

ŁUKASZ SŁAWIŃSKI & STANISŁAW RUMIŃSKI

**SYSTEM SŁABYCH OTWARĆ
NOWE SPOSOBY SYGNALIZOWANIA UKŁADU
SYSTEM „REGRES”**

**WARSZAWA
LUTY 1976**

SŁOWO WSTĘPNE

Niniejsza publikacja zawiera:

- 1) Ogólne wprowadzenie w nową dziedzinę brydża
– Systemy Słabych Otwarć
- 2) Szczegółowy opis jednego z tych systemów
– systemu „Regres”

Systemy Słabych Otwarć to nie tylko zwykłe obniżenie limitów otwarć. To także nowe konstrukcje, nowe metody, nowe znaczenia, krótko mówiąc: nowy sposób myślenia.

Po szczegółowe wyjaśnienia i opisy innych, wymienionych tutaj, systemów prosimy zwracać się do Autorów.

Stanisław Rumiński
Spalska 3 m 6
02-934 Warszawa

Łukasz Sławinski
Pańska 57 m 2
00-830 Warszawa
telefon 207-106

Część Pierwsza

SYSTEMY SŁABYCH OTWARĆ I NOWE SPOSOBY SPRZEDAWANIA UKŁADU

Łukasz Sławiński

RODOWÓD SYSTEMÓW SŁABYCH OTWARĆ

W 1963 Łukasz Sławiński dostrzegł sprzeczności w dotychczasowych schematach licytacyjnych i wpadł na pomysł systemów nowego typu. W latach 63-65 Sławiński opracował teorię oraz większość podstawowych ustaleń systemów słabych otwarć i skonstruował konkretne warianty tych systemów. W maju 1965 Sławiński spotkał Stanisława Rumińskiego, który od jesieni 64 grał własnym systemem zawierającym słabe otwarcia i pas o sile 13-15 PC. Rumiński wprowadził te ustalenia w dążeniu do maksymalnego przeszkadzania przeciwnikom i nie dysponował teorią ani postulatami ogólnymi. W latach następnych Sławiński i Rumiński grali razem i często kontaktowali się, co miało z pewnością pewien wpływ na krystalizowanie się własnych, indywidualnych pomysłów. Rumiński opracował nowe warianty systemów i udoskonalił technikę posługiwania się nimi. Pierwsza publikacja pojawiła się w polskim miesięczniku BRYDŻ w roku 1967 a w latach następnych były liczne wzmianki.

* * *

Autorstwo poszczególnych koncepcji i rozwiązań będziemy oznaczać w tekście inicjałami ŁS (Łukasz Sławiński) bądź SR (Stanisław Rumiński).

PARADOKSY NOWOCZESNEJ LICYTACJI

Świat brydżowy nieustannie wymyśla nowe systemy i konwencje, przerabia i modyfikuje stare. Ku konsternacji entuzjastów nowości teoretycznych okazuje się jednak, że nawet najwymyślniejsze sztuczne systemy nie wykazują jakiejś wybitnej wyższości w konfrontacji z systemami a la Culbertson czy Acol. Jeżeli wybije się gdzieś jakaś para grająca systemem konwencyjnym, jest to z reguły para tak dobra technicznie, że osiągnęłaby sukcesy nawet systemem byle jakim.

Każda inna innowacja techniczna jest dzisiaj w pewnym sensie nieopłacalna. Płacimy za nią dużą ilością straconego czasu i dodatkowym obciążeniem pamięci a przewaga jaką uzyskujemy jest stosunkowo skromna.

Czyżby więc nastąpił zastój w teorii licytacji i nie da się nic nowego a zarazem bardziej opłacalnego wymyślić?

Chyba tak! Jakie są tego przyczyny?

Otóż większość naszych wysiłków dotyczy stosunkowo nieistotnych problemów, raczej technicznej natury, których rozwiązanie nie spowoduje istotnego postępu w teorii licytacji.

Tymczasem takie fundamentalne ustalenia jak:

- strefa 12-18 jako podstawowa strefa otwarć
- pasowanie z ręką słabszą
- sposób sygnalizowania układu

nie uległy większym zmianom od czasów Culbertsona.

Postęp teorii stał się zbyt powierzchowny i nie dosięga tych podstawowych założeń. A nie są one tak idealne i niewzruszone. Nawet odwrotnie - kryją w sobie wiele sprzeczności i paradoksów. Spróbujmy wyciągać je na światło dzienne.

Paradoks strefy 12-18

Dlaczego dla zwykłego otwarcia przyjęto minimum siły równe 12 PC?

Po pierwsze – uważa się, że dopiero taka siła daje dostateczne prawdopodobieństwo wygrania zaliczowanego kontraktu.

Po drugie – powszechna opinia głosi, że dopiero taka siła chroni przed zbyt dużą wpadką.

Skoro tak, to dlaczego po otwarciu przeciwników wchodzimy częstokroć do licytacji z następującymi rękami:

♠ AW9xx	♠ xx	♠ KDxx
♥ D	♥ ADWxx	♥ xx
♦ xxx	♦ W10xx	♦ x
♣ DWxx	♣ xx	♣ KWxxxx

Przecież wejście z taką kartą po otwarciu przeciwników jest dużo bardziej niebezpieczne niż otwarcie licytacji, kiedy to przeciwnicy nic jeszcze o sobie nie wiedzą.

Paradoks otwarcia pas

Dotychczas pas traktuje się nie jako odzywkę mimo, że jest to przecież po prostu zwykłe otwarcie, niższe o jeden stopień od otwarcia 1♣. Zauważmy, że ortodoksyjne znaczenie otwarcia pas posiada dość poważne wady:

... duża rozpiętość siły i różnorodność układów (nie posiada takiej żadne inne otwarcie)

... duża częstotliwość pasa (co drugie rozdanie) poważnie zmniejszająca agresywność licytacji.

Paradoks sygnalizowania układu

Dotychczas stosowany sposób sygnalizowania układu polega na kolejnym zgłaszaniu kolorów najdłuższych (longierów).

Skąd wiadomo, że sposób ten jest najlepszy?

Być może istnieją inne, lepsze (bądź przynajmniej tak samo dobre) sposoby ?!

Zauważmy, że klasyczny sposób otwierania z koloru najdłuższego posiada dość istotne mankamenty:

... o jednym kolorze (tj. o kolorze otwarcia) wiemy bardzo dużo, natomiast o kolorach pozostałych prawie nic;

... prostota i względna jednoznaczność otwarcia naturalnego nie stwarza przeciwnikom poważniejszych kłopotów.

Konkluzja

U podłoża powyższych paradoksów leży zakorzenione od dawna przekonanie, że licytujemy przede wszystkim po to, aby stanąć w dobrym kontrakcie własnym:

PAS ... nie wygram żadnego kontraktu

1♣ ... wygram jedno trefl

1♦ ... wygram jedno karo itd.

A przecież brydż jest walką dwóch par i należy walczyć nie tylko o osiągnięcie dobrego kontraktu własnego ale również o uniemożliwienie tego przeciwnikom,

Przedstawione tutaj sprzeczności nasuwają prosty wniosek:

- należy przeprowadzić gruntowną rewizję dotychczasowych aksjomatów licytacyjnych; pozostawienie ich bez zmiany nie spowoduje istotnego postępu w licytacji ale doprowadzi jedynie do powstania superskomplikowanych systemów.

* * *

Artykuł powyższy przeznaczony był do publikacji w „Brydżu” jako pierwszy z cyklu prezentującego Systemy Słabych otwarć. Mimo, że ostatecznie ukazało się (1967) zupełnie inne ujęcie tematu, to jednak owa pierwsza próba wydaje się najbardziej celna.

NOWE POSTULATY TAKTYCZNE

Dotychczas stosowane aksjomaty licytacyjne okazały się niedoskonałe. Spróbujmy więc ustalić nowe aksjomaty.

Zasada prowadzenia

ŁS

Przez prowadzenie licytacji rozumiemy sytuację, w której jeden z partnerów (Prowadzący) ma przewagę inicjatywy licytacyjnej i w większym stopniu decyduje o kontrakcie ostatecznym.

Prowadzący steruje przebiegiem licytacji zmuszając partnera (Prowadzonego) do ujawniania swoich wartości i informując o swojej karcie na tyle tylko, na ile jest to potrzebne do kierowania Prowadzonym.

Który z graczy powinien być Prowadzącym?

Licytację powinien prowadzić partner gracza, który pierwszy dał odzywkę informującą o układzie

Uzasadnienie jest proste. Skoro na przykład otworzyliśmy licytację odzywką 1BA (naturalne) to partner wie o nas więcej niż my o nim. Pozwólmy mu więc kierować dalszą licytacją i zasięgać bardziej szczegółowych informacji o naszej karcie. Nie ulega przecież wątpliwości, że łatwiej (to jest na niższym szczeblu) on rozpozna naszą rękę niż odwrotnie.

Licytację powinna prowadzić ręka silniejsza

Jest to oczywiste, bo przecież nie ulega wątpliwości, że łatwiej jest rozpoznać honory (lokalizację i jakość) w ręce słabszej (mało honorów) niż silniejszej (dużo honorów).

Zasada maksymalnej aktywności ŁS & SR

Celem naszej licytacji nie powinno być tylko stanięcie w dobrym kontrakcie własnym. Co najmniej równorzędnym celem powinni być utrudnianie tego przeciwnikom i wyprzedzanie ich w wymianie informacji. Im częściej będziemy to robić, tym lepiej.

A więc:

Należy jak najczęściej
zabierać głos w licytacji
aby utrudnić licytację przeciwnikom
i wyprzedzić ich
w wymianie informacji

Zasada maksymalnej częstotliwości ŁS

Zdrowy rozsądek poparty rozważaniami matematycznymi prowadzi do następującego wnioski:

Ustalenia licytacyjne powinny być takie
aby ręce zdarzające się najczęściej
były rozlicytowane najlepiej

Postulat słabych otwarć ŁS & SR

Większość otwarć systemu powinna być
przeznaczona na ręce o sile 8-12

Uzasadnienie jest proste. Przeciętna siła ręki oscyluje około 10 PC. Ręce o sile 8-12 zdarzają się więc znacznie częściej niż ręce o sile 12-16. Przyjęcie tego postulatu stworzy wobec tego najlepsze warunki dla zrealizowania zasady prowadzenia, zasady maksymalnej aktywności i zasady maksymalnej częstotliwości.

Średnie otwarcie

ŁS

Niezlą miarą agresywności systemu jest tak zwane średnie otwarcie. Przyporządkujemy każdemu otwarciu liczbę oznaczającą jego wysokość:

$$\begin{aligned} \text{PAS} &= 0 \\ 1\spadesuit &= 1 \\ 1\diamond &= 2 \\ 1\heartsuit &= 3 \quad \text{itd.} \end{aligned}$$

Wzór na średnie otwarcie jest następujący:

$$0 * P_0 + 1 * P_1 + 2 * P_2 + \dots$$

gdzie P_i oznacza częstotliwość otwarcia o wysokości = i

Aby obliczyć częstotliwość otwarć trzeba znać częstotliwości układów i częstotliwości stref siły.

Częstotliwości układów są powszechnie znane natomiast częstotliwości stref siły (A=4 K=3 D=2 W=1) możemy odczytać z poniższej tabelki:

0	0,35%	9	9,36%	18	1,61%
1	0,79%	10	9,41%	19	1,04%
2	1,36%	11	8,94%	20	0,64%
3	2,46%	12	8,03%	21	0,38%
4	3,85%	13	6,91%	22	0,21%
5	5,19%	14	5,69%	23	0,11%
6	6,55%	15	4,42%	24	0,06%
7	8,03%	16	3,31%	25	0,03%
8	8,89%	17	2,36%	26	0,01%

Im wyższe jest średnie otwarcie, tym system jest bardziej agresywny (aktywny).

W systemach „normalnych” średnie otwarcie wynosi około 1, co oznacza, że przeciętnie otwieramy odzywką 1♣.

W Systemach Słabych Otwarc średnie otwarcie jest natomiast znacznie wyższe i wynosi około 2,1 (nieco więcej niż 1♦).

Zasada jednolitości układowej

ŁS

Klasyczny sposób sprzedawania układu to kolejne zgłaszanie kolorów najdłuższych (longerów).

Jeżeli mamy dużo przestrzeni licytacyjnej to sposób sprzedawania układu jest w zasadzie obojętny.

Jeżeli jednak siła połączonych rąk nie jest zbyt wielka (bądź gdy grozi kontrakcja przeciwników) to zależy nam na tym aby jak najszybciej uzyskać najbardziej istotne informacje o układzie.

Jakie sprzedawanie układu jest najlepsze?

