

Zarys systemu **WSPÓLNY JĘZYK**

OTWARCIA

1♣ - 12-14 PC, układ zrównoważony, możliwa piątka trefli
-15+ PC, 5+♣
-18+ PC, układ dowolny

1♦ - 12-17 PC, 5+♦ lub 4♦ w układzie 4441 lub 4+ i 5♣ w sile 12-14 PC

1♥/♠ - 12-17 PC, 5+♥/♠

IBA - 15-17 PC, układ zrównoważony, dopuszczalne starsze piątki, młodsze szóstki, itp.

2♣ - Precision: 11-14 PC, 5+66 i starsza czwórka lub 6+♣

2♦ - mini-Multi: 6-11 PC, starszy kolor 6+

2♥ - 6-11 PC, 5+♥ i 5+ w innym kolorze

2♠ - 6-11 PC, 5+♠ i 5+ w kolorze młodszym

2BA - 6-11 PC, 5+ - 5+ w kolorach młodszym

3♣/♦ - przed partią 6+, po partii 7+, na I i II ręce kolor z dwoma starszymi honorami 3♥/♠, 4♣/♦/♥/♠ - naturalne, blokujące, według prawa 4-3-2-2

3BA - pełny 7-kartowy kolor młodszy bez bocznego dojścia

ODPOWIEDZI

Preferencja kolorów starszych tylko z siłą nie wystarczającą na forsing do dogranej

Two over one nie forsuje do dogranej tylko w sytuacji, gdy odpowiadający powtarza kolor odpowiedzi po słabym rebidzie otwierającego.

Odpowiedzi w BA po otwarciach 1♣/♦ - z bilansu

Odpowiedzi w BA po otwarciach 1♥/♠: IBA- nieforsujące, 2BA- inwit z fitem w kolorze otwarcia (1♥/♠- 3♥/♠ - blok)

Splinter i słaby Splinter - 3♠ po 1♥ i 3BA po 1♠: 10-12 PC, dowolna krótkość z fitem 4+ w kolorze otwarcia (teraz relay to pytanie o krótkość);

3BA po 1♥ - silny (13+) Splinter pikowy, 4♥ po otwarciu 1♠ - silny Splinter

Po otwarciu 1♦ odwrócone podniesienie: 2♦ - 10+PC, forsujące do 3♦, 3♦ - 5-9 PC

Przeskok w nowy kolor - forsuje do dogranej, bardzo dobry kolor z aspiracjami szlemikowymi

Po otwarciu 1 BA - Stayman i teksasy (mały i duży); ponadto: 2♠ - inwit do 3BA lub transfer na trefle; 3♣/♦ - inwitujące z kolorem 6+; 3♥/♠ - konwencja 5431 z krótkością licytowaną. Po Staymanie z dwoma starszymi czwórkami licytujemy 2♥, po teksasie nowy kolor forsuje do dogranej.

DALSZA LICYTACJA

Konwencja Magister

Po czwartym kolorze: zalicytowanie pierwszego koloru odpowiedzi oznacza zawsze trzy karty w tym kolorze, podniesienie czwartego koloru oznacza brak zatrzymania w nim i nadwyżkę.

Forsujące 2BA: po odpowiedzi one over one tylko po powtórzeniu starszego koloru otwarcia; po odpowiedzi two over one zawsze. Po odpowiedzi one over one i rebidzie w nowy kolor 2BA jest inwitujące.

STREFA SZLEMOWA

Blackwood na 5 wartości w wariancie 1430 (po polsku 102); przy dwóch wartościach pokazujemy damę at, Blackwood wyłączający, Hoyt - pytanie o króle (odpowiedzi normalne); jeżeli licytacja weszła na wysokość pięciu, to pytaniem o asy jest 5BA. Ponadto cue bidy, Splinter, atutowa. Po silnym uzgodnieniu koloru starszego otwierający licytuje krótkość lub zgłasza 3BA z dobrą ręką bez krótkości.

LICYTACJA DWUSTRONNA

Po kontrze wywoławczej - nowy kolor na wysokości jednego forsuje na jedno okrążenie (po otwarciu 1♣ i kontrze: pas - 0-6 PC, 3+♣, 1♦ - 0-6 PC, maksimum 2 trefle); nowy kolor z przeskokiem - kolor z fitem; podniesienia koloru otwarcia - niezobowiązujące; 1/2/3BA - podniesienia koloru otwarcia z pewnymi wartościami defensywnymi.

Po wejściu kolorem - kontra negatywna do wysokości 3 włącznie, na wysokości 4 - kontra "punktowa"; nowy kolor nie forsuje na wysokości dwóch, forsuje na wysokości 1 i 3; przeskok w nowy kolor - naturalne, forsujące do dogranej; podwójny przeskok w nowy kolor - kolor z fitem (Splinter tylko w kolor przeciwnika); 2BA - forsujące do dogranej z fitem w kolorze otwarcia.

Materiały pochodzą ze strony: www.szlem.com

LICYTACJA OBRONNA

Wejście kolorem - na wysokości jednego może być wyłącznie wskazaniem wist, na wysokości dwóch porządne; 2♣ po wejściu to Drury z fitem (najśłabsza licytacja to zawsze powrót na kolor otwarcia)

Wejście kolorem z przeskokiem - zaporowe (po wejściu 2♥/♠ gramy pytaniem o singletona)

Kontra wywoławcza - po otwarciach do wysokości 4♥ włącznie; po otwarciach wyższych kontra ma pewien stopień karności. Po kontrze na otwarcie 1♣ sztuczny negat 1♦, po kontrze na pozostałe otwarcia - licytacja naturalna, z bilansu. Licytacja II broniącego w kolor przeciwnika gwarantuje, że zabierze on jeszcze raz głos w licytacji. Kontra odpowiedź oznacza rękę bez starszej czwórki.

Wejście 1 BA - naturalne, 16-18 PC z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika. Na pozycji re-open może być 11-15 PC.

Kolor przeciwnika - cue bid Michaela (po 1♦ odzywka 2♦ to dwukolorówka z pikami)

Po otwarciu 1 BA silne: kontra "Bi" - starsza czwórka i młodszy kolor 5+ (na re-open może być 4-4); 2♣ - oba starsze; 2♦ - jeden kolor starszy; 2♥/♠ - kolor licytowany 5+ i młodszy.

Po otwarciu 2♦ Wilkosz lub multi - kontra wywoławcza jak po otwarciu słabe 2♠.

Lebensohl po otwarciu 2♥/♠ i kontrze wywoławczej.