

Wchodzenie do licytacji przeciwnika

1 Streszczenie

Kiedy przeciwnik otwiera licytację, dynamika rozdania zmienia się natychmiastowo. Średnio to przeciwnicy będą mieli teraz **przewagę siły**, w dużej części przypadków wychodzi im końcówka. Musimy temu przeciwdziałać i dać sobie możliwie największe szanse znalezieniu lepszej częściówki lub obłożenia przeciwnika.

1.1 Po co wchodzimy do licytacji?

- W celu **znalezienia własnego fitu** i zagranie zwykle częściówki, choć końcówki też się zdarzają. Na przykład po otwarciu przeciwnika 1♥, z ręką

♠ Q J 8 5 2 ♥ 3 ♦ J 8 3 2 ♣ A Q J

zalicytujemy 1♠, by spróbować później przebić 2♥ do 2♠, jeśli znajdziemy fit. Czasami zdarzy się też, że stwierdzimy, że lepiej będzie rozgrywać 4♠ × -2 za -300, niż bronić łatwego 4♥ = przeciwnika za -620. Na przykład, gdy do powyższej karty partner dokłada

♠ T 9 7 6 4 ♥ 9 5 2 ♦ A ♣ 7 6 4 2

4♠ jest na impasie, a 5♥ nie idzie, gdyż odbieramy 2 asy i przebitkę (a może i dwie) karo. Przeciwnik ma 25 punktów i stoi przed beznadziejnym wyborem, czy *poświęcić* 4♠ i w 50% przypadków postawić 590, czy powiedzieć 5♥ i przegrać zawsze.

- Aby zablokować i **utrudnić licytację** przeciwnikowi, co czasami spowoduje rozgrywanie przez niego złego kontraktu. Na otwarcie 1♦ z ręką

♠ 9 5 ♥ K Q 9 8 6 3 ♦ 3 ♣ 7 6 3 2

wejdziemy 2♥, co postawi drugiego przeciwnika w trudnej sytuacji, w której czasami nie będzie mógł znaleźć odpowiedniego bilansu na końcówkę. Dajmy mu rękę

♠ A K 6 ♥ 7 5 4 2 ♦ Q 8 ♣ Q 8 5 4

To pachnie jak 3NT, ale nawet nie wiadomo, czy trzymamy kiery...
A bilansu sprawdzić się nie da.

- Żeby wskazać partnerowi **bezpieczny kolor wistu**, który pomoże obłożyć kontrakt przeciwników. Czasami na poprawne wejście wystarczy dość mocny kolor:

♠ A Q T 8 5 ♥ 6 2 ♦ 9 7 4 ♣ J 4 3

Powiedzmy, że licytacja potoczyła się jak poniżej, a my trzymamy rękę N:

W	N	E	S
1♣	1♠	3NT	PASS
PASS	PASS		

a partner trzyma poniższą kartę i wistuje w ♠6.

♠ J 6 2 ♥ A 5 7 3 ♦ T 9 4 2 ♣ 8 6 5

Dopóki rozgrywający nie trzyma czwartego ♠K, będzie musiał zabić, a S po dojściu ♥A zagra znów w pika i weźmiemy 5 lew, tym samym obkładając 28-punktową końcówkę.

2 Wejście kolorem

Jest na to potrzebny **niepusty** pięciokart oraz teoretycznie 8-17 PC. Dlaczego teoretycznie? Porównajmy następujące ręce:

1. ♠A J T 9 6 ♥K 9 7 ♦6 4 3 2 ♣9

2. ♠J 7 6 4 3 ♥K 9 7 ♦K Q J T ♣9

Mimo, że pierwsza ma tylko 8 PC, wejście jest automatyczne. Wist pikowy może być jedynym dobrym! Za to druga, mimo że silniejsza, może wypuszczać kontrakt, np. jeśli partner zawistuje spod ♠K. Zatem podsumowując:

Im słabsza ręka, tym lepszej jakości musi być kolor. Przy minimum siły potrzeba coś koło AQTx, przy maksimum może być z Jxxxx.

2.1 Licytacja na przeciw wejścia

Zacznijmy do podstawowej zasady licytacji dwustronnej:

W licytacji dwustronnej podnoszenie bezpośrednio koloru partnera jest **słabe** i **przepychowe**. Skoki w nasz kolor są **blokujące**.

W	N	E	S
1♦	1♠	PASS	?

2♠ = 6-11, 3+♠. Zwróćmy uwagę na bardzo szeroki zakres - partner może mieć tylko 8 punktów!

W	N	E	S
1♦	1♠	1NT	?

2♠ = mniej więcej 5-11 w korzystnych, 7-11 w niekorzystnych - przeciwnicy mają co najmniej połowę talii!

W	N	E	S
1♦	1♠	2♦	?

2♠ = 4-9! Przeciwnicy mają fit i my też, co oznacza że rozdanie jest układowe, punkty się mniej liczą, a partner musi wiedzieć o ficie, żeby przebić przeciwników, jeśli uzna to za stosowne.