Weźmy np. typowe otwarcie 1♠ na piątce. Przekazuje nam ono informację o pięciu pikach ale długość kolorów bocznych jest dla nas zupełną niewiadomą i może się wahać od renonsu do piątki. O jednym kolorze wiemy wszystko – o pozostałych nic. Czy tak jest dobrze?

Dobrze jest gdy otwarcie daje maksymalnie jednolity obraz ręki ze względu na układ we wszystkich czterech kolorach

Postulat kolorów krótkich

ŁS

Dobrze jest gdy otwarcie informuje o kolorze najkrótszym

Jeżeli znamy kolor najkrótszy to wiemy zarazem o fitach w kolorach pozostałych. Uzyskujemy więc dostatecznie jednolity obraz układu – misfit w jednym kolorze i fity w pozostałych. Zasada jednolitości jest spełniona – nie znamy wprawdzie longera ale za to znamy przybliżony układ we wszystkich kolorach. Umożliwia to nam ocenę przydatności longera własnego, obliczenie lew przebitkowych i przewartościowanie posiadanych honorów w kolorze krótkości.

Postulat kolorów krótkich ma trzy wersje różniące się definicją pojęcia „kolor krótki”:

- wersja misfitowa
- wersja dubletonowa
- wersja singletonowa

Wersja singletonowa jest chyba najlepsza ponieważ:

- mając singletona mamy na ogół co najmniej po trzy karty w kolorach pozostałych
- figury w kolorze singletona najwięcej tracą na wartości.

Zasada wieloznaczności układowej ŁS

Łatwo wyobrazić sobie otwarcia wieloznaczne co do układu a jednak przynoszące nam więcej zysków niż strat. Np. otwarcie 1 BA oznaczające oba longery młodsze albo oba longery starsze (system LAMBDA).

Jeżeli przeciwnicy wejdą do licytacji to automatycznie ujawniają nam z dużym prawdopodobieństwem układ ręki partnera oraz narażają się na misfity.

Jeżeli spasują możemy zadać partnerowi pytanie o układ. Stracić możemy tylko przy misfitach w obu longerach partnera, co zdarza się rzadko.

Precyzyjne sformułowanie zasady wieloznaczności jest dość trudne, bo wszystko zależy od konkretnych możliwości licytacyjnych po danym otwarciu. W każdym razie:

Dopuszczalne są otwarcia wieloznaczne zawierające dwa (lub więcej) przeciwstawne układy

Postulat zgadywania

ŁS

Brydż jest grą strategiczno-losową bazującą na statystyce. Z natury rzeczy niemożliwe są więc rozwiązania gwarantujące stuprocentową informację i stuprocentową niezawodność. Olbrzymia większość decyzji brydżowych opiera się na rachunku prawdopodobieństwa, co popularnie określa się jako „zgadywanie”.

Zgadywanie powinno być stosowane (przy niemożności uzyskania dokładniejszych informacji) śmiało i konsekwentnie, bez oglądania się na sporadyczne, kosztowne pomyłki.

Po otwarciach wieloznacznych
dopuszczalne są decyzje
oparte na zgadnięciu układu

Postulat dezinformacji

SR

Otwierając licytację przekazujemy informacje nie tylko naszemu partnerowi ale także, z konieczności, przeciwnikom. Skoro nie możemy tego uniknąć, to starajmy się przynajmniej o to, aby informacje te przyniosły „wrogom” możliwie małą korzyść. Na przykład, otwarcie sygnalizujące 3 albo 4 piki ma z punktu widzenia naszego partnera mniej więcej tę samą wartość, co otwarcie sygnalizujące 4 albo 5 pików. Posiada natomiast dodatkową zaletę polegającą na tym, że przeciwnicy nie mogą wykluczyć u siebie kontraktu pikowego.

Znaczenia otwarć powinny być takie
aby przeciwnicy uzyskiwali z nich
możliwie najmniejszą korzyść

NOWE POSTULATY TECHNICZNE

Zasada trójstrefowości

W Systemach Słabych otwarć (podobnie jak w nowoczesnych systemach konwencyjnych) dzielimy ręce na trzy strefy siły:

Strefa słaba	...	siła 0-7	(częstotliwość ca 25%)
Strefa główna	...	siła 8-12	(częstotliwość ca 50%)
Strefa silna	...	siła od 13	(częstotliwość ca 25%)

PAS musi ulec zmianie

Skoro większość otwarć przeznaczamy na ręce o sile 8-12, powstaje problem co robić z rękami o innej sile.

Narzucające się ustalenie, że pas jest słaby (0-7) jest nieopłacalne!

Musielibyśmy wówczas przeznaczyć na ręce silne (od 13) jedno lub dwa niskie otwarcia.

Ponieważ po pasie mamy dużo więcej przestrzeni licytacyjnej niż po jakimkolwiek innym otwarciu, dojdzie do paradoksu – strefa słaba, o znacznie mniejszych szansach dogranej, będzie rozlicytowana lepiej od strefy silnej.

Wniosek stąd następujący:

Postulat słabych otwarć
pociąga za sobą
konieczność zmiany
ortodoksyjnego znaczenia
otwarcia pas

Postulat silnego pasa

Problem rozlicytowania strefy słabej i silnej może być rozwiązany rozmaicie.

Najprostszy, i prawdopodobnie najlepszy, wydaje się jednak sposób znaleziony przez ŁS:

PAS =	Strefa silna	:	13 lub więcej
1♦ =	Strefa słaba	:	0-7

Możliwe jest również nieco bezpieczniejsze ustalenie, że 1♣ oznacza strefę słabą.

Jednak po 1♣ groźba wpadki z kontrą jest tylko nieznacznie mniejsza niż po 1♦, a trzeba stwierdzić, że 1♦ znacznie bardziej przeszkadza przeciwnikom.

PAS - inne możliwości

A oto kilka innych, wypróbowanych sposobów sprzedawania ręki słabej i silnej.

Wariant BETA (ŁS):

PAS	=	0-7 17 →
1♣	=	część 8-12 część 13-16
1♦	=	reszta 13-16

Wariant ŁS&SR:

PAS	=	0-7 17 →
-----	---	-------------

Wariant THETA (ŁS)

PAS	=	16 →
1♣	=	0-9
INNE	=	10-15

Wariant BIG-BEAT (SR):

PAS	=	część 8-12 13-16
1♣	=	Część 8-12 17 →
1♦	=	0-7

Wariant MAXIM (ŁS)

PAS	=	0-4 12-15
1♣	=	część 5-11 16 →
INNE	=	5-11

Otwarcia po PASIE

Otwarcia na trzecim-czwartym ręku (to jest po silnym pasie partnera) mogą być identyczne jak otwarcia na pierwszym drugim ręku. Powstaje jednak problem co zrobić ze strefą silną, bo przecież pasować po silnym pasie oczywiście nie wolno.

Najprostszym rozwiązaniem wydaje się ustalenie ŁŚ, że otwarcia po pasie oznaczają to samo co otwarcia „przed pasem” z tym tylko, że strefę silną umieszczamy dodatkowo w jakimś niskim otwarciu:

Otwarcia po pasie oznaczają to samo co otwarcia na pierwszym-drugim ręku z tym, że 1♣ uzyskuje dodatkowe znaczenie: - strefa silna

W efekcie otwarcie PAS okazuje się otwarciem przygotowawczym, przerzucającym obowiązek wyprzedania się na rękę słabszą.

Oczywiście ustalenie powyższe jest jedynie rozwiązaniem najprostszym i mimo, że w praktyce jest zadowalające nie oznacza to bynajmniej iż jest optymalne.

Sytuacja taktyczna po silnym PASIE jest przecież wyraźnie odmienna od sytuacji na pierwszym ręku, co oznacza, że otwarcia po PASIE być może powinny być odmienne.

Inna możliwość rozwiązania problemu strefy silnej po PASIE to mało precyzyjne ale niesłychanie proste ustalenie, że 1♦ po PASIE jest dwuznaczne:

0-7 albo od 13

Oczywiście takie 1♦ jest forsujące.

Wariant silny sygnalizuje się w dalszej licytacji bądź odzywką skaczącą bądź odzywką 2BA (nawet bez przeskoku).

Maksymalna częstotliwość po PASIE

SR zaproponował, aby zgodnie z zasadą maksymalnej częstotliwości, za strefę główną po pasie przyjąć strefę o sile 6-10:

Po PASIE można przyjąć odmienny podział na strefy:

Strefa słaba = 0-5

Strefa główna = 6-10

Strefa silna = 11 lub więcej

Propozycja ta jest całkowicie słuszną, bo ręce o sile 6-10 mają po silnym pasie częstotliwość ca 50%, a ręce o sile 8-12 tylko ca 35%.

Ustalenie powyższe jest jednak pewną komplikacją, bo zmusza graczy do większej uwagi i dlatego nie uznajemy go za bezwzględnie obowiązujące.

Otwarcia powtórne

SR zauważył, że po sekwencji „PAS 1♣” dysponujemy prawie wszystkimi tymi odzywkami co na pierwszym ręku i zaproponował tak zwane otwarcia powtórne:

Odzywki po sekwencji „PAS 1♣” nazywamy

Otwarciami powtórnymi.

Oznaczają one to samo, co analogiczne

Otwarcia z tym, że siła ich wynosi 13-16.

Wyjątkiem jest dwuznaczna odzywka 1♦:

1) Układy otwarcia 1♣ z siłą 13-16

2) Ręce o sile od 17

Gracze początkujący mogą jednak, dla uzyskania większej prostoty systemu, zrezygnować z tego ustalenia i przyjąć, że:

1♦ = pozytywna odzywka przejściowa po otwarciu 1♣

INNE = odzywki naturalne oznaczające minimum otwarcia PAS, czyli 13-14 punktów.

Sekwencje bazowe

Istnieją dwie odzywki dwuznaczne, oznaczające albo układy otwarcia 1♣ albo strefę silną.

Są to:

Otwarcie 1♣ po PASIE

Odzywka 1♦ po sekwencji „PAS 1♣”.

Dla rozróżniania tych znaczeń służą następujące ustalenia ŁS:

PAS	1♣
1♦	

1♥ = strefa silna

INNE = dokładniejsze wyjaśnienie zwykłego znaczenia otwarcia 1♣

W tym drugim przypadku odzywka 1♦ zostaje uznana za relay po otwarciu 1♣.

PAS	1♣
1♦	1♥
?	

1♠ = strefa silna (17 lub więcej) dalsza licytacja naturalna

INNE = dokładniejsze wyjaśnienie zwykłego znaczenia odzywki 1♦, czyli powtórnego otwarcia 1♣ o sile 13-16

W tym drugim wypadku odzywka 1♥ zostaje uznana za relay po powtórnym otwarciu 1♣ ukrytym w odzywie 1♦.

Baza i zestaw

W dotychczasowych rozważaniach operowaliśmy pojęciami: strefa słaba, główna, silna. W zależności od kontekstu strefy te mogły mieć różne zakresy siły.

Konstruując system konwencyjny musimy ustalić podział na trzy strefy oraz sposób rozlicytowania tych stref. Z reguły większość otwarć przeznaczamy na strefę główną a na strefy pozostałe dwa otwarcia niskie.

Dla uogólnienia dalszych rozważań przyjmujemy następujące definicje ŁS:

Bazą nazywamy sposób rozlicytowania
Strefy silnej i słabej.
Zestawem nazywamy sposób rozdzielania
rąk strefy głównej pomiędzy otwarcia
przeznaczone na tę strefę.

Np. w systemie Precision Club

baza: | PAS = 0 - 10
 | 1♣ = od 16

zestaw: | 1♦ = Quasi - naturalne
 | 1♥♠ = Pięciokartowe itd.

Systemy kombinowane ŁS

Istnieje wiele systemów zwykłych, istnieje również wiele systemów słabych otwarć.

Najbardziej istotnym składnikiem każdego systemu jest jego zestaw – trójstrefowość i baza mogą być ustalone rozmaicie.

Możliwe są więc systemy kombinowane:

DO BAZY KLASYCZNEJ:

PAS = 0-11 1♣ (1♦) = od 17

Można dołączyć zestaw z jakiegoś systemu słabych

Np.: PAS = 0 - 11
 1♦ = od 17
 INNE = system LAMBDA, siła 12-16

DO BAZY Systemów słabych otwarć:

PAS = od 13 1♦ = 0 - 7

Można dołączyć zestaw jakiegoś systemu klasycznego przy czym: otwarcia pierwsze, otwarcia po PASIE, Otwarcia powtórne mogą być różnymi zestawami.

Np.: PAS = od 13
 1♦ = 0 - 7
 INNE = Precision Club, siła 8 - 12 (1♣ zamiast 1♦)

Otwarcia po pasie = system DELTA, siła 6-10

Otwarcia powtórne = Trefl Neapolitański

KRÓTKI PRZEGLĄD SYSTEMÓW SŁABYCH OTWARĆ

W rozdziale tym prezentujemy pobieżnie najciekawsze systemy słabych otwarć w kolejności chronologicznej, według czasu ich powstania.

