


OTWARC.	SZTUCZN.	MIN. KAR.	OPIS	ODPOWIEDZI	DALSZA LICYTACJA	
1♣		2	12-14 BAL 11-21 5+♣ (4441♦) 18-19 BAL 22+ 5+♣	1♦ = 0-6 dowolne   <b>7-10 BAL bez 4M</b>   GF ♦ bez 4M 1NT = <b>11-12 BAL</b> nie wyklucza 4M (2♦ GF stayman) 2♣ = GF BAL   GF ♣   GF 5+♣4M 2♦ = <b>MULTI</b> 6+M 0-8 PC 2♥ = Flannery 5+♣4+♥ 6-9 PC 2♠ = ♣ blok   GF 2NT = młode słabe   GF 3♣ = Mixed raise 6+♣ 6-8PC	1♣-1♦: 1♥ = 2+; 1♠ = 4+; 1NT = 18-19 BAL; 2♦ = 22+ ♣ 1♣-1M: 1NT = 12-14; 2M = 3+M <b>12-14</b> ; 2NT = 18-19 BAL 1♣-1♥: 1♠ = F1; 2♦ = <b>rewers 15+</b> ; 2♠ = GF ♣ 1♣-1♠: 2♦♥ = <b>rewers 15+</b> ; 3♦ = GF ♣ 1♣-1NT: 2♣ = do gry; 2♦ = stayman; 2♥♠ = rewers 1♣-2♣-2♦ = BAL może mieć 4M; 2M = 4M 5+ ♣ 1♣-2♥-2NT = ASK krt. 1♣-2♠: 2NT, 3♣♦ = pref. dalej 3M splinter	
1♦		4	12-14 BAL 4+♦ 11-21 5+♦   4♦441	1NT = 7-9 bez 4M; 2♦ = Inverted; 2♥ = Flannery 5-10; 2♠ = trsf NT, 2NT INV; 3♣ = Blok ♦   GF ♦ + krótkość 3♦ = Mixed raise 4+♦ 6-8PC	1♦-1M-2NT = <b>BAL</b>   <b>6♦322, NF</b> (3♣ ask, 3♦/3M NF); 1♦-1M-3NT = 4M ~BAL 1♦-1♠-1NT=12-14 BAL   1453 1♦-1♥-2♠ = GF ♦; 1♦-1♠-3♥ = GF ♦ 1♦-2♥-2NT = ASK krt 1♦-2♠: 2NT do gry, 3♣ = nat min NF, 3♦ = słabe, 3♥♠ SPL	
1♥		5	11-21 5+♥	1NT = Semi-F + 4-7 3♥; 2♣ GF dowolny; 2NT = inwit z fitem; 3♣ = Mixed raise 3♦ = Mini spilinter 9-11 PC; 3M = blok	1M-3♣-3♦ = Last train 1M-3♦-3♥ = ASK krt Po 2/1 GF nie pokazujemy siły do poziomu 3 1M – 2x – 2M = 6+M	Po pasie: Drury 1♥-2♣-2♠ = ASK krt 1♥-2♣-2NT = ♠ 1♠-2♣-2NT = ASK krt 3M+1 SPL z singla, wyżej SPL z renonsu
1♠		5	11-21 5+♠	1♥ - 2♠ = blok; 1♠ - 3♥ = inwit 6+♥ NF 3NT = niewygodny splinter; 4M-1 = bilansowe podniesienie		
1NT		-	(14)15-17 BAL, może zawierać 5M. 6m, singlową figurę	2♠ = INV   ♣; 2NT = ♦   ♣♦; 3♣ = Puppet 3♦ = inwit nat; 3M = 5431; 4♣ = stare, 4♠ młode	Trsf. M → OM = inwit 5/4 Stayman → OM = silne ustalenie 1NT-3♣-3♦ = brak 5M	Zdarza się zaniżanie przedziału do 13, blefy, singlowe blotki.
2♣	X	-	Acol   22-23 BAL (4351, 6M322 = BAL)	2♦ = automat Po wejściu z lewej: <b>X</b> = 0-5; P = 6+; K = nat (5)6+ słabe+ Po wejściu z prawej: <b>X</b> = negatywna, P = ~BAL	2♣-2♦: 2♥ = kokish: ♥   ♥ + inny (2♠ relay, drugi kolor transferem)   24+ BAL; 2♠ = nat; 2NT = 22-23 BAL; 3♣ = ♦; → 3♦ = ♦ + 4M; → 3NT = młode	
2♦	X	6	Multi, 6+M blok	2♥♠ = pas/popraw; 2NT = ask; 3♣ = GF na własnym kol.; 3♦ = inwit z fitem w obu; 3♥ = blok na obu	2♦-2NT: 3♣ = min (3♦ = pokaż OM; 3♥ = pas/popraw); 3♦ = max ♥; 3♥ = max ♠	Zdarza się z piątki
2♥	X	6	<b>9-12, 6+M</b>	2♠ = nat F1; 2NT = ask INV+; 3♣ = GF ♣♦; 3♦ = INV+ ♥; 3♥ = blok;	2♥-2♠: 2NT = ♠ krt max; 3m = 2♠; 3♥ = ♠ krt min; 3♠ = fit min; 3NT = 3622; 4m = fit + krt m 2♥-2NT: 3♣ = 6+♥4x (3♦ = ask → ♥/♣/♦); 3♦ = krt ♣♦; 3♥ = słaba ręka; 3♠ = krt ♠; 3NT = 6322/7222; 4m = 7+♥ krt m	
2♠				2NT = ask INV+; 3♣ = ♥ F1; 3♦ = GF ♣♦; 3♥ = INV+ ♠; 3♠ = blok	2♠-3♣: 3♦ = 2♥; 3♥ = fit min; 3♠ = krt ♥ min; 3NT = krt ♥ max; 4m = fit + krt m; 4h = 6322 2♠-2NT: 3♣ = 6+♠4x (3♦ = ask → ♠/♣/♦); 3♦ = krt ♣♦; 3♥ = krt ♥; 3♠ = słaba ręka; 3NT = 6322/7222; 4m = 7+♠ krt m	
2NT	X	-	20-21 BAL (skład ~1NT)	3♣ = Puppet; 3♦♥ = trsf; 3♠ = trsf NT   6+m   mm 4♣ = stare	2NT-3♦-3♥: 3♠ = trsf NT (→ 4m = ask młode); 4♣ = cue na ♥ 2NT-3♠-3NT: 4m = 6+m; 4♥ = krt ♣♦; 4♠ = krt, ♣♦ silne 4NT=krt ♠; ♣♦ słabe	
3♣		6	Blok, przed partią agresywny	4♦ = asy 0/1/1Q/2;		Często ze słabej 6
3♦♥♠				4♣ = asy 0/1/1Q/2;		
3NT	X	7	Silne otwarcie 4M	4♣ = pokaż trsf; 4♦ = do koloru	<b>KONWENCJE STREFY SZLEMOWEJ</b>	
4♣♦		6	blok	4NT = do gry	Blackwood 4NT na kolorze starszym (5W+Q) odp. bez króli Pytanie o damę, odpowiedzi bez króli Exclusion (03/14), cue-bidy + III stopnia, inwit do szlema Niepoważne 3NT/3♠, Last train Pytanie o asy 5m+1 oraz 5♠ na kierach (jeśli 4NT przekroczone)	

