

Taka strefa, że ćmy latają

1 Założenia

- $1\clubsuit = 2+\clubsuit$, otwarcia na poziomie 1 limitowane do Acola
- System posiada niewielkie wady, które jednak go znacznie upraszczają i uodporniają na pomyłki
- Gramy schematem pytania o krótkość Low Shortage First - oznaczanym **ASK LSF** (dopóki ktoś mnie nie przekona że odwrotnie jest lepiej xd)
- **Niszczymy Multi**
- Gramy lebensohlem w wielu dziwnych miejscach - **LEB**
- System został przystosowany do grania nim po piwie

2 Two Over One

Założenia

- Gramy Niepoważnym 3♠ i 3NT, zatem pokazujemy skład bez informacji o sile
- 1♣ - 2♣ 1♣ - 2♦ jest **GF**
- W kolorach młodszych każda odzywka poniżej 3NT dotyczy 3NT, a nie szlemika
- Jeśli licytowane były 2 kolory, licytujemy posiadane zatrzymanie
- Jeśli licytujemy 3 kolory, czwarty kolor wskazuje na problem z trzymaniem

Ustalenia

2.0.1 Niepoważne

- Mając 2 asy z damą nie wolno dać fast arrival
- Mając cuebid należy go pokazać jeśli partner pokazał poważną rękę
- Ostatni cuebid to Last Train (żeby się wyratować z powyższego)

Rebid koloru

Rebid koloru pokazuje 6+, np w sekwencji 1♥ - 2♣ — 2♥. Po takiej sekwencji:

- 2♠ = (2)3+♥ **ASK LSF** brak/niska/średnia/wysoka
- 2NT = 5+♣, 4♠ lub 4144
- 3♣ = 6+♣
- 3♦ = 5+♣, 4♦
- 3♥ = dokładnie 2♥ (niewytestowane czy działa)

Dwukartowy fit można generalnie ukrywać na rzecz pokazania reszty składu. Wtedy odzywka niemożliwa powyżej 3NT ustala silnie kolor. Na pikach analogicznie - 2NT jest **ASK LSF**.

Rebid 2NT

Pokazuje dokładnie 5332. Można tak też dać z 5422, które bardzo nie chce pokazywać drugiej czwórki. Dalsza licytacja NAT

Rebid 3♣, 3♦

Pokazuje 5-4, raczej w składzie nie zrównoważonym z niezłą czwórką.

Rebid splinterem

Rebid w nowy kolor z przeskokiem to splinter.

- Do 2♣ jest z piątki: 1♠ - 2♣ — 3♦ = splinter 5+♣
- Do 2♦, 2♥ z czwórki.

Rebid w kolor z przeskokiem

Np. 1♠ - 2♦ — 3♠. Samoustalenie koloru. Niepoważne ON.

GF przez 1♠

Odpowiedź 1♠, a potem sforsowanie do końcówki pokazuje 5+♠.

Np. 1♦ - 1♠ — 2♦ - 3♣ = 5+♠.

Jeśli chcemy sfitować ♥ do GF pokazując najpierw ♠ - skaczemy w 3♥: 1♥ - 1♠ — 2♣ - 3♥. Ignorujemy Gazilli, jednak mając na uwadze że 2♣ mogło być sztuczne

3 Otwarcie 1♣

1♦ Negat

Rebid odpowiadającego

- 1♠, 1NT, 2♣ = słabe
- 2♦ = 7-9(10) 5+♦
- 2♠, 2NT = 11-12, 5♦, niezrównoważone. Zależy z której ręki chcemy NT.
- 3♦ = 10-12, 6+♦

2♥ Flannery 5+♠ 4+♥

- 2NT = **ASK LSF** brak/niska/wysoka
- 3♣ = do gry
- 3♦ = czwarty kolor **GF**

2♠ Transfer na NT

- 2NT = 11-12 BAL
- 3♣ = jak normalny rebid 2♣ (11-15)
- 3♦ = jak normalny rebid 3♣ (15-17)
- 3♥, 3♠ = krótkość (coś jak 1NT - 3♥)
- 3NT = 13-14 BAL
- 4NT = 18-20 BAL

