

Two Over One

Bartek Szupik

16 grudnia 2022

1 O licytacji sforsowanej do końcówki

Niektórym odzywkom przypisuje się własność **forsowania do końcówki** (**GF**), gdyż znacznie upraszcza to system. Licytacja przebiega wtedy naturalnie i według kilku prostych zasad:

- Nie wolno spasować przed końcówką.
- Licytacja **szybka**, w szczególności wrzucenie końcówki od razu, oznacza **minimalną, martwą kartę**, która nie daje nadziei na znalezienie szlemika.
- Licytacja **powolna** zwykle wskazuje **nadwyżki**, gdyż dążymy do wymiany informacji, w celu znalezienia potencjalnego szlemika.
- Skład licytujemy naturalnie, pokazując np. kolory z czwórki
- Jeśli przeciwnik zdecyduje się wejść do licytacji, nie dajemy mu grać bez kontry lub gramy sami.

2 Założenia

Odpowiedź na otwarcie 1 w kolor kolorem na poziomie 2 jest **GF** i pokazuje:

- **Dowolny skład**, możliwy też fit, jeśli było to 2♣
- **5+** w kolorze, jeśli odpowiedź była **bez przeskoku**, np. 1♥ — 2♦
- **6+** w kolorze, jeśli odpowiedź była **z przeskokiem**, np. 1♦ — 2♠

3 Przykłady

3.1 Rebidy

- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond =$ licytowana czwórka
- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit =$ wydłużenie ($6+\spadesuit$)
- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2NT =$ brak czwórki i wydłużenia (5332)
- $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\spadesuit =$ licytowana czwórka, **Nie obiecuje nadwyżek!**
- $1\heartsuit - 2\diamond - 3\clubsuit =$ licytowana czwórka, **Nie obiecuje nadwyżek!**
- $1\spadesuit - 2\diamond - 3\diamond =$ pokazanie fitu, ale nie trzeba tego robić, jeśli mamy np 6-tego pika to lepiej pokazać go najpierw.

3.2 Objaśnianie $2\clubsuit$

- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit =$ licytowana czwórka, $5+\clubsuit$
- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2\spadesuit =$ **sfitowanie** pików, silna karta
- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 2NT =$ śmietnik bez trefli ani fitu
- $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond - 3\clubsuit = 6+\clubsuit$

4 Jak zbilansować się przed szlemikiem?

Jeśli sfittowaliśmy kolor starszy w licytacji **GF**, musimy mieć możliwość **sprawdzenia szans na szlemika**. Nie pokazujemy siły wcześniej, więc musimy wymyślić coś innego.

4.1 Powaga sytuacji

Dzielimy ręce na **cztery kategorie** pod względem siły:

- Ręce słabe, niedające szans na szlemika - zwykle u otwierającego będzie to 11-13 HCP oraz ręka niemająca nadwyżek układowych ani asów/dobrych atutów. Zamykamy licytację poprzez 4♥♠.
- Ręce lekko zachęcające do zagrania szlemika, tzw. **niepoważne** - około 14-16 HCP, biorąc dużą poprawkę na układ i ładność. Licytujemy *niepoważne* 3NT
- Ręce mocno inwitujące szlemika, tzw. **poważne** które potrzebują niewiele od partnera. Licytujemy *cue-bida*.
- Ręce przesądzające szlemika.

Wniosek:

Jeśli spełnione są trzy warunki:

- *Licytacja jest **GF***
- *Mamy ustalony fit w kolorze **starszym***
- *Jesteśmy poniżej lub na wysokości 3 w nasz kolor*

wtedy:

- *3NT jest lekkim inwitem do szlemika*
- *Odzywki w kolory to cue-bidy, mocno inwitują szlemika*

5 Jak nie grać 3NT bez zatrzymań?

Mając fit w kolorze starszym używaliśmy 3NT jako odzywki bilansującej, gdyż na pewno nie chcemy grać takiego kontraktu. W kolorze młodszym jest inaczej - 3NT zwykle jest **jedyną dobrą końcówką**. Zatem wprowadzamy ustalenie:

Jeśli wiemy, że nie mamy fitu w kolorze starszym, wszystkie odzywki poniżej 3NT mają na celu ustalenie, czy jest to dobry kontrakt.

3NT wolno nam zalicytować wyłącznie, jeśli wiemy o trzymaniu w każdym kolorze. Np. w licytacji

1♥	2♣
3♣	?

kolejne odzywki miałyby następujące znaczenie:

- 3NT = do gry
- 3♦ = Trzymam ♦ ale nie licytuję 3NT— nie trzymam ♠!
- 3♠ = Trzymam ♠ ale nie trzymam ♦!

Jeśli licytacja zmierza ku 3NT, licytowanie kolorów oznacza trzymanie w tym kolorze oraz problem w innym - bo z trzymaniem we wszystkim mówimy 3NT.

5.1 Szlemiki w młode

Jeśli mamy ustalony fit w kolorze młodszym, **przekroczenie** poziomu 3NT obiecuje duże nadwyżki. Dopiero wtedy zaczynamy zastanawiać się nad szlemikiem - nigdy poniżej 3NT!