Jak licytować własnym systemem.

Część 1 – Gadżet 3 🌩 Bartek Słupik, 06.2024

UWAGA

- Niniejszy wykład oraz zawarte w nim techniki i przykłady przygotowane zostały hobbystycznie przez stosunkowo niedoświadczonego gracza.
- Nie biorę odpowiedzialności Teraz już biorę odpowiedzialność za negatywne skutki w Waszej edukacji brydżowej spowodowane słuchaniem tej prezentacji.
- Nie wierzcie mi na słowo i nie bójcie się mieć swojego zdania, gdyż mogę się zwyczajnie mylić w ocenie karty.
- Staram się robić wszystko w dobrej wierze, by widzieć między wami dobrego, sportowego brydża.

Rebid 2NT po otwarciu 1

Jak znajdować kolory we flagowej sekwencji Strefy

Problematyka rebidu 2NT

♠ AJ983

9 654

4

K742

3NT czy 4♠?

♠ AJ98

A654

4

K742

3NT czy 6**♣**?

♠ AJ98

9 654

♦ AQ854

8

3NT czy 6**♦**?

Rozwiązanie typu Standard PL

```
1 - 1 -
                                          1 - 1 -
2NT - ?
                                          2NT - 3 🜲
     3
           Sztuczne pytanie
                                          3 ♦ 4+ ♣
     3 🔷
           Naturalne pytanie (4+)
                                          3 \checkmark 3 \checkmark \text{ (nie ustala)}
     3
           6+ V lub 5 V 4
                                          3 ♦ 4+ ♣ i 3 ♥
     3
           4 • 4
                                          3NT Nic z powyższych
                                                4+♥ i cue
                                          4x
```

Ustalenie "gramy Gadżetem 3 🐥" oznacza taki system.

Założenie: z 4♠ i 18-20 BAL dajemy 2NT.

Straszny syf.

Ale może da się to trochę uprościć?

Mała dygresja o 1

Czas najwyższy, żebyście wszyscy grali tak samo. I jak najprościej.

W N E S - - 1 ♣ P 1 ♥ P ?

- ♠ AK96
- **9** 9
- ★ K2
- AKQJ74

Licytuj: 1

Forsujący pik

- Wady nie zagramy 1♠. (coś jeszcze?)
- Zalety:
 - · lepsze pokazanie składu
 - możliwość licytowania acola ♣ + inny powoli
 - · odciążenie rebidu 2NT !!!
 - wolna odzywka 2♠
- Taka licytacja jest po prostu prostsza!

Co po forsującym piku? Naturka

- 1 🔷 1 💙
- 1 - ?
 - 1NT Syf, może mieć 5 💙
 - 2 Magister INV
 - 2 **Magister GF**
 - 2 ♥ Do gry z **6+ ♥**
 - 2 Syf z fitem

. . .

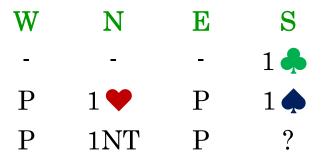
Chcesz dalszy system po

1m − 1 ♥

 $1 \spadesuit - 1$ NT?

(nie jest super prosty)

Napisz do mnie na messku!

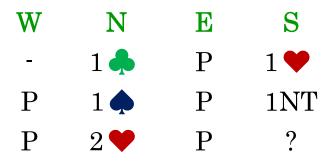


- **♠** K754
- **Y** A96
- **5**3
- **AK95**

Licytuj: 2 💙

Podniesienie z trójki

- Musimy pamiętać, że na 1NT partner może mieć rękę z pięcioma kierami!
 Jego siła to 7-10.
- Jeśli wyobrażamy sobie rękę, z którą idzie końcówka, musimy licytować!
- Zagranie 2♥ na 7 atutach nie jest zagrożeniem, tylko okazją na wzięcie lepszego zapisu niż 1NT.
- Mając krótkość karo można podnosimy praktycznie z każdą ręką.