WEJŚCIA W LICYTACJI DWUSTRONNEJ		
WEJŚCIA W OBRONIE		
Na poziomie 1: 8-17 z piątki (czasami <b>czwórki</b> ) - odp: bez przeskoku NF, z przeskokiem F1 - kolor <b>otwarcia</b> = INV+ z fitem Na poziomie 2: 12-18 z (5)6+m / 5M - odp: nowy kolor F1, kolor otwarcia sztuczne F1		
WEJŚCIE 1BA		
(15)16-18 NAT   (1♣)-P-(1M)-1NT = 4OM5+m (dla 1M = 7+)		
WEJŚCIA Z PRZESKOKIEM		
(1♣) 2♦ = stare 5-5 na sztucznego trefla		
WEJŚCIA KOLOREM PRZECIWNIKA		
(1♣ 3+) 2♣ = stare, (1♦) 2♦ = stare, (1M)-2M = michaels Na poziomie 3 tak samo dwukolorówki, np (2♥) 3♥ = ♠ + m		
PRZECIW BEZ ATU		
slabemu	klasycznemu	
X = 15+ ~BAL 2♣ = stare 5+4+ 2♦ = 5+♥ 2♥ = 5+♠ 2♠ = długi młody 2NT = młode	X = 5+m 4M 2♣ = stare 5+4+ 2♦ = multi 2♥ = 5+♥4+m 2♠ = 5+♠4+m 2NT = młode	
PRZECIW ZAPORÓWKOM		
Na Multi: X = 14-16 BAL 2NT = 17-19 BAL odp: 2NT = lebensohl, 3♣ stayman, transfery (2M) X (p) 2NT = better minor lebensohl		
PRZECIW SZTUCZNYM SILNYM OTWARCIOM		
Na 1♣/2♣: X = ♥; 1♦ = ♠; 1♥♠NT= CRASH (dwukolorówki) Na 2NT: X/3♣/3♦ = CRASH, 3M = NAT		
PRZECIW KONTRZE WYWOŁAWCZEJ		
Otwarcie 1♥♠ Transfery 1NT-[2M-1]	Otwarcie 1♣ Trsf 2♣-2♠	Otwarcie 1♦ 2NT =inv+ 4+♦
Na poziomie 3 jak po otw.	2NT = młode	3♣=blok/GF+K ♦

