

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

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♥

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♥, 1♠, 1NT, 2♣ = słabe
- 2♦ = 7-9(10) 5+♦
- 2♥♠ (drugi stary) = 7-11 na młodych
- 2NT = 11-12, 5♦
- 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♠ — 2NT, a potem po checkbacku 3♣ dajemy 3♦.

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 **INV**+
- 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 niezrównoważony i na ♠ nie jest dostępne, bo to LSF

Bezkrótkościowe 3NT

Jak nazwa wskazuje, 1♣ - 1♥ - 3NT = 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 2NT 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 $1\diamond - 1\heartsuit \rightarrow 2NT$
- W pozostałych przypadkach jest na równym lub $2=2=5=4$ - z rękami które nie nadawały się na rebid $3\clubsuit$.
- Olewamy szukanie szlemika w karo po otwarciu $1\clubsuit$, bo to zbyt rzadkie (skoro nie daliśmy $2\diamond$!)
- **What we bypass, we deny!**
- Skok w $4\clubsuit$ ustala kolor otwarcia i pyta o asy
- Skok w $4\diamond$ ustala kolor odpowiadającego i pyta o asy

$1\clubsuit - 1\heartsuit \rightarrow 2NT$

$3\clubsuit = 4+\clubsuit$ i/lub pytanie

- $3\diamond =$ potencjalny fit \clubsuit
- $3\heartsuit = 3\heartsuit$, bez \clubsuit
- $3\spadesuit = 4\spadesuit$, bez \heartsuit i \clubsuit
- $3NT = 3253$, bo to zostaje.

$1\diamond - 1\heartsuit \rightarrow 2NT$

$3\clubsuit =$ Pytanie lub długie \clubsuit

- $3\diamond = 6+\diamond$!
- $3\heartsuit = 3\heartsuit$
- $3\spadesuit = 4\spadesuit$ w składzie $4=2=5=2$
- $3NT = 3253$, 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

Poniżej Slowdown Bid - forsują. Ten, kto przekracza slowdown bid nie licytując go, ustala **GF**

Jump Shifty

Są to rewersy z przeskokiem. Pokazują:

- 5-4 (1♣♦ - 1♥ — 2♠ oraz 1♦ - 1x — 3♣)
- 5-5 (1♥♠ - 1x — 3♣♦)
- 6-5 (1♥ - 1NT — 2♠)

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♠ = **ASK LSF**
- 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 = **ASK LSF**
- 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

1♥ — 1♠

1♥ — 1♠

2♣ — ?

- 2♦ = 8+ skład dowolny
- 3♥ = GF z fitem ♥. 3♠ = Non-Serious
- 2NT = słabe na młodych
- 3♠ = 6+♠, INV
- 4♣, 4♦ = splintery na ♥

1♥ — 1♠

2♣ — 2♦

?

- 2♠ = dokładnie 3♠, 16+. 2NT = ask o skład, 3♠ = ustalenie, 3NT = Non-Serious
- 2NT = 2533
- 3♠ = 4♠, GF, raczej bez krótkości

1♥ — 1♠

2♣ — 2♥

?

- 2♠ = 5♥3♠, forsuje do 3♥♠
- 2NT = 18-20, 3♣♦ = NF

Inne

- 1♥ - 1NT — 2♠ = 6♥5♠
- 1♥♠ - 1NT — 2NT = 6♥♠5♣♦, 3♣ = ASK -> 3♦ = ♣, 3♥ = ♦
- 1♥♠ - 1NT — 3♥♠ = GF samoustalenie

13 Otwarcie 1NT

1NT — ?

- $3\clubsuit$ = krótkość \clubsuit , $5+\diamond$, $4\heartsuit$ GF
 $3\diamond$ = fit \diamond , lekka próba do przodu ($3\heartsuit$ NAT)
 $3\heartsuit$ = z czwórki
 $4\clubsuit$ = potężne wyłączenie \clubsuit z fitem \diamond
 $4\diamond$ = gramy w \clubsuit ale bez szau
- $3\diamond$ = krótkość \diamond , $5+\clubsuit$, $4\heartsuit$ GF
 $3\heartsuit$ = z czwórki
 $4\clubsuit$ = gramy w trefle ale bez szau
 $4\diamond$ = potężne wyłączenie \diamond z fitem \clubsuit
- $3\heartsuit$ = krótkość \heartsuit , $5+/4+$ $\clubsuit\diamond$
- $3\spadesuit$ = krótkość \spadesuit , $5+/4+$ $\clubsuit\diamond$

13.1 1NT — $2\clubsuit$

$2\diamond$ — ?