- **♠** K8
- **♥** AQ964
- **♦** 8743
- **4** 74

Licytuj: 3 💙

Szukamy agresywnej końcówki

- Bilansu nie mamy na pewno. Ale partner uznał, że jego ręka jest dobra do gry kolorowej.
- Nasza ręka jest piękna. Król w kolorze partnera na pewno zagra oraz są duże szanse na zastanie krótkości karo.
- Wada ta licytacja krzyczy o wist atutowy. Ale może przeciwnik z 3 ligi nie słucha...



- **♠** KT6
- **Q**964
- **♦** J74
- **A**42

Licytuj: 2NT

Niekoniecznie do pasa

- 3NT może nadal być dobrym miejscem do gry. Mamy źródło lew w treflach i uzupełnienie do pików partnera.
- Zauważmy, że takie 2NT dajemy w maksymalnie 10PC! Zatem musimy mieć jakieś informacje, że w rozdaniu coś się dzieje.
- Praktycznie gwarantujemy partnerowi fit treflowy. Dlaczego bowiem mielibyśmy nagle zainwitować końcówkę?

Wróćmy do 2NT

Pora na trochę bardziej komfortowe rozwiązacie tego problemu.

Rozwiązanie typu Standard PL

```
1 🔷 - 1 💙
1 - 1 💙
                                       2NT - 3 🐥
2NT - ?
    3 🜲
          Sztuczne pytanie
                                       3 ♦ 4+ ♣
    3 🔷
          Naturalne pytanie (4+)
                                            3♥ (nie ustala)
    3
          6+ V lub 5 V 4
                                       3 ♦ 4+ ♣ i 3 ♥
    3
                                           Nic z powyższych
                                       3NT
                                            4+♥ i cue
                                       4x
```

Ustalenie "gramy Gadżetem 3♣ z forsującym 1♠ " oznacza taki system.

W N E S
P 1♠ P 1♠
P 2NT P 3♠
P 3♠ P ?

- ♠ AK975
- **9**4
- **+** 82
- **~** K874

Licytuj: ???

Wada systemu Standard PL

- Ten system, choć znakomity, jest trudny w obsłudze dla niedoświadczonych w parze graczy.
- 3 nie ustaliło jeszcze pików (mogliśmy być zainteresowani wyłącznie treflami). Piki trzeba ustalić cue-bidem.
- 4★ musi być naturalne! Możemy przecież mieć rękę
 ★Axxx ▼xx ◆x ★KQxxxx, za słabą na GF 2★ a jednak chętną na 6♣ do rebidu 2NT partnera.

Najpierw sprawdzamy, czy mamy 12 lew.

Dopiero potem sprawdzamy, czy nie oddajemy dwóch z gory.



- **4** 7
- **♥** KQ965
- **Q963**
- **A**97

Licytuj: 4 🔷

Ustalanie cuebidami jest trudne

- Ustalenia koloru są ważniejsze niż cuebidy. Aby wyplątać się z własnego systemu, musimy czasem zblefić "cuebid".
- Odzywka 4 karo nie pokazuje cuebidu! Ręce bez cue karo przychodzą w tej sekwencji bardzo często!

Warto jednak unikać ustaleń "cue-bidami"

Często powoduje to rozjazdy i bezsensowne straty impów.

Rozwiązanie moje – komfortowe



Ustalenie "gramy odwróconym Gadżetem 3 🐥 Bartka" oznacza taki system.

- **♠** K2
- **AK862**
- **+** 86
- **Q**T73

Licytuj: 3

Szukamy szlemika

- Konwencja Gadżet pozwala nam dowiedzieć się dużo o składzie partnera. Do naszej ręki możemy grać zarówno w kiery jak i w trefle!
- Odpowiedzi partnera to:
 - 3♦ = 3 kiery (żeby dało się uzgodnić)
 - 3 = 4 kiery (uzgadnia)
 - $3 \triangleq 2$ kiery i 4 trefle
 - 3NT = 2 kiery bez 4 trefli



- ♠ KQ8
- **♥** AJ96
- AK83
- **Q**6

Licytuj: 3 🔷

3 kar-o jak 3-kartowy fit

- Odpowiedź 3 pokazuje 3 karty w kolorze starszym partnera. Po to, żeby kolor dało się wygodnie sprawdzić na poziomie 3 i wymienić cue-bidy.
- Możemy kompletnie zignorować 4 kiery. Jeśli partner byłby nimi zainteresowany, zalicytowałby 3♥ pokazując 5-4.