Nie są to wszystkie systemy ale jedynie te, które zostały wypróbowane i sprawdzone w grze praktycznej.

Zgodnie z poprzednimi uwagami będziemy często ograniczać się do podania zestawu otwarć strefy głównej.

System BETA

Pierwszy „poważny” system ŁS, wynaleziony w roku 1964.

PAS = 0 - 7 albo od 17

1♣ = 8 - 12 układ zrównoważony
13 - 16 ze starszą czwórką (dokładnie)

1♦ = 13 - 16 reszta układów

1♥
1♠ | = 8 - 12 naturalne na co najmniej czwórce

1BA = 8 - 12 oba starsze longery

2♣
2♦ | = 8 - 12 naturalne na co najmniej piątce
bez starszego longera

2♥
2♠ | = 8 - 12 naturalne na co najmniej piątce
dobry longer
ręka jednokolorowa

Średnie otwarcie = 2,09

System DELTA

Pierwszy system realizujący postulat kolorów krótkich i wprowadzający, klasyczną już dziś, bazę „bezpasową”: PAS od 13, 1♦ do 7.
Wynaleziony przez ŁS w roku 1965.

1♣ = układy bez singletona-renonsu
(czyli bez krótkości)

Otwarcia pozostałe przeznaczone są na układy z krótkością:

otwarcie	krótkość	układ boczny
1♥	♠	dowolny
1♠	♥	
1BA 2♣	♦	ze straszą piątką bez starszej piątki
2♦ 2♥ 2♠ 2BA	♣	bez starszej piątki Na pięciu kierach Na pięciu pikach Układ 55

Delta na pierwszym-drugim ręku jest nieco mniej opłacalna z uwagi na małą agresywność (średnie otwarcie wynosi ok. 1,7). Doskonale nadaje się natomiast do otwarć po pasie i otwarć powtórnych.

Relay'owy wariant Deltę (pod nazwą SCHEMAT SINGLETONOWY) opisany jest w części drugiej niniejszej publikacji.

(system REGRES)

System BIG-BEAT

Pierwszy „poważny” system SR, wynaleziony w 1966 roku.

PAS = 8 - 12 krótkość starsza
13 - 16 układ dowolny

1♣ = 8 - 12 przygotowawczy
od 17 układ dowolny

1♦ = 0 - 7 układ dowolny

1♥ = 8 - 12 krótkość młodsza

1♠ = co najmniej cztery piki

1BA = co najmniej cztery kiery

2♣ = co najmniej pięć trefli

2♦ = co najmniej pięć kar

8 - 12
brak krótkości

Średnie otwarcie = 1,9

System SIGMA

Prosty, naturalny system zbliżony do wzorów klasycznych.
Wynaleziony przez ŁS w 1967 roku,

1♣ = co najmniej piątka w kolorze starszym

1♥
1♠ = naturalne, dokładnie na czwórce

1BA = naturalne, bez starszej czwórki

2♣
2♦ = naturalne na co najmniej piątce,
brak starszej czwórki

2♥
2♠ = naturalne, na co najmniej szóstce,
ręka jednokolorowa

Bardzo wysokie średnie otwarcie = 2,45

System LAMBDA

Pierwszy system realizujący zasadę wieloznaczności układowe i zasadę zgadywania. Wynaleziony przez ŁS w 1967 roku.

1♣ = Przygotowawczy: może być 5332, 5422, 6322 ale ze złym longerem

Longerowy: dowolny longer siedmiokartowy
siła 10 - 12
ręka jednokolorowa

1♥
1♠
1BA

| = Dwukolorówki (54, 64, 55)

1♥ = ♥♣ albo ♠♦
1♠ = ♠♣ albo ♥♦
1BA = ♦♣ albo ♥♠

Układy trzykolorowe są traktowane jako dwukolorowe

2♣
2♦
2♥
2♠

| = Jednokolorówki: naturalne na co najmniej piątce
dobry longer
ręka jednokolorowa

Charakterystyczne dla systemu są otwarcia dwukolorowe, po których można licytować „na zgadnięcie” (90% szans na sukces).

Średnia otwarcia = 2,07

System ANTYDELTA

System Delta miał dwie wady:

- stosunkowo niskie średnie otwarcie (ca. 1,8),
- ukrywanie dobrych longerów w otwarciu 1♣

W 1969 roku SR zauważył, że obie powyższe wady można łatwo wyeliminować o ile zmienimy znaczenie otwarcia 1♣ z otwarciami od 1♥ wzwyż:

W efekcie powstał system ANTYDELTA:

1♣	=	układy z singletonem bądź renonsem	}	brak singletona bądź renonsu
1♥	}	= naturalne na co najmniej czwórce		
1♠				
1BA	=	naturalne bez starszej czwórki		
2♣	}	= naturalne na co najmniej piątce brak starszej czwórki		
2♦				
2♥	}	= naturalne na co najmniej szóstce		
2♠				

Znaczenia otwarć od 1♥ wzwyż są analogiczne do odpowiedzi na relay 1♦ po otwarciu 1♣ w systemie Delta.

System Antydelta posiada wysokie średnie otwarcie (2,32) oraz dobrze eksponuje longery w układach bez krótkości.

Podobnej zamiany można dokonać w każdym innym systemie uzyskując w efekcie antysystem.

System REGRES

System Antydelta miał dwie wady:

- wrażliwość na kontrę karną (zwłaszcza po 1BA)
- brak swobody w wyborze otwarcia (sztywność).

Obie wady zostały skorygowane w systemie Regres wynalezionym przez SR w 1970 roku.

1♣ = układy z krótkością
(ręka nie nadaje się do otwarć 2♥, 2♠, 2BA, 3♣)

1♥ = 3-4 kiery | Może być słaba młodsza piątka
1♠ = 3-4 piki | 1♠ wyklucza cztery kiery

1BA = co najmniej piątka w kolorze starszym

2♣ = naturalne na co najmniej piątce
2♦ = jeżeli 5332 to niezły longer

układy bez
krótkości

2♥ = ♥♣ albo ♠♦
3♠ = ♠♣ albo ♥♦
2BA = ♦♣ albo ♥♠
3♣ = ♣♦ albo ♠♥

układy 55, 64
brak starszej trójki!
longer pierwszy musi być
5(6) - kartowy
3♣ tylko z układem 64

Średnie otwarcie = 2,27

System BEZ NAZWY

System ten stosuje na szeroką skalę zasadę wieloznaczności układowej i preferencję kolorów starszych.

Opracowany przez SR w 1972 roku z przeznaczeniem przede wszystkim do gry turniejowej.

1♣ = 3-4 kiery oraz 3-4 piki lub
5-4 w kolorach starszych

1♥ | = najwyżej dwie karty w kolorze otwarcia
1♠ | = albo co najmniej sześć
starsza piątka wykluczona

1BA = 5 kierów i 4 trefle albo
5 pików i 4 kara

2♣ = 5 kierów i 4 kara albo
5 pików 4 trefle

tylko układy 54

2♦ = Układ 5332 z piątką starszą

Otwarcia wyższe jak w systemie Regres.

Średnie otwarcie = 2,18

Podsumowanie

Zaprezentowaliśmy osiem systemów słabych otwarć. Są to systemy wypróbowane – takie, że nimi grać i wygrywać.

Który z nich jest najlepszy?

Obiektywnej odpowiedzi na to pytanie udzielić nie sposób, ponieważ sukcesy systemu zależą w dużej mierze od poziomu graczy i poziomu przeciwników.

Wprawdzie każdy z tych systemów ma na swoim koncie pewne sukcesy (najpoważniejsze REGRES) jednak najbardziej wybitne zwycięstwa zostały wypracowane przez graczy wysokiej klasy.

Ponadto trzeba przyznać, że przeciwnicy nie potrafią na ogół ustalić racjonalnych środków obronnych a często wykazują nawet zgoła żenującą nieporadność.

Najbardziej popularnymi systemami są obecnie: BEZ NAZWY, LAMBDA i REGRES. System DELTA jest natomiast dość często stosowany w otwarciach po pasie i w otwarciach powtórnych.

Nie oznacza to jednak, że inne, wcześniejsze systemy (BETA, BIG-BEAT, SIGMA, ANTYDELTA) są gorsze. Jeżeli nie są obecnie używane to dlatego, że znudziły się Autorom (kwestia mody) i dlatego, że kilka lat temu poziom techniczny „bezpasowców” był na tyle gorszy, że powodował zniechęcenie do aktualnie używanego systemu.

Czy można jeszcze coś nowego wymyślić?

W ciągu ostatnich lat teoria słabych otwarć niewiele posunęła się naprzód, kilka ciekawostek, trochę usprawnień ale żadnych rewelacji. Obecnie wydaje się, że prawie wszystko zostało dokonane tak, że pozostaje wyłącznie przerabianie i kompilowanie.

Czy na pewno – pokaże przyszłość.

LICYTACJA PO OTWARCIACH STREFY GŁÓWNEJ

Omówimy tutaj licytację po otwarciach na pierwszym-drugim ręku, o sile 8-12 PC.

Zasady, które podamy będą odnosić się także do otwarć po pasie i otwarć powtórnych z tym, że:

- ulegną zmianie limity
- inna będzie sytuacja taktyczna.

Przeprowadzenie powyższej korekty zostawiamy czytelnikowi.

Sformułujemy jedynie zasady ogóle - w konkretnych systemach mogą być różnorodne wyjątki i ustalenia specyficzne.

Odpowiedzi na otwarcia

W systemach zwykłych limity otwarć są na tyle wysokie, że już sam fakt otworzenia licytacji zapewnia statystyczną przewagę nad przeciwnikami w zakresie siły.

Podstawowym problemem pierwszej fazy licytacji jest wobec tego odpowiedź na pytanie – czy idzie końcówka?

Natomiast takie problemy jak zatrzymanie się w najlepszym częściowym zapisie bądź blokowanie przeciwników traktowane są marginesowo. Przejawia się to już w klasyfikowaniu pierwszych odpowiedzi – negatywne, półnegatywne, pozytywne – i w uprzywilejowaniu tych ostatnich.

W systemach słabych otwarć sytuacja jest całkowicie odmienna. Po otwarciu o sile 8-12 podział honorów między obie pary oscyluje około stanu równowagi – my 20 PC, oni 20 PC. Nie ma wobec tego sensu zbytnie koncentrowanie się na poszukiwaniu końcówki natomiast trzeba stworzyć dobre warunki do walki o częściowy zapis, uchronić się przed wpadką i nie zapomnieć o blokach. Wynika stąd, że większość odpowiedzi na otwarcia powinna być nieforsująca. I tak jest rzeczywiście.

A oto pierwsze odpowiedzi:

- PAS = Ostrzeżenie przed dalszą licytacją. Albo karta tak słaba, że nie ma sensu przejawianie jakiegokolwiek aktywności albo próba uzyskania częściowego zapisu z fitem bądź longierem w kolorze otwarcia.
- RELAY = Jedyna odpowiedź silna. Oznacza przewagę honorową nad przeciwnikami i możliwość dogranej. Stosuje się ją z dowolnym układem i siłą od około 13 PC
Relay używany jest wyłącznie po pasie pierwszego przeciwnika!

Przypominamy, że relay albo inaczej przejście to odzywka o jeden szczebel wyższa od poprzedniej.

Np. po 1♥ – 1♠, po 1♠ – 1BA itd.

INNE ODPOWIEDZI NIESKACZĄCE =

Odzywki „do pasa” - naturalne i nieforsujące. Siła waha się od ręki minimalnej, z którą jednak nie można spasować, do ręki średniej, z którą przy bardzo ładnym otwarciu może wyjść końcówka. Idealnym życzeniem jest, aby były to po prostu odzywki z bilansu.

ODPOWIEDZI SKACZĄCE =

Podobne do poprzednich z tym, że dawane są z dobrym układem i mają charakter blokujący.

Ogólne zasady dalszej licytacji

W systemach słabych otwarcie zaleca się licytację naturalną w stylu akolowskim. Jej podstawowe dyrektywy można streścić następująco:

- 1) To co jest zalicytowane idzie z bilansu
- 2) Zawyżanie licytacji to sugestia pozytywna a zaniżanie to sugestia negatywna.
- 3) Zalicytowanie koloru sugeruje długość i skupienie honorów w tym kolorze,
- 4) Zalicytowanie BA sugeruje układ zrównoważony i trzymanie w kolorach nielicytowanych.
- 5) Wymiana informacji to sugestia pozytywna a jej unikanie to sugestia negatywna.
- 6) Zgłoszenie nowego koloru jest sugestią pozytywną a zgłoszenie starego (tj. już licytowanego) jest sugestią negatywną.