- $2\heartsuit$ = $4+\heartsuit/4+\spadesuit$ do pasa
- $2\spadesuit$ = $5+\spadesuit$ do pasa
- $3\clubsuit$ = pytanie o skład na młodych
 $3\diamond$ = $4+/4+\clubsuit\diamond$ ($3\heartsuit$ ustala \clubsuit , $3\spadesuit$ ustala \diamond)
 $3\heartsuit$ = $5+\clubsuit$
 $3\spadesuit$ = $5+\diamond$
 $3NT$ = 4333 lub paskunda karta z $4/4\clubsuit\diamond$
- $3\diamond$ = pytanie o starsze trójki ($4\clubsuit$ = obie $\rightarrow 4\diamond\heartsuit$ = trsf)
- $3\heartsuit$ = krótkość
- $3\spadesuit$ = krótkość

Inne

- Inwit z 5/4 w ♥♠ = transfer, potem drugi stary
- GF z 5/4 ♥♠ = stayman, 3♦
- Zalicytowanie drugiego starego po Staymanie i odp w stary ustala silnie

14 Otwarcie 2_{NT}

2_{NT} — 3♣

3♦ — ?

- 3♥ = 4♠ (po odpowiedzi 3_{NT} **pełny** Minor Puppet o czwórki i trójki!)
- 3♠ = 4♥
- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = 4♥ oraz 4♠ (tu nie ma MP o młodsze trójki - nie mieści się!)

2_{NT} — 3♣

3♠ — ?

Po odp. 3♥ tak samo.

- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = *Minor Puppet* o trójki
- 4♥ = silne ustalenie ♠

2_{NT} — 3♦

3♥ — ?

Po transferze na ♠ tak samo

- 3♠ = 4♠5♥
- 4♣ = *Minor Puppet*
- 4♦ = *Minor Puppet* o trójki
- 4♥ = inwit do szlemika z 6+♥

4♣ Minor Puppet o czwórki

- 4♦ = posiadam młodszą czwórkę, ale nie piątkę
4♥ = 4♣
4♠ = 4♦
- 4♥ = 5+♣
- 4♠ = 5+♦, dalej po wszystkich tych odzywkach z fitem odpowiadamy schodkami jak na asy, oprócz 4NT do gry

4♦ Minor Puppet o trójki

- 4♥ = 3+♣, 3+♦ (4♠ ustala ♣, 4NT do gry, 5♣ ustala ♦)
- 4♠ = 3+♣, 2♦ (wszystko oprócz 4NT ustala ♣)
- 4NT = 2♣, 3+♦ (wszystko ustala ♦)

Inne

- 2NT - 3♠ = młody 6+ lub młode 5/4, wymusza automat 3NT:
4♣, 4♦ = 6+ NAT
4♥ = krótkość ♥, 5+/4+
4♠ = krótkość ♠, 5+/4+
- 2NT - 4♣ = 5/5 stare (4♦ = dobre z fitem ♥, 4NT+ = odp. na asy z fitem ♠)

15 Otwarcie 2♣ Acol

Opisane w innym pliku

16 Bloki

Na poziomie 2

Naturalne, jakość zależna od założeń.

- Po otwarciu 2♦, 2NT = Ogust:
 - 3♣ = minimum, słaby kolor
 - 3♦ = minimum, dobry kolor (3 honory lub AK)
 - 3♥ = maximum, słaby kolor
 - 3♠ = maximum, dobry kolor
 - 3NT = AKQxxx
- Po 2♥: 2♠ = **ASK LSF**, 2NT = 5+♠ **F1**
- Po 2♠: 2NT = **ASK LSF**

Na poziomie 3

- W młode - przed pasem partnera całkiem solidne, w czerwonych bardzo solidne
- W stare - bardzo agresywne również przed pasem partnera

4♣ Preempt Keycard

Działa bezpośrednio po każdym bloku.

- 4♦ = 0 asów
- 4♥ = 1 bez Q
- 4♠ = 1 z Q
- 4NT = 2 bez Q
- 5♣ = 2 z Q

17 Wejście kolorem

Wejście na poziomie 1

(1♣) – 1♥ – (PASS) – ?

- 2♣ = z fitem niezależnie od znaczenia 1♣
- 2NT = NAT 13-14
- 3♣ = Mixed raise 7-9 z 4-kartowym fitem
- 3♥ = Blokujące

(1♣) – 1♥ – (coś) – ?