- **♠** KQ98
- **Y** AJ6
- AK83
- **Q**6

Licytuj: 3

Z czterokartowym fitujemy od razu

- Fitowanie cuebidem jest złe, gdyż pokazuje cuebid lub jego brak przeciwnikowi nawet gdy partner ma rękę tylko na końcówkę.
- Wyklucza też zagranie 3NT na starszym ficie jeśli mamy sytuację "cegła do cegły".
- A jak widać można licytować prosto, naturalnie i bezpiecznie.



- **♠** A76
- **♥** KQ963
- **♦** 842
- ♣ K8

Licytuj: 3

Ustalenie z intencjami szlemikowymi

- Bilans na szlemika prawie jest, ale przydałoby się jeszcze uzyskać od partnera trochę informacji.
- Dzięki jednej sztucznej odzywce możemy komfortowo przejść przez cue-bidy i podjąć dobrą, ostateczną decyzję o szlemiku.



- **♦** A42
- **Y** K986
- **→** 72
- ♣ KJ74

Licytuj: 4 📥

Skąd my wzięliśmy ten fit?

- Lekko sztuczny system zaczyna przynosić korzyści. Do tej pory kompletnie zapominaliśmy o treflach, a nagle w bardzo przyjeny sposób weszliśmy w licytację szlemikową.
- Co więcej, wiemy że partner ma dokładnie dubla kier – czasami to kluczowa informacja!

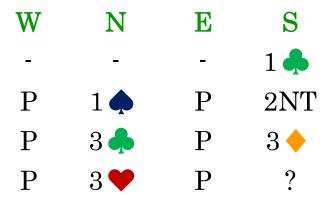


- **♠** A42
- **Y** K986
- **→** 72
- ♣ KJ74

Licytuj: 3

Trochę trudniejsza sprawa

- Po odpowiedzi 3 sprawa jest trochę bardziej skomplikowana. Partner pokazał 3 kiery, ale nie powiedział nic o treflach. Jak znaleźć dobrego szlemika?
- Jedyną odzywką ustalającą kiery jest 3♥. Drugi kolor starszy jest zatem sztuczny. O co może nam chodzić?
- Jedynym sensownym znaczeniem jest ostatni pociąg do szlemika w trefle, który nie przekroczy 3NT jeśli mamy misfity





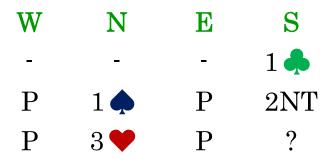




Licytuj: 4 🛖

Partnerowi nie chodzi o kiery!

- Jeśli partner miałby 4 kiery, nie użyłby gadżetu, lecz zalicytował bezpośrednio 3 kier.
- Używając gadżetu partner mówi "Interesuje mnie tylko fit pik lub 4 trefle u ciebie".
- Sztuczna odzywka 3 kier mówi "mam 4+ trefle i intencje szlemikowe jeśli masz fit". Trefle należy sfitować niezależnie od ładności karty.



- ♠ KQ8
- **♥** AJ96
- AK83
- ♣ K6

Licytuj: 4 🛖

Toż to potwór nie karta

- Partner pokazał 5 pików i 4 kiery.
 Nasza karta urosłą w tym momencie o dobre kilka punktów. Mamy podwójny fit, prawie same asy i króle. Musimy zachęcić partnera do gry premiowej.
- Odzywki 4♠ i 4♠ nie mają sensu jako naturalne, zatem są cuebidami na kierach. Piki ustalilibyśmy wygodnie przez 3♠!

Jak to zapamiętać? To logiczne!

1 ♣ - 1 ♥ 2NT - ?

Co mnie interesuje?

- 3 👫 Tylko trefle i/lub mój kolor starszy
- 3 ♦ Tylko kara i mój kolor starszy
- 3♥ Kiery i piki

Inne kolory niż wymienione stają się sztuczne i służą do ustalania tego, czego nie da się ustalić inaczej lub są cue-bidami

Jak to zapamiętać? To logiczne!