Są to oczywiście tylko zalecenia ogólne, bo w konkretnych systemach i sekwencjach mogą być różne ustalenia konwencyjne.

Dalsza licytacja po przejściu (relay'u)

Przebiega w myśl zasad naturalnych z tym, że pierwsze odzywki otwierającego odpowiedzi na przejście są w konkretnym systemie z reguły sztywno ustalone.

Gracz, który zastosował przejście staje się Prowadzącym (patrz Zasada Prowadzenia).

Oдноśnie jego odzywek obowiązują następujące reguły forsowania:

forsuje tylko nowy kolor
stary kolor ma znaczenie negatywne – do pasa
stary kolor z przeskokiem to inwit
dwa forsingi forsują do dogranej.

Licytacja w wypadku interwencji przeciwników

Naturalny styl licytacji zostaje, ogólnie rzecz biorąc, zachowany z tym, że dochodzą dodatkowe ustalenia (charakterystyczne dla licytacji dwustronnej).

Forsowanie: Bezwzględnie forsuje jedynie odzywka w kolor przeciwnika. Odpowiedź relay ma wobec tego znaczenie naturalne i jest neforsująca.

Rekontra: Na kontrakty niekończące jest forsująca – słaba SOS albo silna (możliwości dogranej). Jest to więc jedyna (oprócz koloru przeciwnika) możliwość sforsowania licytacji po kontrze.

Kontra: Na ogół mniej lub bardziej propozycyjna. Przyjęcie jej zależy m.in. od dokładności, z jaką partner zna naszą rękę i od ilości lew defensywnych. Kontry czysto wywoławcze (bądź czysto karne) zalecane są jedynie w sporadycznych sekwencjach.

Dalsza licytacja po odpowiedziach neforsujących.

Przebiega również w myśl zasad naturalnych ale z równouprawnieniem obydwu partnerów i bez forsingów.

Podstawowym celem jest znalezienie się w dobrym i bezpiecznym kontrakcie częściowym oraz pokonanie przeciwników w strefie częściowego zapisu.

Należy więc ostrożnie walczyć o częściowy zapis a przy maksimum siły i fitach można sobie pozwolić na prowokowanie końcówki.

LICYTACJA PO OTWARCIU 1♦

Omówimy tutaj licytację po otwarciu 1♦ oznaczającym siłę 0 - 7 i dowolny układ.

Licytacja po otwarciu 1♦ o sile 0 - 5 (tj. gdy po PASIE stosujemy strefę główną 6 - 10) przebiega analogicznie z tym, że limity ulegają drobnej korekcie (pozostawiamy ją Czytelnikom).

Licytacja po otwarciu 1♦ jest mniej precyzyjna niż po otwarciach strefy głównej. I nic dziwnego, skoro otwarcie to ma dużą rozpiętość siły, wielość możliwych układów a ponadto istnieje groźba kontry karnej.

Pozornie wydaje się więc, że 1♦ powinno przynosić straty. W praktyce jest jednak wręcz odwrotnie - 1♦ daje w dystansie zysk. Dzieje się tak z powodów następujących:

- 1-o) Superprecyzja po 1♦ jest w zasadzie zbędna ponieważ po tym otwarciu końcówka zdarza się znacznie rzadziej niż po otwarciach pozostałych.
- 2-o) W porównaniu z graczami licytującymi „normalnie” raczej zyskujemy na precyzji iż tracimy. I faktycznie w systemie normalnym musimy pasować i po otwarciu partnera licytować negat, co nie jest lepszym rozwiązaniem niż prewencyjny negat 1♦.

- 3-o) Otwarcie 1♦ zmniejsza przeciwnikom ich przestrzeń licytacyjną i to w sytuacji, gdy oni mają statystyczną przewagę w sile karty. W efekcie są zepchnięci do defensywy i nie mogą zastosować swojego systemu (być może bardzo precyzyjnego) ponieważ utracili otwarcie 1♣. Ta pozornie drobna strata przeciwników staje się w dystansie całkiem pokaźna dzięki temu, że otwarcie 1♦ zdarza się co czwarte rozdanie.
- 4-o) Dziesięcioletnia praktyka systemów słabych otwarć wykazała, że nieopłacalne wpadki z kontrą zdarzają się po otwarciu 1♦ stosunkowo rzadko tak, że sporadyczne straty są z nawiązką rekompensowane przez zyski.

Na tym kończymy analizę negatywnego otwarcia 1♦ i przystępujemy do omówienia dalszej licytacji.

Podamy najstarsze i najprostsze rozwiązanie, które jest powszechnie stosowane aż do chwili obecnej. Zaznaczamy, że styl licytacji po 1♦ pokrywa się mniej więcej z uprzednio podanymi zasadami ogólnymi. Najważniejsze odstępstwo polega na tym, że odpowiedzią silną jest odzywka 1BA a nie 1♥, jak można byłoby przypuszczać.

Odpowiedzi

PAS = według uznania, sugeruje longer bądź fit w karach

1♥		naturalne iieforsujące (do pasa)
1♠		orientacyjny zakres siły 13 - 18
2♣		= 1♥ 1♠ mogą być quasi-naturalne (na trójce)
2♦		2♣ 2♦ muszą być na dobrej piątce 1♥ 1♠ mogą być nawet do 21, o ile układ jest zrównoważony

1BA = konwencyje, silne i forsujące („pólakol”) siła od około 20 w zależności od układu stosowane wyłącznie po pasie pierwszego przeciwnika!

2♥		= albo półblokujące albo inwitujące z niezłym longierem sześciokartowym
2♠		
3♣		
3♦		

2BA = blokujące z układem 55

3♥		= czysto blokujące, propozycja obrony
3♠		
4♣		
4♦		

WYŻSZE = albo blokujące albo z bilansu

Licytacja po odpowiedziach 1♥ 1♠ 2♣ 2♦

Z maksimum siły (5 - 7 PC) i bez wyraźnych przeciwwskazań taktycznych otwierający powinien raczej podtrzymać licytację. Partner może być przecie dość silny i będą możliwości dogranej.

Z misfitem i możliwością własnego, sensownego wejścia otwierający też powinien licytować, i to nawet z minimum. Pas grozi bowiem staniem w niewłaściwej częściówce co skończy się nieopłacalną wpadką o ile partner był dość silny i szedł inny kontrakt częściowy.

Tak więc licytację należy ostrożnie podtrzymywać o ile widać, że są jeszcze możliwości dogranej bądź pas będzie złym posunięciem. Jednak przy pierwszej nadarzającej się okazji, gdy zorientujemy się, że aktualnie osiągnięty kontrakt jest przyzwoity a końcówka mało prawdopodobna, należy spasować.

Licytacja po sekwencji „1♦ 1BA”

2♣ = negat w sile 0 - 4
w dalszej licytacji 2♦ jest forsingiem do dogranej, odzywki inne są nieforsujące a skoki - inwitujące

2♦	=	na kierach	texas	siła 5-7
2♥	=	na pikach		
2♠	=	młodsza piątka bez starszej czwórki		
2BA	=	układ zrównoważony bez starszej czwórki		
3♣		= znośny longer sześciokartowy		
3♦				
3♥				
3♠				

Po odzywkach o sile 5-7 licytacja jest sforsowana do końcówki.

Licytacja po kontrze i obrona przed wpadką

Po kontrze pierwszego przeciwnika bądź drugiego (po dwóch pasach) na plan pierwszy wysuwa się bezpieczeństwo – osiągnąć w miarę przyzwoity kontrakt na niskim szczeblu i zabezpieczyć się przed dużą wpadką.

Rzecz jasna znalezienie dobrze uzgodnionego koloru nie zawsze jest możliwe ani bezpieczne. Wystarczy więc, gdy osiągniemy kontrakt na siedmiu atutach rozłożonych 4-3 bądź 5-2.

Do tego celu służą następujące środki:

- pas ... oznacza długość bądź fit w ostatnio licytowanym kolorze
- kolor ... oznacza longier bądź fit i sugeruje misfit w ostatnio licytowanym kolorze
- rekontra ... oznacza misfit w ostatnio licytowanym kolorze i brak zdecydowanego wejścia (SOS – „Partnerze ratuj”)

Powyższe odzywki mają „w pierwszym czytaniu” charakter czysto ratunkowy i mogą być dane z kartą zerową. Mogą być jednak także dość silne, o ile zostały zgłoszone przez odpowiadającego.

Dotyczy to zwłaszcza rekontry, którą stosuje się po kontrze pierwszego przeciwnika zamiast silnej odpowiedzi 1BA! Zwolniona odzywka 1 BA ma charakter blokujący.

Silną kartę, kryjącą się za pozornie ratunkową odzywką, odpowiadający powinien w dalszej licytacji odpowiednio zasygnalizować poprzez:

- nieprzymuszone wejście
- inwit albo przeskok
- kolor przeciwnika
- kontrę (do wyboru).

WYWOŁANIE KOŃCOWE

Jest to konwencja ułatwiająca licytację w strefie szlemowej, pomysłu Andrzeja Orłowa i ŁS.

Wywołanie końcowe WK nadaje się najlepiej do fragmentów systemu bazujących na licytacji relay'owej (np. Schemat Singletonowy). Można je jednak stosować również w licytacji naturalnej.

Rozpoznanie WK

Po odpowiedzi na ostatnie przejście, tzn. gdy znamy już dokładnie układ i siłę partnera, obowiązują następujące ustalenia:

3BA = sign-off wybór kontraktu

4♦ = Wywołanie końcowe (WK)

Prowadzący powinien zalicytować 4♥ i wypasować po naszej następnej odzywce.

PIĘĆ POZOSTAŁYCH

NAJNIŻSZYCH ODZYWEK = Pytania Szlemowe (PS) uzgadniające jeden z kolorów bądź bez atu.

Uzgadnianie koloru

Najniższe PS uzgadnia najdłuższy kolor, kolejne - następny co do długości itd. Najwyższe PS uzgadnia BA.

Jeżeli dwa kolory są jednakowo długie (bądź ich wzajemna długość nie została sprecyzowana) to niższe PS uzgadnia kolor niższy.

Odpowiedzi na PS

PS jest pytaniem o kluczowe honory. Odpowiedzi są szczebelkowe i wskazują ilość kluczowych honorów spośród pięciu (tj. czterech asów i króla atutowego). Niektóre odpowiedzi informują również o damie atutowej.

	Strefa 8 - 12 albo 6 - 10	Strefa 13 - 16
1 szczebel	2	0 albo 3
2 szczebel	1	1 albo 4
3 szczebel	0	2
4 szczebel	2 + D	2 + D
5 szczebel	3 + D	3 + D

Rozpoznawanie PK i PA

W dalszej licytacji Prowadzący może stosować:

Pytanie kolorowe (PK) o wartości w kolorze bocznym
Pytanie atutowe (PA) o wartości w kolorze atutowym.

Pytania są rozpoznawane szczeblowo (kolor atutowy jest oczywiście sign-off):

1 szczebel = PK o najdłuższy kolor boczny
2 szczebel = PA (zmiana kolejności kolorów!)
3 szczebel = PK o następny co do długości kolor boczny itd.

Po jednym pytaniu można zadać następne (podobnie rozpoznawalne) z tym, że kolor o który już było pytanie (bądź pominięty w kolejce) jest uważany za nieistniejący.

Odpowiedzi na PK

Najlepszy okazał się drabinkowy schemat Stefana Doroszewicza:

1 szczebel = nic albo KD

2 szczebel = D albo AK

3 szczebel = K albo AD

4 szczebel = A

5 szczebel = AKD

Odpowiedzi na PA

Pokazujemy ilość starszych honorów w kolorze atutowym:

1 szczebel = 0

2 szczebel = 1

3 szczebel = 2

4 szczebel = 3

CZĘŚĆ DRUGA

SYSTEM „REGRES”

STANISŁAW RUMIŃSKI

WSTĘP

System REGRES stosowany był przez parę Krzysztof Moszczyński - Stanisław Rumiński, która reprezentowała Polskę w Mistrzostwach Europy Juniorów 1974 a ponadto zdobyła pierwsze miejsce w Marcel Peeters Challenge 1974 oraz wygrała kilka międzynarodowych turniejów.

Obecnie REGRES używany jest przez parę Piotr Gawryś - Krzysztof Moszczyński, która reprezentowała Polskę w Mistrzostwach Europy Juniorów 1976 (czwarte miejsce). Para ta jest także członkiem Kadry Narodowej oraz zdobyła Mistrzostwo Polski Parami 1976.

Z innych par stosujących REGRES wymienić należy pierwszoligową parę Krzysztof Jędrzejowski - Stanisław Rumiński mającą na swym koncie liczne zwycięstwa w turniejach.

