

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
♥ 654
♦ 4
♣ K742

3NT czy 4♠?

♠ AJ98
♥ A654
♦ 4
♣ K742










3NT czy 6♣?

♠ AJ98
♥ 654
♦ AQ854
♣ 8





3NT czy 6♦?


Rozwiązanie typu Standard PL


1  - 1 
2NT - ?

3  Sztuczne pytanie
3  Naturalne pytanie (4+)
3  6+  lub 5  4 
3  4  4 

1  - 1 
2NT - 3 

3  4+ 
3  3  (nie ustala)
3  4+  i 3 
3NT Nic z powyższych
4x 4+  i cue

Ustalenie “gramy Gadżetem 3  ” oznacza taki system.



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

Straszny syf.


Ale może da się to trochę
uproszczyć?

Mała dygresja o 1




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

W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	?

 AK96
 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 pikcu? 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 ♠ - 1NT?

(nie jest super prosty)

Napisz do mnie na messku!





W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	1 
P	1NT	P	?

 K754
 A96
 53
 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.





W	N	E	S
-	1 	P	1 
P	1 	P	1NT
P	2 	P	?

 K8
 AQ964
 8743
 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...

W	N	E	S
-	1 	P	1 
P	1 	P	1NT
P	2 	P	?

 KT6
 Q964
 J74
 A42

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 rozwiązanie tego problemu.

Rozwiązanie typu Standard PL



1 ♣ - 1 ♥
2NT - ?

3 ♣ Sztuczne pytanie
3 ♦ Naturalne pytanie (4+)
3 ♥ 6+ ♥ lub ~~5 ♥ 4 ♠~~
3 ♠ ~~4 ♥ 4 ♠~~

1 ♣ - 1 ♥
2NT - 3 ♣
?

3 ♦ 4+ ♣
3 ♥ 3 ♥ (nie ustala)
3 ♠ 4+ ♣ i 3 ♥
3NT Nic z powyższych
4x 4+ ♥ i cue

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
 94
 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.

W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?

 7
 KQ965
 Q963
 A97

Licytuj: 4 

Ustalanie cuebidami jest trudne

- Ustalenia koloru są ważniejsze niż cuebidy. Aby wypłatać 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

1 ♣ - 1 ♥
2NT - 3 ♣ = pytanie

3 ♦ 3 ♥ (3 ♥ ustala wygodnie)

3 ♥ 4 ♥

3 ♠ 4+ ♣ i 2 ♥

3NT Nic z powyższych

1 ♣ - 1 ♠
2NT - 3 ♣ = pytanie



3 ♦ 3 ♠ (3 ♠ ustala wygodnie)

3 ♥ 4+ ♣ i 2 ♠


3 ♠ 4 ♠

3NT Nic z powyższych

Ustalenie “gramy odwróconym Gadżetem 3 ♣ Bartka” oznacza taki system.




W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	?

 K2
 AK862
 86
 QT73

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♠ = 2 kiery i 4 trefle
 - 3NT = 2 kiery bez 4 trefli




W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	?

 KQ8
 AJ96
 AK83
 Q6

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.





W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	?

 KQ98
 AJ6
 AK83
 Q6

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.




W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?


 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.





W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?

 A42
 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 przyjemny sposób weszliśmy w licytację szlemikową.
- Co więcej, wiemy że partner ma dokładnie dubla kier – czasami to kluczowa informacja!






W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?

 A42
 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




W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	3 
P	3 	P	?



 KQ8
 A986
 AK
 QJ74


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.

W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	?

 KQ8
 AJ96
 AK83
 K6

Licytuj: 4 


Toż to potwór nie karta


- Partner pokazał 5 pików i 4 kiery. Nasza karta urosła 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 
2NT - 3  = pytanie z karami

3  4 

3  3 

3NT Nic ciekawego




4  2  , 4 

1  - 1 
2NT - 3  = pytanie z karami




3  3 

3  4 

3NT Nic ciekawego

4  2  , 4 

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
 AK96
 A983
 KQ6


Licytuj: 4 

Partner 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
 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.




W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	?



 AK6
 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
 AK9
 K83
 AQ862

Licytuj: 3 

Malutki problem

- Tutaj z 3-kartowym fitem nie mamy ładnej możliwości ustalenia – ale zachowujemy schemat “odpowieź 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



W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	3 
P	3NT	P	?



