencji: 1♥-pas-2♣ !!!

Po interwencji to słaba naturalna odzywka w sile 7-11PC i 5+trefli Nat, żeby sforsować partnera trzeba zrobić przeskok, czyli:

1♥-(1♠)-3♣ = 5+ ♣ 12+ punktów, jeśli nie mamy koloru to możemy zgłosić kontrę lub

2♠ = kolor przeciwnika (czyli z fitem kier bo po otwarciu kolorem starszym).

IX Kontry, które stosujemy w licytacji dwustronnej

- 1) Kontra wywoławcza – min 43 w starych gdy kontra na kolor młodszy, druga st 4 gdy kontra na kolor starszy, poza tym tak jak trefl przygotowawczy
- 2) Kontra objaśniająca – odpowiednik silnego trefla, dowolna karta 18+PC
- 3) Kontra negatywna - 7+ PC (bo tyle wystarczy po otwarciu partnera!), starsza czwórka w drugim kolorze niż przeciwnika

np. : 1♦ (nasz partner) -1♠ (przeciwnik) –X (negatywna, 7+PC, 4 kiery)

W tej sytuacji oznacza dokładnie 4 kiery - jeśli kontrujemy piki to mamy 4 kiery i odwrotnie.

W innych przypadkach gdy kontrujemy kolor młodszy to poruszamy się:

1♦	2♣	x	7+ PC z przynajmniej jedną starszą czwórką
1♥/♠	2♣/♦	x	7+ PC z drugą starszą czwórką
1♠/♦	2♥/♠	x	10+ PC z drugą starszą czwórką (więcej PC bo wyżej musimy zagrać!)

XIV OBRONA

- 1) Wistujemy **naturalnie (jakościowo)**

- Z blotek: zawsze najstarszą
- Z figur: z sekwensu honorowego **w starszą**; z koloru z jedną figurą: najmniejszą blotką lub czwartą najlepszą spod figury: Hxxx(x),

- 2) Do figur partnera dokładamy **markę** - mała zachęca, duża zniechęca

- 3) Gdy nie mamy do koloru: zrzucamy **Sygnal Lavinthala** (zrzutka krakowska) - mała karta sugeruje wist w młodszy kolor, duża w starszy kolor z pozostałych