Pełny REGRES jest systemem trudnym, przeznaczonym dla graczy zaawansowanych. Jednak wielu graczy osiągnęło sukces nauczywszy się uproszczonej wersji systemu bezpośrednio przed turniejem!

Biorąc pod uwagę, że REGRES to chyba najtrudniejszy z wymienionych tu systemów (najłatwiejsze: LAMBDA, BEZ NAZWY, DELTA) świadczy to o tym iż Systemy Słabych Otwarcie nie są bynajmniej czymś nadzwyczajnym. Są po prostu inne.

Kto nie wierzy - niech sprawdzi!

OTWARCIA

Bazowe otwarcia Regresu są następujące:

PAS = co najmniej 13 PC, układ dowolny

1♦ = najwyżej 7 PC, układ dowolny

Na ręce o sile 8-12 PC przeznaczony jest następujący zestaw otwarć:

1♣	=	układy z singletonem - renonsem (czyli z krótkością); ręka nie nadaje się do otwarć 2♥ 2♠ 2BA 3♣	
1♥	=	3-4 kiery	układy bez krótkości
1♠	=	3-4 piki	
1BA	=	co najmniej piątka w kolorze starszym	
2♣	=	naturalne na co najmniej piątce bez	
2♦	=	starszego longera	

2♥	=	♣♥ albo ♦♠	Układy dwukolorowe: 55 albo 64 na pierwszym miejscu wymieniony jest longier dłuższy (bądź równy) 3♣ otwiera się tylko na 64 !
2♠	=	♣♠ albo ♦♥	
2BA	=	♦♣ albo ♠♥	
3♣	=	♣♦ albo ♥♠	

Otwarcia te podlegają następującym restrykcjom:

- 1) Nie daje się ich z układami 5530, 6430 trójką w kolorze starszym
- 2) Nie daje się ich z wyraźnie źle zlokalizowanymi honorami
- 3) Należy uwzględnić założenia i sytuację taktyczną

Otwarcia wyższe (3♦ i wyżej) są normalnymi otwarciami blokującymi z tym, że:

3BA	=	pełny 7-kartowy longier młodszy z bocznym zatrzymaniem	
4♣	=	silny blok na kierach	tzw. texas południowo-afrykański
4♦	=	silny blok na pikach	

OTWARCIA PO PASIE

- 1♣ = 6 - 11 PC bez singletona renonsu lub od 12(11) PC na składzie dowolnym,
1♦ = 0 - 5 PC, skład dowolny,
1♥ = 6 - 10 PC, singleton-renons kier,
1♠ = 6 - 10 PC, singleton-renons pik,
1BA = 6 - 10 PC, singleton-renons karo, skład ze starszą piątką,
2♣ = 6 - 10 PC, singleton-renons karo, co najmniej cztery trefle bez starszej piątki,
2♦ = 6 - 10 PC, singleton-renons trefl, co najmniej cztery kara bez starszej piątki,
2♥ = 6 - 10 PC, singleton-renons trefl, co najmniej pięć kierów,
2♠ = 6 - 10 PC, singleton-renons trefl, co najmniej pięć pików,
2BA = 6 - 10 PC, dwukolorówka 5-5 z singletonem - renonsem trefl,
- 3 w kolor = naturalne, siedmiokart z dwoma starszymi honorami, 6 - 8 PC
4♣ 4♦ = texas południowoafrykański na około siedmiu lewach wygrywających

Po otwarciach do wysokości 2BA (za wyjątkiem 1♦) zalicytowanie najbliższej odzywki jest relay'em forsującym na jedno okrażenie - inne odzywki mają charakter sign-off lub inwitujący.

Po otwarciu 1BA = 2♦ jest słabym (13-15 PC) pytaniem o kolor starszej piątki.

OTWARCIA POWTÓRNE

PAS	-	1♣
-----	---	----

?

- 1♦ = 13 - 18 PC, skład bez singletona renonsu lub od 19(18) PC, skład dowolny
 - 1♥ = 13 - 17 PC, singleton-renons kier
 - 1♠ = 13 - 17 PC, singleton-renons pik
 - 1BA = 13 - 17 PC, singleton-renons karo, skład ze starszą piątką
 - 2♣ = 13 - 17 PC, singleton-renons karo, co najmniej cztery trefle bez starszej piątki,
 - 2♦ = 13 - 17 PC, singleton-renons trefl, co najmniej cztery kara bez starszej piątki,
 - 2♥ = 13 - 17 PC, singleton-renons trefl, co najmniej pięć kierów
 - 2♠ = 13 - 17 PC, singleton-renons trefl, co najmniej pięć pików,
 - 2BA = 13 - 17 PC, dwukolorówka 5-5 z singletonem - renonsem trefl
-
- 3 w kolor = naturalne, siedmiokart z dwoma starszymi honorami, 13 - 15 PC

Licytacja po otwarciu powtórnym 1♦ jest opisana w SEKWENCJE BAZOWE.

Jak widać, otwarcia powtórne są analogiczne do odpowiednich otwarć po pasie (siła 6-10 jest zamieniona na 13-17). Zasady dalszej licytacji po tych otwarciach są identyczne jak po otwarciach po PASIE.

LICYTACJA PO OTWARCIACH PO PASIE

PAS - 1♦

?

Licytacja jest taka sama jak po zwykłym (na pierwszym lub drugim ręku) otwarciu 1♦ z tym, że wariant silny (odpowiedź 1BA) zaczyna się od 21 PC.

PAS - 1♥

?

1♠ = relay. Po nim:

- 2♥ informuje o renonsie kierowym
- 1BA skład 5-5
- INNE = naturalne

Siła
9-10 PC

1BA = sign-off

2♣ = naturalne, sign-off

2♦ = naturalne, sign-off

2♥ = ręka jednokolorowa na co najmniej sześciu kierach, sign-off

2♠ = 13-15 PC, co najmniej pięć pików

Pozostałe odzywki są inwitujące.

Oczywiście, nawet po odpowiedzi sign-off, otwierający, posiadając wyraźne nadwyżki w sile, fit w kolorze partnera lub własny dobry kolor, powinien licytować dalej.

PAS - 1♠

?

1BA = relay

2♣♦♥ = naturalne, sign-off

Pozostałe odzywki są analogiczne do odpowiedzi po otwarciu 1♥.

PAS - 1BA

?

- 2♣ = relay z następującymi odpowiedziami
 - 2♦ = renons karo
 - 2♥♠ = naturalne, co najmniej piątka
 - 2BA = na dwóch starszych, skład 6-4-2-1 (4-6)
 - 3♣ = dwukolorówka z treflami (co najmniej 5-5)
 - 3♦ = dwukolorówka na starszych (co najmniej 5-5)
- 2♦ = pytanie o kolor starszej piątki (13-15 PC)
- 2♥ = co najmniej 5 kierów, sign-off
- 2♠ = co najmniej 5 pików, sign-off
- 2BA = zachęcające, bez fitów w starszych kolorach

PAS - 2♣

?

- 2♦ = relay z następującymi odpowiedziami
 - 2♥♠ = naturalne na czwórce
 - 2BA = 3-3-1-6, 6-8 PC
 - 3♣ = skład jak wyżej, 9-10 PC
 - 3♦ = 4-4-0-5
 - 3♥♠ = 9-10 PC, cztery kiery (piki) i sześć trefli
- 2♥♠ = naturalne, co najmniej czwórka, sign-off
- 2BA = inwitujące, brak starszej czwórki

PAS - 2♦

?

- 2♥♠ = naturalne na co najmniej czwórce, forsujące
- 2ba = inwitujące
- 3♣ = silne, forsujące, z fitem karo

Inne odzywki, podobnie jak dalsza licytacja - naturalne

PAS - 2♥

?

2♠ = relay, co najwyżej dubletom kier

3♣ = silne, z fitem kier - forsujące

Inne odzywki są naturalne i nieforsujące.

PAS - 2♠

?

2BA = relay, co najwyżej dubletom pik

3♣ = silne, z fitem pik - forsujące

Inne odzywki są naturalne i nieforsujące.

PAS - 2BA

?

3♣ = relay

3♥ = próba trafienia w kolor partnera: jeśli udana - sign-off, jeżeli nie - partner jest zobowiązany do zalicytowania swego najbliższego longiera

SEKWENCJE BAZOWE

PAS	-	1♣
1♦		?

- 1♥ = forsing do dogranej, pokazuje drugi wariant odpowiedzi 1♦: co najmniej 12 PC (11 jeżeli ręka zawiera singletona)
- 1♠ = 6-11 PC, skład zrównoważony
- 1BA = 5 trefli, bez singletona, 6-11 PC
- 2♣ = 5 kar, bez singletona, 6-11 PC
- 2♦ = 5 kierów, bez singletona, 6-11 PC
- 2♥ = 5 pików, bez singletona, 6-9 PC
- 2♠ = 5 pików, bez singletona, 10-11 PC
- 2BA = forsujące do końcówki, skład 4-4-4-1, 11-13 PC
- 3 w kolor naturalne, 9-10 PC 2 składzie 7222

Po sekwencji:

PAS	-	1♣
1♦	-	1♥
		?

Tylko 1♠ sygnalizuje silny wariant (od 19 PC). Pozostałe odzywki są naturalne, z siłą 13-16 PC, bez singletona.

Jak widać, odzywki od 1♠ do 2♥ są typu Texas. Otwierający z siłą 13-15 licytuje kolor wskazany a siłą większą licytuje wyżej w sposób naturalny.

Jedynym wyjątkiem jest sekwencja: PAS - 1♣
1♦ - 1♠

po której otwierający, z ręką silną, licytuje 2♣ (stayman), a pozostałe odzywki są sign-off.

Oczywiście, odpowiadający, jeśli ma nadwyżki ponad minimum siły 6-8 PC, powinien licytować dalej, nawet wtedy, gdy jego Texas został przyjęty przez otwierającego.

Po sekwencji:

PAS - 1♣
1♦ - 2BA

Licytacja jest naturalna i sforsowana do końcówki.

Po sforsowaniu licytacji do końcówki odzywką 1♥ w drugim okrążeniu licytacji pojedyncze podniesienie koloru partnera jest silniejsze niż skok (zasada ekonomii).

Na przykład, po sekwencji:

PAS - 1♣
1♦ - 1♥
2♥ - ?

3♥ jest silniejsze niż 4♥.

W tej sekwencji licytacja przybiera tok naturalny a licytowane kolory powinny być pięciokartowe.

Od tej zasady jest jeden wyjątek: jeżeli otwierający zalicytował w trzecim okrążeniu 1BA, odpowiadający może zalicytować 2 w młodszy na czwórce mając czwórkę w kolorze starszym.

LICYTACJA PO OTWARCIU 1♣

Odpowiedzi:

- 1♦ = relay - jeżeli ze starszą czwórką to od 16 PC
- 1♥♠ = do 15 PC, naturalne
- 1BA = do 13 PC, pytanie o starszą szóstkę lub młodszą trójkę tzn. wywołanie szóstki starszej lub dłuższego z młodszych
- 2 w kolor = naturalne, na dobrym sześciokarcie, 8-14 PC

1♣	-	1♦
----	---	----

?

- 1♥ = singleton-renons kier
- 1♠ = singleton-renons pik
- 1BA = singleton-renons karo, ze starszą piątką
- 2♣ = singleton-renons karo, co najmniej cztery trefle, bez starszej piątki
- 2♦ = singleton-renons trefl, co najmniej cztery kara, bez starszej piątki
- 2♥ = singleton-renons trefl, co najmniej pięć kierów
- 2♠ = singleton-renons trefl, co najmniej pięć pików
- 2BA = dwó kolorówka 5-5 z singletonem- renonsem trefl.
- 3 w kolor = siedmiokart z dwoma starszymi honorami, 8-10 PC

Odpowiedzi według powyższego schematu są takie same jak po PAS - 1♣, z oczywistymi modyfikacjami co do siły rąk pytającej i odpowiadającej.

Istnieje jeszcze inny sposób licytowania rąk z singletonem. Jest on oparty na licytacji przejściowej i oczywiście znacznie bardziej skomplikowany. Pozwala on na dowiedzenie się o dokładnym składzie ręki partnera przed osiągnięciem wysokości 3BA. Umożliwia to precyzyjne przeprowadzenie licytacji szlemowej po zlokalizowaniu ważniejszych honorów partnera.

Schemat ten został opracowany przez ŁS.