1 ♣ - 1 ♠ 2NT - 3 ♣	Co pokazuję?
3 🔷	3-kartowy fit ♠ – żeby partner mógł łatwo ustalić!
3♥	4+♣ i dubel ♠
3 🌲	Ustalam 🔷 z 4-kartowym fitem
3NT	Nic z powyższych

A co jeśli mamy kara

Na przeciw rebidu 2NT

Rozwiązanie moje – komfortowe

```
1 - 1 -
                                                  1 - 1 -
2NT - 3 ♦ = pytanie z karami
                                                  2NT - 3 ♦ = pytanie z karami
3
                                                  3
                                                            3
3
          3 💙
                                                  3
                                                            4
3NT
          Nic ciekawego
                                                  3NT
                                                          Nic ciekawego
4 \diamondsuit \qquad 2 \heartsuit , 4 \diamondsuit
                                                  4 \diamondsuit 2 \diamondsuit , 4 \diamondsuit
```

Ustalenie "gramy **odwróconym** Gadżetem 3 ♣ Bartka" oznacza taki system. Partner dając 3 ♦ już zachęca **grę w karo** ponad 3NT!

W N E S - - - 1 ♣ P 1 ♠ P 2NT P 3 ♦ P ?

- **♠** K6
- **Y** AK96
- A983
- KQ6

Licytuj: 4 🔷

Patrner ma silną dwukolorówkę!

- W brydżu przekazujemy sobie w parze informacje, żeby coś osiągnąć. Licytując 3 karo partner mówi "Chcę rozważyć grę w karo, a nie 3NT".
- Dlatego mając niezły fit karowy musimy sami przekroczyć 3NT.
 Partner dokładnie tego od nas oczekuje!
- Jeśli partner chciałby tylko sprawdzić fit pikowy, użyłby Gadżetu 3 trefl.

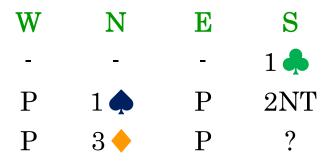
W N E S - - - 1 ♣ P 1 ♠ P 2NT P 3 ♦ P ?

- ♠ AK64
- **Y** K9
- **♦** K83
- ♣ AQ62

Licytuj: 3

Pełny fit pikowy

- Z pełnym fitem po prostu ustalamy kolor.
- W tym systemie licytowanie koloru starszego na poziomie 3 zawsze go ustala.



- AK6
- **Y** K9
- **♦** K83
- **AQ862**

Licytuj: 3

3-kartowy fit pikowy

- Znowy musimy sobie przypomnieć zasadę – partnerowi chodzi tylko o piki i kara, nie kiery!
- 3-kartowy fit w kolorze starszym pokazujemy przez ostatnią odzywkę, która nie ma naturalnego sensu. W tej sekwencji partner ustali sobie piki naturalnie!

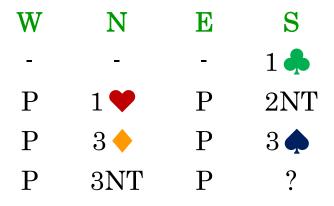
W N E S - - - 1 ♣ P 1 ♥ P 2NT P 3 ♦ P ?

- **♠** K6
- **Y** AK9
- **♦** K83
- **AQ862**

Licytuj: 3

Malutki problem

- Tutaj z 3-kartowym fitem nie mamy ładnej możliwości ustalenia – ale zachowujemy schemat "odpowiedź w kolor partnera ustala go".
- · A co na to partner? Ma różne opcje:
 - 3NT do gry (jeśli mamy kara – kontynuujemy!)
 - 4♣ ustalenie kierów (niekoniecznie cue!)
 - 4♦ naturalne



- **♠** KQ86
- ♥ AQ8
- ♦ AK73
- **7**2

Licytuj: 4 🔷

Nie pasuj na 3NT z nawyku

- Mimo, że partner widzi, że pokazaliśmy 3 kiery, nie ustalił ich (przez 4.).
- Oznacza to, że 3♦ miało character zachęty do gry w karo. A mamy czwarte AK!

W N E S - - 1 ♣ P 1 ♠ P ?