WISTY I SYGNAŁY OBROŃCÓW		
WYJŚCIA		
wyjscie	przeciw grze w kolor	przeciw grze w BA
w asa	AKx(x) Ax(x)	Ax
w króla	AKx(x) KQx(x) Kx AK	AK(x) KQT(x) Kx
w damę	QJx(x) Qx	QJ9x
w waleta	JT(x) Jx, KJT(x)	JT8x(x) Jx
10	Tx FTx FT9(x)	
9	F9x T9x(x)	
w wysoką x	xxx(x)	
w niską x	Fxxx(x)	
(sytuacyjnie możliwe odchylenia)		
SYGNAŁY UPORZĄDKOWANE POD WZGLĘDEM WAŻNOŚCI		
do wyjścia partnera: <b>Do Asa, Damy = marka</b> <b>Do Króla = ilość</b> <b>(sytuacyjnie możliwe odchylenia)</b>		
do wyjścia rozgr.       Lavinthal Ilościówka okazyjnie		
do innego koloru:       Lavinthal		
Możliwe odchylenia		
KONTRY		
KONTRY WYWOŁAWCZE		
Zdarza się niemodelowy skład, szczególnie przed partią (1♣) ♠ (p) 1♦ = negat, 1M F1 (♠ = T/O do trefli)		
SPECJALNE SZTUCZNE KONTRY I REKONTRY		
Kontra bilnasowa ( <b>brak kontry fit</b> ) Kontra na multi = 14-16 BAL Antykontra		

KARTA KONWENCYJNA	
	
Krysia Gasińska   Bartek Słupik Just Bridge I AZS AGH Kraków	
STRESZCZENIE SYSTEMU	
OPIS OGÓLNY	
Strefa (otwarcia 1♥♦♠ do 21 PC) 1♦ = 4+ 2♣ = Acoll 2♦ = Multi <b>2♥♠ = 9-12; 6+</b> 2NT = 20-21 BAL Podniesienia z trójki	
SPECJALNE ODZYSKI KTÓRE WYMAGAJĄ OBRONY	
–	
SPECJALNE SEKWENCJE Z FORSUJĄCYM PASEM	
Trzecioręczny blok przeciwnika podniesiony w końcówkę PF po blokującym otwarciu przeciwnika 5♣ lub 5♦ PF po wejściu przeciwnika na 2NT / acoll PF po inwicie siłowym i wejściu przeciwnika powyżej poziomu końcówki	
WAŻNE UWAGI, KTÓRE NIE PASUJĄ GDZIE INDZIEJ	
1♣-1♦ zawiera 7-10 BAL 4NT na ustalonym kol. młodym jest NAT (czasem last train)	
ODZYSKI PSYCHOLOGICZNE	
Zdarzają się, szczególnie na 3 ręce, czasami również na wiście oraz zrzutkami.	