3♣ Mixed Raise

6+♣, 7-9PC

GF na ♣

1♣ - 1♥ — 3♦ oraz 1♣ - 1♠ — 3♥ to **GF** z 6+♣

4 Otwarcie 1♦

4.1 2♦ Inverted

- 10+PC, 4+♦. Forsuje do 3♦. Ten, kto przekracza 3♦, przyjmuje inwit. Licytujemy posiadane zatrzymania, lub NT z bilansu mając wszystkie.
- Rebid 3♥, 3♠ = splinter

2♥ Flannery 5+♠ 4+♥

- 2NT = **ASK LSF** brak/niska/wysoka
- 3♣ = czwarty kolor **GF**
- 3♦ = do gry

2♠ Transfer na NT

- 2NT = 11-12 BAL
- 3♣ = jak normalny rebid 2♦ (11-15)
- 3♦ = jak normalny rebid 3♦ (15-17)
- 3♥, 3♠ = krótkość (coś jak 1NT - 3♥)
- 3NT = 13-14 BAL
- 4NT = 18-20 BAL

3♣ Inwit NAT

6+♣, 7-9

3♦ Mixed Raise

4+♦, 7-9

GF na ♦

1♦ - 1♠ — 3♥ = **GF** 6+♦.

Po odpowiedzi 1♥ dajemy 2NT - więcej niżej

5 Podniesienie koloru po One Over One

Przykłady są dla sekwencji 1♣ - 1♥, ale wszystkie działają analogicznie

Podniesienie 2♥

- 2♠ = **ASK LSF** brak/niska/wysoka **GF**
- 2NT, 3♣, 3♦ = inwity wartościowe, 2NT = ♠
- 3♥ = ogólny inwit
- 3♠, 4♣, 4♦ = splinter - tu nie gramy niewygodnym bo OTW jest ograniczony!
- 3NT = propozycyjne

Inwit 3♥

- 3♠ = **ASK LSF** brak/niska/wysoka
- 3NT = cue ♠ - to nie jest propozycyjne, bo OTW jest nie zrównoważony i na ♠ nie jest dostępne, bo to LSF

Bezkrótkościowe 3NT

Jak nazwa wskazuje, fit ♥ i brak krótkości. Leciutko propozycyjne

Splintery 3♠, 4♣, 4♦

Tu nie gramy niewygodnym, bo bezkrótkościowy **GF** z fitem jest ważniejszy, szczególnie żeby odciążyć rebid 2NT z rąk z fitem! Jest to owszem lekko teoretycznie nieoptymalne, ale come on, staram się napisać prosty system na grę przy piwie czyli 3 ligę.

6 Rebid na poziomie 1

Pozycja podwójnego magistra

- $2\clubsuit$ = inwit lub transfer na \diamond
- $2NT$ = transfer na \clubsuit
- $3\clubsuit, 3\diamond = 5\clubsuit\spadesuit-5\heartsuit\spadesuit$, **GF**, zależy co licytowaliśmy wcześniej
- $1\clubsuit - 1\spadesuit \text{ — } 1NT - 3\spadesuit = \text{GF } 6+\spadesuit$, $3N$ = niepoważne. Na \heartsuit tak samo.
- $3NT$ = do gry
- $2\clubsuit - 2\diamond \text{ — } 3NT$ = propozycyjne ze starszą piątką

7 Rebid 2_{NT} po otwarciu w kolor młodszy

Charakterystyka:

- Nie może być z fitem do starszej czwórki partnera
- Może być z 6+m na składzie nierównym w sekwencji 1♦ - 1♥ — 2_{NT}
- W pozostałych przypadkach jest na równym lub 2=2=5=4 - z rękami które nie nadawały się na rebid 3♣.
- Olewamy szukanie szlemika w karo po otwarciu 1♣, bo to zbyt rzadkie (skoro nie daliśmy 2♦!)
- **What we bypass, we deny!**
- Skok w 4♣ ustala kolor otwarcia i pyta o asy
- Skok w 4♦ ustala kolor odpowiadającego i pyta o asy

1♣ — 1♥ — 2_{NT}

3♣ = 4+♣ i/lub pytanie

- 3♦ = potencjalny fit ♣
- 3♥ = 3♥, bez ♣
- 3♠ = 4♠, bez ♥ i ♣
- 3_{NT} = 3253, bo to zostaje.