2.2 Jak pokazać silniejszą rękę?

Mamy następującą rękę po licytacji:

W	N	E	S
1♣	1♠	PASS	?
♠QJ83 ♥83 ♦A632 ♣KJ7			

Nie potrzebujemy wiele, by ugrać końcówkę - wystarczy ♠Kxxxx ♥Axx ♦x ♣Qxxx. Chcielibyśmy zatem pokazać większą siłę, niż 2♠. Jednak nie możemy podnieść pików bezpośrednio. Inne kolory oraz NT są naturalne. Co pozostaje? **Trefle!** Licytowanie trefli nie może oznaczać trefli, bo **ma je przeciwnik**. Licytujemy 2♣, i przyjmujemy zasadę:

W licytacji dwustronnej, gdy partner wszedł lub otworzył kolorem, zalicytowanie **koloru przeciwnika** pokazuje **dobrą rękę z fitem** - co najmniej na inwit.

2.3 Jeśli nie mamy fitu...

- Odpowiedzi w NT są naturalne - 1NT = 8-12 (poparcie), 2NT = 13-14 (inwit), 3NT = 15+ (do gry)
- Odpowiedzi kolorami są naturalne z piątki i **nie forsują** - jeśli partner ma 7-punktowe wejście, zwykle spasuje lub wróci na kolor, którym wszedł.
- Odpowiedzi kolorami z przeskokiem są **GF** z piątki.

2.4 Wejście na wysokości 2 bez przeskoku

Tu zasady są trochę bardziej rygorystyczne:

- Potrzebujemy ręki w sile otwarcia (11+) z **sześciokartowym kolorem!!!** - z wyjątkiem wejścia 2♥ po otwarciu 1♠, które może być z piątki.
- Odpowiedzi są podobne, z jedną zmianą - nowe kolory forsują na jedno okrażenie.

3 Wejście kontra

Zaznaczę to wyraźnie i od razu, zanim będzie za późno. Warto na start przyjąć proste, a skuteczne ustalenie:

- Kontry na częściówki są **wywoławcze** (czyli **nie karne**), chyba że zostało ustalone explicite inaczej.
- Kontry na końcówki są **karne**.

3.1 A co to ta kontra wywoławcza?

Przeciwnik otwiera 1♦, a my trzymamy:

♠ A J 9 3 ♥ K J 8 7 ♦ 5 ♣ K J T 3

Bardzo chcielibyśmy wejść do licytacji, ale nie mamy pięciokartu! Pozostaje nam zatem tylko jedna odzywka - tzw. czerwony kartonik.

Wejście do licytacji kontra pokazuje rękę z siłą co najmniej **na otwarcie** (12+), która:

- Nie ma pięciokartu, którym może wejść
- Na kolor starszy, ma czwórkę w drugim kolorze starszym
- Na kolor młodszy, ma co najmniej 4-3 w kolorach starszych
- **Toleruje grę w każdy inny kolor niż kolor otwarcia.**

3.2 Z czym kontrować?

Przeciwnik otwiera 1♥.

Ręka	Licytuj
♠ 5 4 3 2 ♥ 6 3 ♦ A K Q 8 ♣ A J 3	×
♠ A J 9 8 ♥ 6 ♦ Q 8 6 3 2 ♣ A J 3	×, nie wolno wejść 2♦
♠ A J 9 8 ♥ 8 6 3 ♦ A Q 8 ♣ K J 9	×, skład nadrabia siłą
♠ Q T 9 3 2 ♥ - ♦ A J 8 6 ♣ A K 6 3	1♠, × nie ze starszą 5tką

Przeciwnik otwiera 1♣.

Ręka	Licytuj
♠5432 ♥AKJ7 ♦QJ87 ♣3	✗, modelowa mimo 11 PC
♠AJ42 ♥Q863 ♦Q83 ♣Q6	PASS, za słaby skład
♠AJ98 ♥AK3 ♦Q873 ♣542	✗, skład nadrabia siłą
♠A763 ♥AQ8 ♦983 ♣Q63	PASS, 4-3 w starych na minus.

3.3 Licytacja na przeciw kontry

Jest 100% naturalna i z bilansu. Czyli (powiedzmy, że przeciwnik otwiera 1♦):

- 1♥, 1♠ - 0-6 PC. **Musimy licytować!** Chyba nie chcemy grać 1♦✗!
- 2♥, 2♠, 1NT - 7-10 (poparcie)
- 3♥, 3♠, 2NT - 11-12 (inwit)
- 4♥, 4♠, 3NT - do gry

Trudno to rozpisać, ale najniższa odzywka w każdy kolor jest **od zera**. Np. po otwarciu 1♥ przeciwnika i ✗ partnera, 1♠ jest 0-6, a 2♣ i 2♦ są 0-9(10). 1NT jest zawsze 7-9. Jeszcze jedna uwaga:

Kolor zalicytowany przez partnera kontrującego uznaje się za ustalony. Jeśli kontrujący go zmieni, pokazuje to duże nadwyżki (18+), gdyż jest to wtedy tzw. *kontra objaśniająca*.

Przykładowo w tej sekwencji kontrujący pokazał dowolną rękę 18+ na

1♠ ✗ PASS 2♣
PASS 2♦

5+♦, ale o tym kiedy indziej. Na razie mamy inne problemy :)

3.4 Pewien problem

1♥ przeciwnika, ✗ partnera, PASS z prawej. Trzymamy:

♠97 ♥75432 ♦532 ♣965

Co tu zrobić? Dowód zostawiam czytelnikowi, bo sam nie wiem.