Licytuj: 3 🔷

Przeładowane 2NT

- W 2NT mamy już dużo typów rąk. Licytowanie tego przez 2NT może skończyć się katastrofą, jeśli partner stwierdzi, że 4♠ będzie odpowiednim kontraktem.
- Mamy wolną odzywkę 3 karo, która oznacza GF z treflami.
- Warto tutaj założyć, że taka licytacja mówi "partnerze, raczej nie będziemy grać w twój kolor. Tylko trefle lub NT"

Rebid 2NT po otwarciu 1 🔷

Robi się ciekawie, bo tu są też ręce z długimi karami...

Co się zmienia

A może w sumie jest podobnie?

♣ A9

1 ♠
???
♠ 5
♥ AK3
♠ AQJT873

♣ A9

Rewers z przeskokiem



Schemat jest podobny jak po otwarciu 1 • !

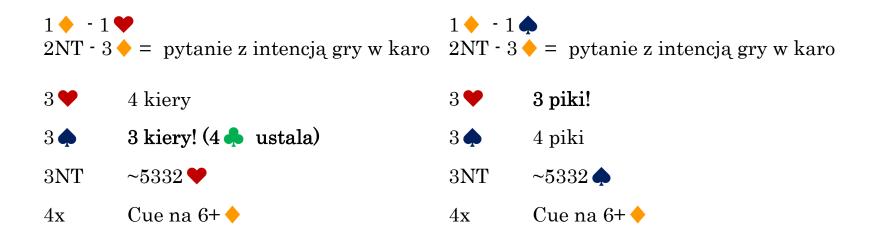
Tam podobne ręce obsługiwał rewers z przeskokiem w 3 •

Rozwiązanie moje

```
1 ♦ - 1 ♥
                                     1 • - 1 •
                                     2NT - 3 = pytanie
2NT - 3 = pytanie
       3 kiery!
3 🔷
                                     3 🔷
                                            3 piki!
       4 kiery – ustala
                                            ~6322 •
3
                                     3
                                            4 piki – ustala
3
       ~6322 💙
                                     3 🌲
3NT
       5332 Y
                                     3NT
                                            5332
```

Nie jest to perfekcyjne, ale lepsze to niż nic.

Rozwiązanie moje



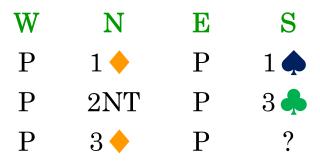
Nie jest to perfekcyjne, ale lepsze to niż nic.

- **♠** K9765
- **A**85
- T7
- **\$862**

Licytuj: 3

Sprawdzamy fit

- Pytanie 3♣ pozwala nam wygodnie sprawdzić, czy partner ma 3 piki. Jeśli ma – odpowie nam 3♠, dając nam miejsce na wygodne ustalenie.
- Tutaj jednak po takiej odpowiedzi od razu skoczymy w 4♠.



- **♠** KQ765
- **A**85
- Q7
- **\$862**

Licytuj: 3

Ustalamy kolor szlemikowo

- Ta karta jest dużo silniejsza niż poprzednia.
- Wykorzystujemy miejsce, które daje nam nowy system – bez problemu sprawdzimy cue trefl I zagramy dobry kontrakt.

- **♦** K97654
- **A**85
- T7
- **\$**86

Licytuj: 4

2NT toleruje grę w piki

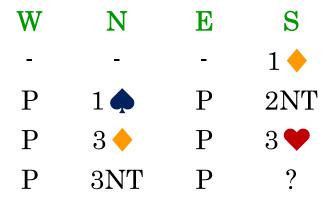
- Ustaliliśmy, że z rękami z długimi karami, które są niewygodne do gry w piki, partner dałby 3♥ - podwójny rewers.
- Nawet z tak słabym kolorem możemy mu zaufać.
- Nie mamy intencji szlemikowych licytujemy szybko i do celu.

- **QT765**
- **9** 8
- **♦** K97
- **A** A862

Licytuj: 3 🔷

Gra kolorowa na celowniku

- Dając 3♦ nie musimy koniecznie mieć silnej ręki – wystarczy jej kolorowe zorientowanie. Partner nie dał rewersu 2♥ - zatem przeciwnicy mają 9 kierów i w 3NT możemy zostać rozjechani.
- Dlatego należy zachęcić partnera w kierunku 5♦, przy okazji sprawdzając fit pikowy oraz potencjał szlemika.