1♦ — 1♥ — 2_{NT}

3♣ = Pytanie lub długie ♣

- 3♦ = 6+♦!
- 3♥ = 3♥
- 3♠ = 4♠ w składzie 4=2=5=2
- 3_{NT} = 3253, bo to zostaje.

8 Rewersy

Wbrew głupiemu popularnemu przekonaniu rewersy są **F1** a nie **GF**.

Odpowiedzi na rewers

Slowdown Bid

Zalicytowanie po rewersie odzywki niższej z czwartego koloru lub 2NT wskazuje bardzo słabą rękę (jakieś 6-8) i zwalnia z forsingu do końcówki. Następnie:

- Odzywki poniżej 3 w kolor otwarcia są słabe i do gry (nie pokazuje 6+) - chyba że odpowiadający to na coś poprawi, wtedy to też jest do gry
- Jeśli Slowdown'em jest 2NT, otwierający musi wrócić na swój kolor ze słabą ręką

Inne odzywki

Są **GF** nawet jeśli są poniżej slowdown bid.

Jump Shifty

Są to rewersy z przeskokiem. Pokazują 5-4 i są ściśle **GF**!

9 Otwarcie 1♥

- 1NT może zawierać 4-7 z fitem
- 2♥ = konstruktywne 8-10
- 2♠ = inwit z krótkością, 2NT = **ASK LSF**
- 2NT = inwit zwykły 3+♥
- 3♣, 3♦ = inwit 6+♣♦
- 3♥ = Mixed Raise 7-9 4+♥
- 3♠, 3NT, 4♣ = splinter
- 4♦ = "chcę grać końca, ale za słabe na gf"

10 Otwarcie 1♠

- 1NT może zawierać 4-7 z fitem, czasami też czterokartowym
- 2♠ = konstruktywne 8-10
- 2NT = inwit z krótkością, 3♣ = **ASK LSF**
- 3♣, 3♦ = inwit 6+♣♦
- 3♥ = inwit zwykły 3+♠
- 3♠ = Mixed Raise 7-9 4+♠
- 3NT, 4♣, 4♦ = splinter
- 4♥ = "chcę grać końca, ale coś tam mam"

11 Otwarcie 1♥♠ na 3 i 4 ręce

Charakterystyka

- Styl: A i tak mnie nie spałujecie piwo piwo
- Z czwórki: jeśli ma to sens

2♣ Drury

Używamy agresywnie, dodając sobie za krótkości. Od ok. 9PC, ale zdarza się z 6PC!

- 2♦ = 12+, mamy szansę na końcówkę
- 2♥♠ = Otworzyłem z czwórki albo równowartości czwórki

Inne odzywki

- 3♥, 3♠ = blok
- 3NT = mini-splinter (z singla, 4♣ = **ASK LSF**)
- 4♣, 4♦, 4♥ = splinter z **renonsu**

Last Train 2♥

1♠ – 2♣ — 2♦ – 2♥ = jakiś tam inwit, żeby siędało zatrzymać w 2♠ (nic o kierach)

- 12 Gazilli
- 13 Otwarcie 1_{NT}
- 14 Otwarcie 2_{NT}
- 15 Otwarcie 2♣ Acol
- 16 Bloki
- 17 Wejście kolorem
- 18 Wejście dwukolorówką
- 19 Przeciwnik wchodzi kolorem
- 20 Przeciwnik wchodzi dwukolorówką
- 21 Przeciwnik wchodzi kontra
- 22 Przeciwnik otwiera 2♦ Multi
- 23 Przeciwnik otwiera dwukolorówką lub blokiem
- 24 Strefa szlemowa
- 25 Pas forsujący i kontry karne