SCHEMAT SINGLETONOWY

Przy założeniu, że informacja o posiadaniu singletona jest przekazana poniżej odzywki 1♥ - ręka z singletonem charakteryzuje dokładniej swój skład przy pomocy następujących odzywek:

- 1♥ = singleton-renons pik lub singleton-renons karo, co najmniej cztery trefle, starsza piątka możliwa tylko w składzie 5440
- 1♠ = singleton-renons kier
- 1BA = singleton-renons karo, skład ze starszą piątką

Z singletonem-renonsem trefl daje się odzywkę bezpośrednio ze SCHEMATU SINGLETONOWEGO.

Po odzywce 1♥ następuje relay 1♠ i drugi wariant (z singletonem karo) sygnalizuje się odzywką 1BA, podczas gdy inne odzywki są zarezerwowane dla SCHEMATU SINGLETONOWEGO z singletonem pik.

A oto sam SCHEMAT SINGLETONOWY:

- 2♣ = co najmniej cztery trefle (kiery, jeśli singleton trefl), bez bocznej piątki starszej
- 2♦ = co najmniej pięć kar (kierów, jeśli singleton karo)
- 2♥ = co najmniej pięć pików (kierów, jeśli singleton pik) z boczną czwórką
- 2♠ = co najmniej sześć pików (kierów, jeśli singleton pik) ręka jednokolorowa
- 2BA = dwie piątki najniższej możliwej rangi
- 3♣ = dwie piątki – jedna najwyższej, druga najniższej możliwej rangi
- 3♦ = dwie piątki najwyższej możliwej rangi
- 3♥ = skład jak wyżej, maksimum siły
- 3♠ = taki sam skład i siła ale 5530

Po odpowiedziach ze schematu, najbliższa odzywka jest zawsze relay'em.

Aby wyjaśnić możliwe niejasności prześledzimy licytację po sekwencji:

1♣	-	1♦
1♥	-	1♠

relay
?

- 1BA = singleton karo
- 2♣ = co najmniej cztery trefle (ta i wszystkie następne odzywki należą do SCHEMATU SINGLETONOWEGO z singletonem pik)
- 2♦ = co najmniej pięć kar
- 2♥ = co najmniej pięć kierów z boczną czwórką
- 2♠ = co najmniej sześć kierów, ręka jednokolorowa
- 2BA = dwukolorówka (♣♦, jako najniższe kolory)
- 3♣ = dwukolorówka (♣♥, bo singleton pik)
- 3♦ = dwukolorówka ♦♥, słaba (8-10)
- 3♥ = dwukolorówka ♦♥, maksimum siły (11-12)
- 3♠ = jak wyżej ale renons pik 0-5-5-3

Po sekwencji 1♠ - 1BA licytacja jest analogiczna.

Po:

1BA	-	2♣
?		

Jest drobna różnica:

2♦ = co najmniej pięć kierów (bo singleton karo)

pozostałe odzywki są już „naturalne”:

- 2♥ = co najmniej pięć pików z boczną czwórką
- 2♠ = co najmniej sześć pików, ręka jednokolorowa
- 2BA = ♣♥
- 3♣ = ♣♠
- 3♦ = ♥♠, słaby
- 3♥ = ♥♠, silny
- 3♠ = jak wyżej ale z renonsem karo (5503)

Dalsza licytacja w SCHEMACIE SINGLETONOWYM:

Pierwsza odpowiedź 2♣ pozostawia dużo przestrzeni licytacyjnej.
Pytaniem o dalsze sprecyzowanie składu jest 2♦:

...	-	...
2♣	-	2♦ relay

?

- 2♥ = trójkolorówka, 4441 lub 5440 odpowiedzi na kolejny relay według SCHEMATU TRÓJKOLOROWEGO
- 2♠ = ręka jednokolorowa, odpowiedzi na kolejny relay według SCHEMATU JEDNOKOLOROWEGO
- INNE = ręka z bocznym kolorem czterokartowym odzywki ze SCHEMATU DWUKOLOROWEGO

Także po:

...	-	...
2♦	-	2♥

?

- 2♠ = ręka jednokolorowa (patrz SCHEMAT JEDNOKOLOROWY)
- INNE = ze SCHEMATU DWUKOLOROWEGO

SCHEMAT TRÓJKOLOROWY

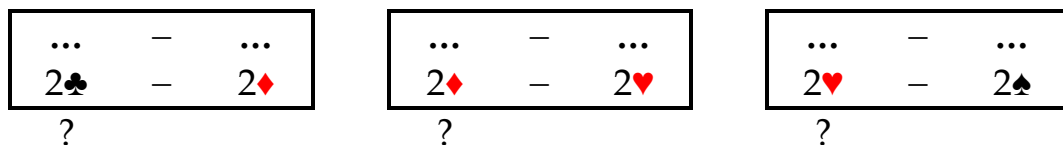
...	-	...
2♥	-	2♠ relay

?

- 2BA = skład 4441, minimum siły
- 3♣ = pięć trefli (kierów, jeżeli renons trefl !!)
- 3♦ = pięć kar (kierów, jeżeli renons karo !!)
- 3♥ = pięć pików (kierów, jeżeli renons pik !!) słaby
- 3♠ = jak wyżej ale maksimum siły
- 3BA = skład 4441, maksimum siły

Ponieważ kolor krótkości jest już znany, schemat ten przekazuje informację o dokładnym układzie wszystkich czterech kolorów.

SCHEMAT DWUKOLOROWY



- 2BA = czwórka najniższej możliwej rangi. Po relay'u 3♣:
- 3♦ = minimum siły
 - 3♥ = maksimum siły, skład 5-4-3-1
 - 3♠ = maksimum siły, skład 6-4-2-1
 - 3BA = maksimum siły, skład 6-4-3-0

- 3♣ = czterokart wyższej rangi, minimum siły, po relay'u 3♦:
- 3♥ = skład 5-4-3-1
 - 3♠ = skład 6-4-2-1
 - 3BA = skład 6-4-3-0

- 3♦ = czterokart wyższej rangi, 5431, maksimum siły
- 3♥ = jak wyżej, skład 6-4-2-1
- 3♠ = jak wyżej, skład 6-4-3-0

Przed „wejściem” w SCHEMAT DWUKOLOROWY singleton i kolor główny są znane. Tak więc pozostałe kolory można nazwać „wyższy” i „niższy” i dzięki SCHEMATOWI DWUKOLOROWY dowiedzieć się o dokładny skład ręki partnera.

SCHEMAT JEDNOKOLOROWY

- 3♣ = 7-3-3-0 lub 7-3-2-1, minimum siły
- 3♦ = 6-3-3-1
- 3♥ = 7-2-3-1, trzy karty w kolorze niższej rangi niż dubletom, maksimum siły
- 3♠ = 7-3-2-1, trzy karty w kolorze wyższej rangi niż dubletom, maksimum siły
- 3ba = 7-3-3-0, maksimum siły

Tutaj także longier i kolor singletona renonsu są znane przed wejściem w schemat, zaczynający się tym razem od 3♣. Po odpowiedzi 3♣ (siódemka, maksimum) może nastąpić relay 3♦ i dokładne sprecyzowanie składu według klucza ze schematu.

Schemat Singletonowy może być stosowany po otwarciu 1♣ oraz otwarciach po PAS'ie.

Gdy dokładny skład oraz siła ręki partnera są znane, można zastosować Wywołanie Końcowe 4♦.

Pokażemy teraz na przykładach, jak licytuje się ręce zawierające singletona obiema przedstawionymi metodami: uproszczoną (opisaną na początku) i relay'ową.

Przykład:

♠ x	♠ Axx
♥ Kxxxxx	♥ Ax
♦ KDxx	♦ AWxxx
♣ xx	♣ Axx

metoda
relay'owa

metoda prosta

1♣	–	1♦	
1♥	–	1♠	
2♥	–	2♠	
3♣ ⁽¹⁾	–	3♦ ⁽²⁾	
3♠ ⁽³⁾	–	4♥ ⁽⁴⁾	
4BA ⁽⁵⁾	–	5♣ ⁽⁶⁾	
5♠ ⁽⁷⁾	–	5BA	
6♣	–	7♦	

- (1) 1-6-4-2, 8-9 PC
- (2) pytanie o pięć asów na uzgodnionych karach
- (3) jeden spośród pięciu asów
- (4) co masz w kierach?
- (5) asa i damę lub króla
- (6) co masz w karach?
- (7) nic albo mariaża

Przykład:

♠ KWxx	♠ Axxx
♥ Kxxx	♥ Ax
♦ –	♦ AKx
♣ W109xx	♣ AKDx

metoda
relay'owa

metoda prosta

1♣	–	1♦
2♣	–	2♦
2♥	–	2♠
3♣ ⁽¹⁾	–	3♦ ⁽²⁾
3♥ ⁽³⁾	–	4♥ ⁽⁴⁾
4ba ⁽⁵⁾	–	5♦
5ba	–	7♣

1♣	–	1♦
2♣	–	2♠
3♠	–	4♣
4♦	–	4♥
5♥	–	7♣

- (1) 4-4-0-5, 8-9 PC
- (2) pytanie o pięć asów na uzgodnionych pikach
- (3) jeden spośród pięciu asów
- (4) co masz w kierach?
- (5) Asa i Damę lub Króla

Przykład:

♠ AW972	♠ 8
♥ A	♥ 965
♦ A76	♦ KW98543
♣ K843	♣ D10

metoda
relay'owa

metoda
prosta

PAS	–	1♥	PAS	–	1♠
1♠	–	2♦	2♣	–	2♦
2♥	–	2♠ ⁽¹⁾	2♠	–	3♦
2BA	–	3♣ ⁽²⁾	5♦	–	6♦
3♦	–	3♠ ⁽³⁾			
4♣ ⁽⁴⁾	–	4♥ ⁽⁵⁾			
6♦					

- (1) ręka jednokolorowa
- (2) siedmiokart, minimum siły
- (3) trzykart w kolorze wyższym czyli 1-3-7-2
- (4) pytanie o pięć asów na uzgodnionych karach
- (5) tylko jedna wartość

RE-BIDY PO INNYCH ODPOWIEDZIACH NA 1♣

1♣	–	1♥
----	---	----

?

- 1♠ = co najmniej czwórka, piki nie muszą być najdłuższym kolorem
- 1ba = singleton-renons kier, brak czterech pików
- 2♣ = co najmniej pięć trefli, dwa lub trzy kiery
- 2♦ = co najmniej pięć kar, dwa lub trzy kiery
- 2♥ = 8-10 PC, co najmniej cztery kiery
- 2♠ = naturalne na dobrym sześciokarcie, dwa lub trzy kiery, 10-12 PC
- 2ba = solidny (min. AKW) siedmiokart młodszy, 10-12 PC
- 3♣ = co najmniej cztery kiery, singleton-renons trefl, 10-12 PC
- 3♦ = jak wyżej, singleton lub renons karo
- 2♥ = jak wyżej, singleton lub renons pik !

1♣	–	1♠
----	---	----

?

- 1BA = singleton lub renons pik
- 2♣ = co najmniej pięć trefli, dwa lub trzy piki
- 2♦ = co najmniej pięć kar, dwa lub trzy piki
- 2♥ = co najmniej pięć kierów, dwa lub trzy piki
- 2♠ = co najmniej cztery piki, 8-10 PC
- 2BA = solidny (min. AKW) siedmiokart młodszy, 10-12 PC
- 3♣ = co najmniej cztery piki, singleton renons trefl, 10-12 PC
- 3♦ = jak wyżej, singleton renons karo
- 3♥ = co najmniej siedem kierów, dwa lub trzy piki, 10-12 PC
- 3♠ = co najmniej cztery piki, singleton renons kier, 10-12 PC

1♣	–	1BA
----	---	-----

?

2♣ = co najmniej trzy trefle, brak szóstki starszej

2♦ = co najmniej trzy kara, brak szóstki starszej

po każdej z tych odzywek, zalicytowanie przez odpowiadającego 2♥ lub 2♠ oznacza kolor trzykarty z siłą 12-14 PC. Inne odzywki są naturalne.

2♥ = naturalne na szóstce

2♠ = naturalne na szóstce

2BA = 5-4 na młodszych, 10-12 PC

3♣♦ = naturalne na co najmniej szóstce, 10-12 PC

Dalsza licytacja jest naturalna

Uwagi końcowe do otwarcia 1♣

Także w sekwencji:

1♣	–	1♥♠
1BA	–	?

2♣♦ = może być na trójce

Po:

1♣ – dwa w kolor

stosuje się konwencję „skaczący singleton” tzn. skok otwierającego nowym kolorem sygnalizuje singletona w tym kolorze i bardzo dobry fit w kolorze partnera.

OTWARCIE 1♦

Z siłą do 7 PC otwiera się 1♦. Nie jest wskazane otwierać tak mając w karcie Asa i Króla (1.5 - 2 LH). Z takimi wartościami należy dać otwarcie strefy głównej.

