

Strefa dla Marcina i Pietrasza na MPJ 2024

Krysia

September 27, 2024

Alertujemy!!! Otwarcia 2♣, 2♦, 2NT, wszystko po acolu, wszystko po 2NT, Ogusta (i odpowiedzi), inwit z fitem (2NT), magistra, [po 1NT: 2♠ i 2NT], **GF** 2♣.

Nie alertujemy nic powyżej 3NT.

1♣ – ?

- 1♦ = negat, 0-6pc
- 1♥♠ = 4+♥♠
- 1NT = 7-10pc, bez 4♥♠
- 2♣ = **GF** z ♣
- 2♦ = **GF** z ♦
- 2♥ = **GF** z 6♥
- 2♠ = **GF** z 6♠
- 2NT = 11-12pc, bez 4♥♠
- 3NT = do gry
- 4NT = 19-21pc (inwit do 6NT)

1♣ – 1♦
?

- 1♥♠ = 3+♥♠ (z trójką nie pasujemy na to)
- 1NT = 18-20pc, potem system jak po otwarciu 1NT
- 2♣ = 5+♣

- $2\diamond/2♥/2♠ =$ 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)
- $3NT = \text{brak } 4\heartsuit\spadesuit$

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

$3\diamond - ?$

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

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♦^A, albo:

(1♣) – 1♥ – (P) – 2♣^A, 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⁺**, 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.

W ogólności, po wejściach przeciwnika, nowy kolor na poziomie 2 nie forsuje, na poziomie 3 jest **GF**.

Gramy **Drury!** (Ale tylko w jednostronnej).

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!