

Licytacja po otwarciach 3♣ i 3♦

Pytanie o singla

Ustalenie dotyczy tylko otwarć 3♣ i 3♦.
Wprowadzamy dwie sztuczne, forsujące odzywki:

4♦ - po otwarciu 3♣

4♣ - po otwarciu 3♦

gwarantują one fit w kolorze otwarcia, informują o aspiracjach szlemikowych i stanowią pytanie o singla. Powrót otwierającego na kolor otwarcia oznacza brak singla (7222).

Licytacja po otwarciu 3♣

3♣ 4♦

?

?=4♥ - singiel kier

?=4♠ - singiel pik

?=4BA - singiel kier

?=5♣ - brak singla

Licytacja po otwarciu 3♦

3♦ 4♣

?=4♦ - brak singla

?=4♥ - singiel kier

?=4♠ - singiel pik

?=4BA - singiel trefl

Obrona po otwarciach 3♣, 3♦, 3♥ i 3♠

Stosowalność

Poniższe ustalenia dotyczą wejść LHO otwierającego 3♣, 3♦, 3♥, lub 3♠, np.

pas pas 3♥ ?

Wejścia RHO po uprzednim pasie LHO są klasyczne (ktr. wyw. lub obj.), np.

3♥ pas pas ?

Kontra propozycyjna*

Rezygnujemy z kontry wywoławczej na rzecz kontry propozycyjnej (ok. 80% karności w zależności od założeń). Kontra taka obiecuje przynajmniej pewną ilość lew na "książkę". Wyraża chęć gry otwarcia z kontrą.

Przykład:

karta 1

♠AD10x

♥Axx

♦KD

♣xxxx

karta 2

♠Ax

♥xxx

♦Axxx

♣AKDx

po otwarciu 3♠ przeciwnika z *kartą 1* możemy wejść ktr., a z *kartą 2* nie.

Gdy przeciwnicy są po partii partner najczęściej ukarnia.

Odzywka wywoławcza*

Grając kontrą propozycyjną na wys. 3-ch przyjmujemy, że ekonomiczne wejście najmłodszym z pozostałych kolorów jest zamiennikiem ktr. wywoławczej (z wariantem objaśniającym). Są to zatem wejścia:

3♦ - po otwarciu 3♣

4♣ - po otwarciu 3♦

4♣ - po otwarciu 3♥

4♣ - po otwarciu 3♠

3BA - po dowol. otw. na wys. 3 oznacza ktr. wyw. ok. 16 PC, równy, półzatrzymanie

Przykład 1:

Po otwarciu 3♣, z *kartą*

♠ADxx ♥KW10x ♦D10xx ♣x

należy wejść 3♦ (odpowiednik ktr. wyw.)

Przykład 2:

Po otwarciu 3♠, z *kartą*

♠x ♥AKxx ♦Dxxxx ♣KDW

należy wejść 4T (brak półzat. pik)

Wejścia dwukolorowe po otwarciach 2♥ i 2♠

Wejście skaczące 4♣/♦ po otwarciu 2♥/♠ oznacza dwukolorówkę 5+-5+ na kolorze wejścia i drugim starszym w sile otwarcia.

Przykład:

2♥ 4♦ - kara i piki, 12..17PC.

Wejścia z renonsem

Po otwarciach 1♥/♠, a także 2♥/♠ (jednokolorowych) wejście kolorem przeciwnika na wys. 3-ch oznacza silną, układową ręką z renonsem w ich kolorze i tolerancją gry w 3 pozostałe kolory. Przykład

karta 1: ♠- ♥AWxxx ♦KDx ♣ADxxx

karta 2: ♠- ♥AKWxx ♦Dxx ♣ADxxx

z *kartą 1* po otw. 2♠ wejdziemy 3♠, a z *kartą 2* -4♣.

Po otw. 1♠ z *kartą 1* we. 3♠, a z *kartą 2* we. 2♠.