- coś = 1 w kolor, wtedy 2♣ jest z fitem, a 2 w kolor odpowiedzi jest NAT
- coś = 2 w kolor, wtedy 2♣ jest NAT
- ♠ i ♠♠ = 9+PC i dokładnie dubelek ♥
- 2NT = 10+PC z **4-kartowym fitem**
- 3♥ = Blokujące
- 3♣ (k. otw. z przeskokiem) = Mixed raise 7-9 z 4-kartowym fitem

18 Wejście dwukolorówką

Wejście 2♦ stare

- 2NT = pytanie o krótkość (3♣ = ♣, 3♦ = ♦, 3♥ = void ♣, 3♠ = void ♦)
- 3♣ = INV+ z ♥
- 3♦ = INV+ z ♠
- 3♥♠ = Mixed Raise z dwoma grającymi wartościami

Wejście 2NT młode

- 3♥ = INV+ z ♣
- 3♠ = INV+ z ♦

Wejście 2♥ = ♠ + ♣♦

- 2NT = ask INV+
3♥ = dobre z ♣
3♠ = dobre z ♦
- 3♦ = INV+ z fitem ♠
- 3♠ = Mixed Raise z dwoma grającymi wartościami

Wejście 2♠ = ♥ + ♣♦

- 2NT = ask INV+
3♥ = dobre z ♣
3♠ = dobre z ♦
- 3♦ = INV+ z fitem ♥

19 Przeciwnik wchodzi dwukolorówką

Wejście dwukolorówką specyficzną

Stosujemy zasadę "Lower for lower". W naszym kolorze INV+, w nielicytowanym **GF**.

$1\heartsuit - (2NT) - ?$

- $3\clubsuit = \text{INV+ z } \heartsuit$
- $3\diamondsuit = \text{GF z } 5+\spadesuit$
- $3\heartsuit, 3\spadesuit = \text{do gry}$

$1\spadesuit - (2NT) - ?$

- $3\clubsuit = \text{GF z } 5+\heartsuit$
- $3\diamondsuit = \text{INV+ z } \spadesuit$
- $3\heartsuit, 3\spadesuit = \text{do gry}$

Wejście dwukolorówką niespecyficzną

Stosujemy zasadę forsowania z 2NT jak po wejściu kolorem

$1\heartsuit - (2\heartsuit) - ?$

- $2NT = \text{INV z fitem}$
- $3\clubsuit, 3\diamondsuit = \text{NAT słabe (wrr!)}$
- $3\spadesuit = \text{GF z fitem}$

$1\spadesuit - (2\spadesuit) - ?$

- $2NT = \text{GF z fitem}$
- $3\clubsuit, 3\diamondsuit = \text{NAT słabe (wrr!)}$
- $3\heartsuit = \text{INV z fitem}$

20 Przeciwnik wchodzi kontra

Na razie:

- $\times\times$ 10+ (z fitem tylko **GF**)
- podniesienie = słabe
- 1NT = 8-10 z fitem
- 2NT = inwit z fitem
- kolory **NF**

21 Przeciwnik otwiera 2♦ Multi lub Wilkosz

Ku chwale Erica Kokisha, JEBAĆ MULTI PAŁA PUNKTY

Wejścia na multi

(2♦*) — ?

- ✕ = 14-16 BAL lub objaśniak
- 2NT = 17-19 BAL
- Z kontrą wywoławczą do jednego koloru pasujemy i czekamy co zrobią. Wznowienie zbiegającego 2♥ jest pełnobilansowe!

Partner kontruje na punkty

(2♦*) — ✕ — (✕✕**)

** Cokolwiek co grają P/C. Trzeba uważać bo po PASS nasza odzywka może być wymuszona.

- 2♥, 2♠ = do gry
- 2NT = **LEB**, relay 3♣
PASS, 3♦ = do gry
3♥, 3♠ = **INV**
- 3♣ = Puppet Stayman
- 3♦, 3♥ = transfer (jak po otwarciu 2NT)

(2♦*) — ✕ — (3♥)

- ✕ = negatywna z **pikami** (do naturalnych kierów)
- 3♠ = **GF**

”Jeśli odpowiadający pokazał naturalnie jakiś kolor (np. 2♥/♠ albo PASS = 5+♦), to transfer na ten kolor bądź późniejsze zalicytowanie tego koloru jest pytaniem o trzymanie.”

22 Przeciwnik otwiera dwukolorówką lub blokiem

23 Strefa szlemowa

24 Pas forsujący i kontry karne