

# Strefa dla Marcina i Pietrasza na MPJ 2024

Krysia

September 27, 2024

Alertujemy!!! Otwarcia  $2\clubsuit$ ,  $2\diamond$ , 2NT, wszystko po acolu, wszystko po 2NT, Ogusta (i odpowiedzi), inwit z fitem (2NT), magistra, [po 1NT:  $2\spadesuit$  i 2NT ], **GF**  $2\clubsuit$ .

Nie alertujemy nic powyżej 3NT.

$1\clubsuit - ?$

- $1\diamond = \text{negat}$ , 0-6pc
- $1\heartsuit = 4+$   $\heartsuit$
- 1NT = 7-10pc, bez 4  $\heartsuit$
- $2\clubsuit = \text{GF}$  z  $\clubsuit$
- $2\diamond = \text{GF}$  z  $\diamond$
- $2\heartsuit = \text{GF}$  z 6  $\heartsuit$
- $2\spadesuit = \text{GF}$  z 6  $\spadesuit$
- 2NT = 11-12pc, bez 4  $\heartsuit$
- 3NT = do gry
- 4NT = 19-21pc (inwit do 6NT)

$1\clubsuit - 1\diamond$   
?

- $1\heartsuit = 3+$   $\heartsuit$  (z trójką nie pasujemy na to)
- 1NT = 18-20pc, potem system jak po otwarciu 1NT
- $2\clubsuit = 5+$   $\clubsuit$

- $2\diamond/2♥/2♠ =$  bardzo silna ręka (19+), rewers ( $5♣$   $4x$ ), ale nie forsuje
- $3♣ =$  bardzo silna ręka z  $♣$  (ale nie forsuje)

#### $1\diamond - ?$

- $1♥♠ = 4+♥♠$
- $1NT = 7-10pc$ , bez  $4♥♠$
- $2♣ = GF$  z  $♣$
- $2\diamond = INV^+$ ,  $4+\diamond$  (potem pokazujemy zatrzymania, forsuje do  $3\diamond$ )
- $2♥ = GF$  z  $6♥$
- $2♠ = GF$  z  $6♠$
- $2NT = 11-12pc$ , bez  $4♥♠$
- $3\diamond =$  dużo  $\diamond$ , blok
- $3NT =$  do gry
- $4NT = 19-21pc$  (inwit do  $6NT$ )

#### $1♥♠ - ?$

- $PASS = 0-6pc$
- $1NT = 7-11pc$ , bez fitu
- $2♣^A = GF$  (niekoniecznie z treflami, dlatego alert)
- $2\diamond = GF$  z  $\diamond$
- $2♥♠ = 7-10pc$ , fit
- $2NT^A =$  inwit z fitem
- $3♥♠ =$  mixed raise ( $4+♥♠$ ,  $6-9pc$ )
- $3NT =$  do gry
- $4♣♦ =$  splinter

#### $1♥ - ?$

- $1♠ = 4+♠$ , bez fitu
- $2♥ = 7-10pc$ , fit

- $2\spadesuit = \text{GF z } 6\spadesuit$
- $3\spadesuit = \text{splinter}$

$1\spadesuit - ?$

- $2\heartsuit = \text{GF z } \heartsuit$
- $2\spadesuit = 7\text{-}10\text{pc, fit}$
- $4\heartsuit = \text{splinter}$

$1\text{NT} - ?$

- $2\clubsuit = \text{Stayman}$
- $2\diamondsuit = \text{transfer na } \heartsuit$
- $2\heartsuit = \text{transfer na } \spadesuit$
- $2\spadesuit = \text{transfer na } \clubsuit \text{ lub inwit}$
- $2\text{NT} = \text{transfer na } \diamondsuit$
- $3\text{NT} = \text{do gry}$
- $4\diamondsuit = \text{Texas}$
- $4\heartsuit = \text{Texas}$
- $4\text{NT} = \text{inwit do } 6\text{NT}$

$2\clubsuit^A - ?$

Po acolu jesteśmy sforsowani do końcówki!

- $2\diamondsuit^A = \text{automatyczna odzwyka!!!}$

$2\clubsuit^A - 2\diamondsuit^A$   
?

- $2\heartsuit = 5+\heartsuit$
- $2\spadesuit = 5+\spadesuit$
- $2\text{NT} = \text{BAL} - \text{potem system jak po otwarciu } 2\text{NT}$
- $3\clubsuit = 5+\clubsuit$
- $3\diamondsuit = 5+\diamondsuit$

$2\clubsuit^A - 2\diamonds^A$

$2\heartsuit - ?$

- $2\spadesuit^A$  = sztuczne pytanie o skład! bez fitu

$2\diamonds^A, 2\heartsuit, 2\spadesuit$  = BLOKI z 6+

$2NT^A$  = Ogust (pytanie o siłę)

nowy kolor forsuje na kółko (**F1**)

$2x - 2NT^A$

?