Po tym otwarciu ręce odpowiadającego można podzielić na trzy grupy:

- I. Do 18 PC. Jest tylko mała szansa na końcówkę nawet jeśli partner ma maksimum siły (5-7 PC) i dobry fit.
- II. 19-22 PC, z dużymi szansami na końcówkę.
- III. Od 13 PC, gdy należy sforsować partnera do końcówki.

Niebezpieczeństwo kontry karnej po tym otwarciu nie powinno być przeceniane, w gruncie rzeczy jest ono niewielkie. Praktyka pokazała, że większe nieszczęście zdarza się nie częściej niż raz na 150 rozdań, pomimo wymyślnych systemów opracowywanych przez przeciwników. Poza tym, pozwalając nam grać skontrowany na wysokości jednego kontrakt, przeciwnicy ryzykują zastanie niezrównoważonych układów pozwalających na jego realizację. Nieustępliwe polowanie na kontrę w dystansie na pewno nie popłaca.

Otwarcie 1 zabiera przeciwnikom dwa użyteczne otwarcia, zmusza ich do zejścia z utartych szlaków i często przeszkadza w znalezieniu właściwej końcówki lub kontraktu szlamowego.

Taktyka licytacji po tym otwarciu zależy w dużej mierze od charakteru graczy i stylu ich licytacji.

Odpowiedzi:

- 1♥♠ = do 18(19) PC, naturalne. Z siłą 16-18 PC może być zaliczowane z trzykartem
- 1BA = od 20(19) PC, skład dowolny
- 2♣ = naturalne na piątce, do 19 PC
- 2 w kolor = 17-21 PC, na dobrej piątce lub szóstce, skład niezrównoważony
- 2BA = co najmniej 5-5 na starszym i młodszym
- 3 w kolor = blokujące ale do 17 PC

Re-bidy

1♦	-	1♥
?		

- PAS = 0-4 PC
- 1♠ = 4-7 PC, naturalne
- 1BA = brak starszej czwórki, 5-7 PC
- 2♣ = naturalne na piątce, bez czwórki starszej, 5-7 PC
- 2♦ = naturalne na piątce, jak wyżej
- 2♥ = co najmniej cztery kiery, 5-7 PC
- 2♠ = solidny sześciokart, 5-7 PC
- 2BA = co najmniej cztery kiery, singleton renons pik, siła 5-7 PC
- 3♣ = jak wyżej, singleton renons trefl
- 3♦ = jak wyżej, singleton renons karo
- 3♥ = co najmniej pięć dobrych kierów, 5-7 PC

Dalsza licytacja naturalna.

1♦ - 1♠

?

Z siłą 5-7 PC – w przeciwnym przypadku PAS

- 1BA = skład zrównoważony bez czterech pików
- 2 w kolor = co najmniej piątka, za wyjątkiem:
- 2♠ = co najmniej cztery piki
- 2BA = co najmniej cztery piki, singleton lub renons kier !
- 3♣♦ = co najmniej cztery piki, singleton w kolorze licytowanym
- 3♥ = dobry siedmiokart
- 3♠ = co najmniej pięć pików, inwit

1♦ - 1BA

?

- 2♣ = 0-4 PC
- 2♦ = co najmniej cztery kiery Texas 5-7 PC
- 2♥ = co najmniej cztery piki Texas 5-7 PC
- 2♠ = brak starszych czwórek, co najmniej jedna piątka młodsza, 5-7 PC
- 2ba = skład zrównoważony, 5-7 PC
- 3 w kolor = dobry sześciokart

Za wyjątkiem odzywki 2♣, wszystkie inne forsują do końcówki. Kolor wskazany Texasem można zalicytować mając w nim trzy karty. Po sforsowaniu licytacji do końcówki obowiązuje zasada ekonomii – pojedyncze podniesienie jest słabsze niż skok.

Po odpowiedzi negatywnej (2♣) tylko 2♦ forsuje do końcówki – pozostałe odzywki są naturalne w sile 19-21.

Analogicznie licytuje się po: PAS - 1♦
ale odpowiedzi są silniejsze (1ba od 21 PC).

Po:

PAS - 1♦

1BA - ?

2♣ = 0-3 PC

Bardzo ważna jest umiejętność zręcznej obrony po kontrze pierwszego broniącego na otwarciu 1♦. Po niej:

PAS - warunkowa akceptacja kontraktu 1♦ x
(co najmniej trzy kara)

REKONTRA - co najwyżej trzy kara, ręka zrównoważona lub dwukolorówka

1♥ - co najmniej pięć kierów,ieforsujące

1♠ - co najmniej pięć pików, piki wyraźnie lepsze od kierów,
ieforsujące

Po 1♦ - KONTRA - PAS - PAS otwierający powinien licytować według tego samego klucza.

OTWARCIE 1♥

Jak inne otwarcia bez singletona (1♠, 2♣, 2♦) oznacza ono rękę o sile 8 – 12 PC. Obiecuje dokładnie trzy lub cztery kiery. Często zdarza się – jak na przykład z poniższą ręką:

♠ Axx
♥ Kxx
♦ xx
♣ D10xxx

Ze licytację można otworzyć przez 1♥, 1♠, lub 2♣.

Wybór otwarcia powinien zależeć od założeń, siły kolorów, elementów taktycznych i stylu gry – naszego i przeciwników.

Podstawowe zasady są następujące:

- I. Z dwoma starszymi czwórkami otwieramy 1♥
- II. Bez starszej czwórki ale z dobrym (2 starsze honory) pięciokartem młodszym, otwieramy 2 w młodszy.
- III. Mając do wyboru otwarcie w jedną z dwóch starszych trójek – wybieramy silniejszą.

Odpowiedzi:

1♠	=	relay, siła od 13 PC
1BA	=	8-14 PC, skład zrównoważony, co najwyżej trzy kiery
2♣	=	7-13 PC, co najmniej pięć trefli, co najwyżej 3 kiery
2♦	=	jak wyżej, co najmniej pięć kar
2♥	=	8-12 PC, co najmniej 4 kiery
2♠	=	7-13 PC, co najmniej pięć pików
2BA	=	singleton lub renons pik, co najmniej pięć kierów, inwit do 4
3♣	=	singleton lub renons trefl, jak wyżej
3♦	=	singleton lub renons karo, jak wyżej
3♥	=	co najmniej pięć kierów, do 12 PC

Re-bidy po odpowiedziach na 1♥

1♥	-	1♠
----	---	----

?

- 1BA = 8-9 PC, trzy kiery lub 3-4-3-3
- 2♣ = 8-9 PC, cztery kiery i cztery (lub więcej) trefle
- 2♦ = 8-9 PC, cztery kiery i cztery (lub więcej), kara
- 2♥ = 8-9 PC, cztery kiery i cztery piki
- 2♠ = 10-12 PC, cztery kiery i cztery piki
- 2BA = 10-12 PC, trzy kiery lub 3-4-3-3
- 3♣ = 10-12 PC, 2-4-3-4 lub 3-4-2-4
- 3♦ = 10-12 PC, 2-4-4-3 lub 3-4-4-2
- 3♥ = 10-12 PC, 2-4-2-5
- 3♠ = 10-12 PC, 2-4-5-2

Dalsza licytacja jest naturalna.

Po odpowiedziach innych niż 1♠ licytacja jest naturalna. Otwierający powinien pasować, chyba że ma maksimum siły i dobre uzupełnienie w kolorze partnera.

Po:

1♥	-	1♠
3♥♠	-	?

Można stosować WYWOŁANIE KOŃCOWE.

OTWARCIE 1♠

Odpowiedzi:

- 1BA = 8-14 PC, skład zrównoważony, co najwyżej trzy piki
- 2♣ = relay, siła od 13 PC
- 2♦ = 7-13 PC, co najmniej pięć kar
- 2♥ = 7-13 PC, co najmniej pięć kierów
- 2♠ = 7-13 PC, co najmniej cztery piki
- 2BA = singleton lub renons kier, co najmniej pięć pików, 7-12 PC, inwitujące
- 3♣ = singleton lub renons trefl, jak wyżej
- 3♦ = singleton lub renons karo, jak wyżej
- 3♥ = 7-12 PC, co najmniej sześć kierów
- 3♠ = co najmniej pięć pików, siła do 12 PC

Re-bidy po:

1♠ - 2♣

?

- 2♦ = 8-9 PC, co najmniej cztery kara albo trzy kara i pięć trefli
- 2♥ = 8-9 PC, trzy kiery, co najwyżej trzy kara
- 2♠ = 8-9 PC, cztery piki, dwa kiery, co najwyżej trzy kara
- 2BA = 10-12 PC, 4-3-3-3 z czterema pikami lub trzy piki
- 3♣ = 10-12 PC, 4-2-3-4 lub 4-3-2-4
- 3♦ = 10-12 PC, 4-3-4-2 lub 4-2-4-3
- 3♥ = 10-12 PC, 4-2-2-5
- 3♠ = 10-12 PC, 4-2-5-2

Dalsza licytacja jak po otwarciu 1♥.

OTWARCIE 1BA

Co najmniej piątka w kolorze starszym bez singletona, 8-12 PC

Odpowiedzi:

- 2♣ = relay, siła od 13 PC
- 2♦ = nielimitowane wywołanie starszej piątki
- 2♥ = co najmniej pięć kierów, siła do 13 PC
- 2♠ = co najmniej pięć pików, siła do 13 PC
- 2BA = co najmniej 5-4 na młodszych
- 3♣ = co najmniej pięć trefli, siła do 13 PC
- 3♦ = nielimitowane wywołanie starszej piątki
- 3♥ = naturalne na co najmniej sześciokarcie, do 13 PC
- 3♠ = jak wyżej

Re-bidy po:

1BA	-	2♣
-----	---	----

?

- 2♦ = co najmniej pięć kierów, 8-9 PC
- 2♥ = co najmniej pięć pików, 8-9 PC
- 2♠ = co najmniej pięć kierów, 10-12 PC
- 2BA = co najmniej pięć pików, 10-12 PC
- 3♣ = 4-5-2-2, 10-12 PC
- 3♦ = 5-4-2-2, 10-12 PC
- 3♥ = naturalne na sześciu lub siedmiokarcie, 10-12 PC
- 3♠ = jak wyżej

Dalsza licytacja naturalna; po odpowiedziach na wysokości trzech można stosować WYWOŁANIE KOŃCOWE.

OTWARCIE 2♣

Co najmniej pięć trefli, bez singletona i starszej czwórki. Jeśli tylko pięć trefli, to z dwoma starszymi honorami (ale nie W10)

Odpowiedzi:

- 2♦ = relay, siła od 13 PC
- 2♥ = co najmniej pięć kierów, 7-13 PC
- 2♠ = co najmniej pięć pików, 7-13 PC
- 2BA = 12-14 PC, inwit do 3ba
- 3♣ = 7-12 PC, Co najmniej trzy trefle, słaby inwit
- 3♦ = co najmniej sześć kar, 7-12 PC
- 3♥ = co najmniej sześć kierów, 7-12 PC
- 3♠ = co najmniej sześć pików, 7-12 PC

Re-bidy po:

2♣	-	2♦
----	---	----

?

- 2♥ = 8-9 PC, słaba piątka
- 2♠ = 8-9 PC, dobra piątka
- 2BA = 10-12 PC, 5332
- 3♣ = 8-9 PC, co najmniej sześć trefli
- 3♦ = 10-12 PC, pięć trefli i cztery kara
- 3♥ = 10-12 PC, 2-3-2-6
- 3♠ = 10-12 PC, 3-2-2-6
- 3BA = 10-12 PC, 2-2-3-6

Dalsza licytacja naturalna. Z dobrym uzupełnieniem i maksimum siły należy podnieść kolor odpowiedzi.

Po:

2♣ - 2♦
3 w kolor

można stosować WYWOŁANIE KOŃCOWE.

OTWARCIE 2♦

Co najmniej pięć kar, bez singletona i czwórki starszej. Jeśli tylko pięć kar, to z dwoma starszymi honorami (ale nie W10)

Odpowiedzi:

- 2♥ = relay, siła od 13 PC
- 2♠ = 7-13 PC, co najmniej pięć pików
- 2BA = 12-14 PC, inwit do 3BA
- 3♣ = 7-13 PC, co najmniej pięć trefli
- 3♦ = 7-13 PC, co najmniej trzy kara, słaby inwit
- 3♥ = 7-13 PC, co najmniej sześć kierów
- 3♠ = 7-13 PC, co najmniej sześć pików

Re-bidy po:

2♦	-	2♥
----	---	----

?

- 2♠ = 8-9 PC, słaba piątka
- 2BA = 8-9 PC, dobra piątka
- 3♣ = 10-12 PC, na piątce
- 3♦ = 8-9 PC, sześć lub siedem kar
- 3♥ = 10-12 PC, 2-3-6-2
- 3♠ = 10-12 PC, 3-2-6-2
- 3BA = 10-12 PC, 2-2-6-3

Dalsza licytacja naturalna. Z dobrym uzupełnieniem i maksimum siły należy podnieść kolor odpowiedzi.