 KQ86
 AQ8
 AK73
 72

Licytuj: 4 

Nie pasuj na 3NT z nawyku

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

W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	?

	-
	A43
	KQ7
	AKJ9864

Licytuj: 3 

Przeładowane 2NT

- W 2NT mamy już dużo typów rąk. Licytowanie tego przez 2NT może skończyć się katastrofą, jeśli partner stwierdzi, że 4 \spadesuit 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

1  1 
2NT

 KQ32
 A8
 KQT83
 A9

1  1 
???

 5
 AK3
 AQJT873
 A9

A może w sumie jest podobnie?

Rewers z przeskokiem

1 ♦
3 ♥

1 ♠

♠ A

♥ K73

♦ KQJT873

♣ A9

1 ♦
2 ♠

1 ♥

♠ K92

♥ AQ

♦ AKQ7862

♣ 3

Schemat jest podobny jak po otwarciu 1 ♣ !



Tam podobne ręce obsługiwał rewers z przeskokiem w 3 ♦

Rozwiązanie moje

1  - 1 
2NT - 3  = pytanie

3  3 kiery!

3  4 kiery – ustala


3  ~6322 

3NT 5332 

1  - 1 
2NT - 3  = pytanie

3  3 piki!

3  ~6322 

3  4 piki – ustala

3NT 5332 

Nie jest to perfekcyjne, ale lepsze to niż nic.

Rozwiązanie moje

1 ♦ - 1 ♥

2NT - 3 ♦ = pytanie z intencją gry w karo

3 ♥

4 kiery

3 ♠

3 kiery! (4 ♣ ustala)

3NT

~5332 ♥

4x

Cue na 6+ ♦

1 ♦ - 1 ♠

2NT - 3 ♦ = pytanie z intencją gry w karo

3 ♥

3 piki!

3 ♠

4 piki



3NT

~5332 ♠


4x

Cue na 6+ ♦

Nie jest to perfekcyjne, ale lepsze to niż nic.





W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	?

 K9765
 A85
 T7
 862


Licytuj: 3 

Sprawdzamy fit

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



W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?




 KQ765
 A85
 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.



W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	?

 K97654
 A85
 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.





W	N	E	S
P	1 	P	1 
P	2NT	P	?

 QT765
 8
 K97
 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.




W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	3 
P	3NT	P	?

 KQ8
 A92
 AQJ84
 K2

Licytuj: 4 

Inwit do gry kolorowej

- Partner nie ma 5 pików! Gdyby miał, zalicytowałby 3 \spadesuit .
- 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.






W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	?

 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.

W	N	E	S
-	-	-	1 
P	1 	P	2NT
P	3 	P	3 
P	4 	P	?

 A98
 AJ2
 AK874
 K2

Licytuj: 4NT

Powtórka – ustalanie koloru starszego

- Mamy podwójny fit i przez 4 \clubsuit 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 ♥ - 1 ♠
2NT - 3 ♣ = automat

3 ♦ 3 piki

3 ♥ 6+ ♥

3 ♠ 4 piki

3NT BAL z 2 ♠

1 ♥ - 1NT
2NT - 3 ♣ = automat





3 ♦ ??

3 ♥ 6+ ♥


3 ♠ ??

3NT BAL z 2 ♠

Licytujemy ekonomicznie! Z 6 ♥ i 3 ♠ zaczynamy od 3 ♦ .

W	N	E	S
-	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?

 KJ96
 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 ♠
2NT - 3 ♣ = automat

3 ♦ 6+ ♥ (transfer – 3 ♥ fituje)

3 ♥ 3 ♠ (transfer – 3 ♠ fituje)

3 ♠ 4 ♠

3NT BAL z 2 ♠





1 ♥ - 1NT
2NT - 3 ♣ = automat

3 ♦ 6+ ♥ (transfer – 3 ♥ fituje)


3 ♥ ?? może syte =2524

3 ♠ ?? może syte =2542

3NT BAL

W	N	E	S
-	1 	P	1 
P	2NT	P	3 
P	3 	P	?

 AJ732
 7
 K863
 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