- $3\clubsuit^A$  = mało siły, słaby kolor
- $3\diamonds^A$  = mało siły, dobry kolor
- $3\heartsuit^A$  = dużo siły, słaby kolor
- $3\spadesuit^A$  = dużo siły, dobry kolor
- $3NT$  = w sumie wyjęło mi się  $2x$  zamiast  $1x$

$2NT^A - ?$

$2NT^A$  = 21-22pc, BAL, może być starsza piątka, młodsza szóstka, singlowa figura

- $3\clubsuit^A$  = Puppet Stayman
- $3\diamonds^A$  = transfer na  $\heartsuit$
- $3\heartsuit^A$  = transfer na  $\spadesuit$
- $3NT$  = do gry
- $4\clubsuit$  = **GF**, ustala trefle, bezpośrednio 4NT jest propozycją gry
- $4\diamonds$  = **GF**, ustala karo, bezpośrednio 4NT jest propozycją gry

przyjęcie transferu = BRAK FITU

z fitem dajemy cuebid lub 3NT (propozycyjne z 3-kartowym fitem)

$2NT^A - 3\clubsuit^A$

?

- $3\diamonds^A$  =  $4\heartsuit\spadesuit$ , brak  $5\heartsuit\spadesuit$

- $3\heartsuit^A = 5\heartsuit$  ( $3\spadesuit$  fituje kiery! szlemikowe)
- $3\clubsuit^A = 5\clubsuit$  ( $4\heartsuit$  fituje piki! szlemikowe)
- $3NT = \text{brak } 4\heartsuit$

$2NT^A - 3\clubsuit^A$

$3\diamond - ?$

- $3\heartsuit^A = 4\spadesuit$  (!!!)
- $3\clubsuit^A = 4\heartsuit$  (!!!)
- $4\diamond = \text{obie starsze czwórki}$

odpowiedzi na pytanie o asy:

- $4\clubsuit = 1/4$  asy (król atu jest asem)
- $4\diamond = 0/3$  asy
- $4\heartsuit = 2$  asy bez damy atu
- $4\spadesuit = 2$  asy z damą atu

kolejna odzywka po odpowiedzi to pytanie o damę (jeśli jeszcze nie pokazaliśmy damy lub jej braku), odpowiadamy:

pierwsza odzywka = brak damy

druga odzywka = dama

kolejna odzywka jest pytaniem o króle, odpowiadamy:

pierwsza odzywka = 0,

druga odzywka = 1 itd.

Rewersy

pokazują 5-4 i **GF**, 18+, na przykład:

1♥ – 1NT

2♠

1♣ – 1♥

2♦

Magister

**po 3 odzywkach na poziomie 1 bez negatu**

2♣ jest inwitem (2♦ automat), 2♦ jest **GF**.

Uwaga na sekwencje w stylu:

1♦ – 1♥

1♠ – 2♦

2♦ jest **GF**, nie do gry!

Możemy też dawać 2♣ z zamiarem spasowania na 2♦.

Obie odzywki **alertujemy** (jako podwójny magister).

Licytacja dwustronna

Po naszym wejściu na poziomie 1 nic nie forsuje, chyba że z przeskokiem, 2♣ jest naturalne, kolor przeciwnika jest z fitem (silniejsza ręka), np:

(1♦) – 1♥ – (P) – 2♦<sup>A</sup>, albo:

(1♣) – 1♥ – (P) – 2♣<sup>A</sup>, ale:

(1♦) – 1♥ – (P) – 2♣ jest naturalne.

Pamiętamy o istnieniu objaśniaka.

Po naszym wejściu (nie-blokiem) na poziomie 2 nowy kolor jest z piątki i forsuje, kolor przeciwnika jest **INV**<sup>+</sup>, pyta o trzymanie, niekoniecznie jest z fitem.

Po (naszej) kontrze licytujemy z bilansu – nic poza kolorem przeciwnika nie forsuje.

Kontra na trefla jest wywoławcza, negatywna (po niej 1♦ naturalne).

Po wejściu przeciwnika na 1NT :

- po wejściu 2♣: ✕ = Stayman, reszta tak jak bez wejścia

- po innych wejściach odzywki na poziomie 2 są **NF**, na poziomie 3: **GF**.

Po wejściu przeciwnika kontrą licytujemy tak jakby jej nie było.

Licytacja:

1♣ – (1♦) – 1♥

pokazaliśmy 4 (nie 5) kierów.

Po naszym bloku kontry są karne, np:

2♠ – (3♥) – ×

Wejścia na 1NT:

Wchodzimy tylko z układem! Z punktami (nawet 20pc pasujemy).

Natomiast żeby wejść nie trzeba mieć 12pc, tylko solidne kolory i układ.

× = 4♥♠ + 5♣♦ → 2♣ = spasuj/popraw, 2♦ = pokaż starszy

2♣ = ♥♠ (54) → 2♦ = pokaż dłuższy, 2♥♠ = wybór samodzielny.

2♦ = multi (6+♥♠) → 2♥ = spasuj popraw

2♥♠ = 5♥♠ i 4♣♦ → 2NT = pokaż młodszy

2NT = młode (55) → 3♣♦ = wybór

3♥♠ = więcej starszego, bardziej blokujące

Do wistu dajemy małe jak chcemy kontynuacji w ten kolor, duże jak chcemy zmiany na inny, środkowe jak nie mamy preferencji. (marka/demarka).

Potem zrzucamy Lavinthal, czyli preferencja koloru (w który kolor chcemy, żeby partner wyszedł lub w którym mamy figury).

Jak przeciwnicy pytają o system/zrzutki:

- gramy strefą
- staramy się wistować odmiennie (pierwszy wist, w środkowej fazie gry nie mamy ustaleń, ew. też odmiennie)
- do wistu zrzucamy markę/demarkę, staramy się zrzucić Lavinthala
- nie zrzucamy ilościówek
- nie gramy potwierdzeniem wistu

Good luck!