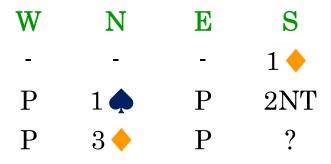


- ♠ KQ8
- **Y** A92
- ♦ AQJ84
- ♣ K2

Licytuj: 4 🐥

Inwit do gry kolorowej

- Partner nie ma 5 pików! Gdyby miał, zalicytowałby 3♠.
- Ma za to fit karo i z jakiegoś powodu nie dał 3NT od razu.
- To oznacza że ma ciekawą rękę z fitem, która sama nie może przekroczyć 3NT, ale jest blisko.
- Nasza ręka jest piękna i zdecydowanie należy licytować na poziomie 4.

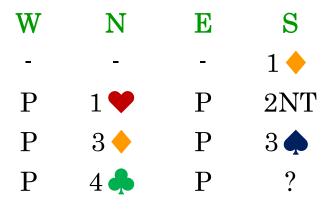


- **♠** J2
- ♥ AQ7
- AQJ84
- KQ8

Licytuj: 3NT

Dobre trzymania

- Mimo iż partner zachęca nas do gry w karo, mamy dobrze trzymane 2 pozostałe kolory. 3NT będzie świetnym miejscem do gry.
- Partner mając dużo nadal może ruszyć dalej – jednak z informacją, że nasza karta nadaje się raczej do gry w NT.



- **♠** A98
- ♥ AJ2
- ♦ AK874
- ♣ K2

Licytuj: 4NT

Powtórka – ustalanie koloru starszego

- Mamy podwójny fit i przez 4* partner postanowił uzgodnić kiery (my pokazaliśmy 3)
- Karta jest perfekcyjna same asy i króle. Sprawdzamy asy i inwitujemy szlema jeśli jest komplet!

Rebid 2NT po otwarciach 1 i 1

Starsza szóstka+ jest najważniejsza

Rozwiązanie moje – simple

```
1 \checkmark -1 \diamondsuit
2NT - 3 \diamondsuit = automat
1 \checkmark -1NT
2NT - 3 \diamondsuit = automat
3 \diamondsuit \qquad ??
3 \checkmark \qquad 6+ \checkmark
3 \diamondsuit \qquad 6+ \checkmark
3 \diamondsuit \qquad 6+ \checkmark
3 \diamondsuit \qquad 8+ \checkmark
3 \diamondsuit
```

Licytujemy ekonomicznie! Z $6 \heartsuit$ i $3 \spadesuit$ zaczynamy od $3 \spadesuit$.



- **♠** KJ96
- **Y** A4
- **643**
- **9732**

Licytuj: 3

Partner może mieć 6-3

- W tej pozycji wszystkie odzywki oprócz 3♠ są naturalne i nie fitują pików.
- Dubla kier należy wskazać, gdyż partner może nadal mieć 6 kierów.

Rozwiązanie moje – advanced

```
1♥ - 1♠
                                        1 ♥ - 1NT
                                        2NT - 3 = automat
2NT - 3 = automat
3 🔷
       6+♥ (transfer – 3♥ fituje)
                                                6+ ♥ (transfer – 3 ♥ fituje)
                                        3 🔷
        3 \spadesuit (transfer -3 \spadesuit fituje)
3
                                        3 Y
                                                ?? może syte =2524
3
        4
                                        3
                                                ?? może syte = 2542
3NT
        BAL z 2
                                        3NT
                                                BAL
```



- ♠ AJ732
- **7**
- **♦** K863
- **A** AJ6

Licytuj: 3 🌲

Taki niezbyt transferowy transfer

- Przyjęcie transferu pokazywałoby 2 kiery i ustalało kolor. Ale tu też licytujemy ekonomicznie – partner nadal może mieć 3 piki. Dlatego musimy pokazać piątego!
- Teraz partner uzgodni kolor (lub nie), a my znajdziemy dobrego szlemika.

Zapraszam na cuebidsy – to trzeba mieć wyćwiczone!

H22SKA / OilyMacaroni