Po:

2♦	-	2♥
3♥	♠	BA

Można stosować WYWOŁANIE KOŃCOWE.

Teoretycznie, na relay po otwarciu wystarczy 13 PC ale w praktyce daje się go dopiero od 14 lub nawet 15 PC. Powód jest prosty: po negatywnej odpowiedzi, partner z dobrym uzupełnieniem podniesie nasz kolor.

OTWARCIA 2♥, 2♠, 2BA, 3♣

Wszystkie te otwarcia są zarezerwowane dla rąk dwukolorowych w składzie co najmniej 5-5 lub 6-4.

Powinny być one sklasyfikowane jako typowe otwarcia taktyczne; ponieważ z konieczności zawierają singletona, mogłyby być włączone do otwarcia 1♣ – siła jest ta sama.

Przeznaczenie specjalnych otwarć na ręce dwukolorowe ma cztery cele:

- I. Blokowanie
- II. Szybkie dochodzenie do układowych kontraktów i przeszkadzanie przeciwnikom w znalezieniu taniej obrony.
- III. Wyznaczenie „dzikich” układów z otwarcia 1♣ zawsze gwarantuje co najmniej trzykartowy fit w każdym kolorze oprócz koloru singletona wyjątek: układ 6-4 ze starszą szóstką i młodszą czwórką licytuje się przez 1♣.
- IV. Prewencyjną obronę przed wytrąceniem nas z właściwego kontaktu przez przeciwników.

Oczywiście, otwarcia te mają także swoje wady. Za zwiększenie agresywności trzeba płacić brakiem precyzji. W niektórych sekwencjach nie będziemy w stanie dowiedzieć się o sile ręki partnera. Musimy wówczas przyjąć, że jest ona średnio silna tzn. zawiera ok. 10 PC. Przypadki te są jednak rzadkie i nie grają decydującej roli w procesie podejmowania decyzji.

Głównym założeniem taktycznym w licytacji po otwarciach dwukolorowych powinno być utrudnianie życia przeciwnikom. Każde otwarcie dwukolorowe zawiera dwie przeciwstawne możliwości: znając skład swojej ręki jesteśmy zwykle w stanie zakwalifikować rozdanie do jednej z następujących grup:

- A Ręce są wyjątkowo dobrze sfitowane lub całkowicie misfitowe
- B Mamy jeden kolor dobrze sfitowany a przeciwnicy takiego nie posiadają
- C Obie strony mają co najmniej po jednym dobrze sfitowanym kolorze

Możliwość A jest w zasadzie alternatywą ale rachunek prawdopodobieństwa mówi, że przypadek misfitowy jest o wiele bardziej prawdopodobny. Gdy partner otworzył 2♥ a my mamy 8 kart w kierach i treflach, to prawdopodobieństwo, że on także ma kiery i trefle wynosi około 4% a przy dziewięciu kartach w obu tych kolorach u nas maleje ono do około 1%. Tak więc często opłaca się pasować nawet ze średnio silną lub silną kartą (albo licytować słabiej niż wynikałoby to z bilansu).

W przypadku B możemy przeprowadzić spokojną i precyzyjną licytację podczas gdy w C musimy niezwłocznie zalicytować wysoko, aby zapobiec znalezieniu przez przeciwników dobrego kontraktu lub obrony.

OTWARCIE 2♥

pięć trefli i pięć kierów lub sześć trefli i cztery kiery lub pięć kar i pięć pików lub sześć kar i cztery piki.

Odpowiedzi:

- 2♠ = relay, siła od 13 PC
- 2BA = uzupełnienie w jednym kolorze, singleton w drugim
- 3♣ = sign-off jeśli masz trefle i kiery
- 3♦ = sign-off jeśli masz kara i piki
- 3♥ = sign-off jeśli masz kiery i trefle
- 3♠ = sign-off jeśli masz piki i kara
- 3ba = sign-off
- 4♣ = sign-off jeśli masz trefle i kiery
- 4♦ = sign-off jeśli masz kara i piki

Re-bidy po:

2♥	-	2♠
----	---	----

?

- 2BA = 8-9 PC, co najmniej 5-5
- 3♣ = 8-9 PC, co najmniej sześć trefli
- 3♦ = 8-9 PC, co najmniej sześć kar
- 3♥ = 10-12 PC, co najmniej pięć kierów i pięć trefli
- 3♠ = 10-12 PC, co najmniej pięć pików i pięć kar
- 3BA = skład 6-4, solidny młodszy kolor, boczny stoper
- 4♣ = siedem trefli
- 4♦ = siedem kar
- 4♥ = 10-12 PC, sześć kierów i pięć trefli
- 4♠ = 10-12 PC, sześć pików i pięć kar

Po 2BA - 3♣ jest kolejnym relay'em. Inne odzywki są sign-off pod warunkiem, że jest to jeden z kolorów otwierającego.

Po 3♣♦ - następny kolor jest pytaniem o siłę.

Inne jak wyżej.

Po wszystkich powyższych sekwencjach można stosować WK.

OTWARCIE 2♠

Pięć pików i pięć trefli lub sześć trefli i cztery piki lub pięć kierów i pięć kar lub sześć kar i cztery kiery

Odpowiedzi:

- 2BA = relay, siła od 13 PC
- 3♣ = sign-off jeśli masz trefle i piki
- 3♦ = sign-off jeśli masz kara i kiery
- 3♥ = sign-off jeśli masz kara i kiery
- 3♠ = sign-off jeśli masz trefle i piki
- 3BA = sign-off
- 4♣ = sign-off jeśli masz trefle i piki
- 4♦ = sign-off jeśli masz kara i kiery
- 4♥ = NATURAL, co najmniej sześciokart

Re-bidy po:

2♠	-	2BA
----	---	-----

?

- 3♣ = co najmniej sześć trefli i cztery piki
- 3♦ = co najmniej kar i cztery kiery
- 3♥ = co najmniej pięć kierów i pięć kar
- 3♠ = co najmniej pięć pików i pięć trefli
- 3BA = solidny sześciokart młodszy z bocznym stoperem
- 4♣ = 10-12 PC, siedem trefli i cztery piki
- 4♦ = 10-12 PC, siedem kar i cztery kiery
- 4♥ = 10-12 PC, sześć kierów i pięć kar
- 4♠ = 10-12 PC, sześć pików i pięć trefli

Po 3♣♦ - następny kolor jest pytaniem o siłę.

Po odpowiedziach na wysokości trzech można stosować WK

OTWARCIE 2BA

Pięć trefli i pięć kar lub pięć pików i pięć kierów lub sześć kar i cztery trefle lub sześć pików i cztery kiery.

Odpowiedzi:

- 3♣ = relay, siła od 13 PC
- 3♦ = sign-off jeśli masz młodsze
- 3♥ = sign-off jeśli masz starsze
- 3♠ = sign-off jeśli masz starsze
- 3ba = sign-off
- 4♣ = sign-off jeśli masz młodsze
- 4♦ = sign-off jeśli masz młodsze
- 4♥ = naturalne

Re-bidy po:

2BA	-	3♣
-----	---	----

?

- 3♦ = co najmniej sześć kar i cztery trefle
- 3♥ = co najmniej pięć kierów i pięć pików
- 3♠ = co najmniej sześć pików i cztery kiery
- 3BA = co najmniej pięć trefli i pięć kar
- 4♣ = 10-12 PC, co najmniej sześć trefli i pięć kar
- 4♦ = 10-12 PC, co najmniej siedem kar i cztery trefle
- 4♥ = 10-12 PC, co najmniej sześć kierów i pięć pików
- 4♠ = 10-12 PC, co najmniej siedem pików i cztery kiery
- 4BA = 10-12 PC, co najmniej sześć trefli i sześć kar

Dalsza licytacja naturalna. Możliwe WYWOŁANIE KOŃCOWE.

OTWARCIE 3♣

Sześć lub więcej trefli i cztery kara lub
Sześć lub więcej kierów i cztery piki

Odpowiedzi:

- 3♦ = relay, siła od 13 PC
- 3♥ = jeśli masz starsze, sign-off
- 3♠ = jak wyżej
- 3ba = sign-off
- 4♣ = jeśli masz młodsze sign-off
- 4♦ = jak wyżej
- 4♥ = sign-off

Re-bidy po:

3♣	-	3♦
----	---	----

?

- 3♥ = co najmniej sześć kierów i cztery piki
- 3♠ = co najmniej sześć trefli i cztery kara
- 3BA = solidny młodszy sześciokart
- 4♣ = 10-12 PC, siedem trefli i cztery kara
- 4♦ = 10-12 PC, siedem kierów i cztery piki

Dalsza licytacja naturalna.

LICYTACJA PO INTERWENCJI PRZECIWNIKÓW

Po otwarciu PAS

i wejściu przeciwnika na wysokości jednego

PAS = a) 0-5 PC lub
b) Od 10 PC, co najmniej trzy karty w kolorze przeciwnika

KONTRA = Od 10 PC, co najwyżej xxx w kolorze przeciwnika

Po otwarciu 1♣

i wejściu przeciwnika na wysokości jednego

KONTRA = Wywoławcza od 14 PC

PAS = Niechęć wejścia (być może wciągający)

Inne odzywki - naturalne

Po otwarciu 1♦

i wejściu przeciwnika na wysokości jednego

KONTRA = wywoławcza, od 19 PC

1BA = skład zrównoważony, 17-20 PC

Inne odzywki - naturalne

Po innych otwarciach

Kontra jest paropozycyjna

Tylko licytacja w kolor przeciwnika jest forsująca

PRZYKŁADY

Przykład 1

♠ AK76432	♠ W85
♥ A74	♥ 532
♦ 3	♦ AKD5
♣ A6	♣ 943

Licytacja:

–	1♠
3♦ ⁽¹⁾	3♠ ⁽²⁾
4♣ ⁽³⁾	5♦ ⁽⁴⁾
5♥ ⁽⁵⁾	6♦ ⁽⁶⁾
6♠	

- (1) Inwit do 4♠, singleton karo
- (2) odpowiedź negatywna
- (3,4,5,6) cue-bidy

Przykład 2

♠ A95	♠ K1075
♥ K5	♥ A4
♦ AKW84	♦ 109752
♣ K3	♣ W5

Licytacja:

PAS	1♣
1♦	2♣ ⁽¹⁾
3♦ ⁽²⁾	3♠ ⁽³⁾
3BA	

- (1) 6-11, bez singletona, co najmniej pięć kar
- (2) dobry fit karo, inwit
- (3) naturalne, 8-10 PC

Przykład 3

♠ K6	♠ AW92
♥ A73	♥ 97
♦ W10975	♦ K8
♣ A87	♣ D10642

Licytacja:

1♥	2♣
3♣	pas

Przykład 4

♠ 4	♠ AW732
♥ 6	♥ A7
♦ W109753	♦ KD86
♣ DW1064	♣ AK

Licytacja:

–	PAS
1♦	1BA
3♦ ⁽¹⁾	3♠ ⁽²⁾
4♣	4♦ ⁽³⁾
5♣	6♦

- (1) 4-5 PC, co najmniej sześć kar
- (2) Co najmniej pięć pików
- (3) Fit karo, ręka z szansami na szlemika (3♦ było forsujące do końcówki)

Przykład 5

♠ K74	♠ AD3
♥ DW86	♥ AK7
♦ 98753	♦ AKW
♣ 4	♣ A732

Licytacja:

1♦	1BA
2♦ ⁽¹⁾	2♥ ⁽²⁾
3♦ ⁽³⁾	3♠ ⁽⁴⁾
4♠	6♦

- (1) 5-7 PC, co najmniej cztery kiery
- (2) Co najmniej trzy kiery
- (3) Skład 5-4 w czerwonych
- (4) Quasi - naturalne

Przykład 6

♠ AK1063	♠ D95
♥ KW93	♥ D106
♦ KD	♦ W92
♣ 102	♣ DW86

Licytacja:

PAS	1♣
1♦	1♠ ⁽¹⁾
2♣	2♦
2♠	3♥
3BA	

- (1) 6-10 PC, skład zrównoważony
- (2) Stayman, od 16 PC
- (3) 6-8 PC, skład bez starszej czwórki i młodszej piątki
- (4) Fit pikowy, quasi-naturalne, 7-8

Przykład 7

♠ A103	♠ DW7
♥ D	♥ A8432
♦ AD8542	♦ –
♣ W93	♣ K8754

Licytacja:

–	2♥
3♣	pas

Przykład 8

♠ AKW5	♠ 108732
♥ D8432	♥ K95
♦ AD	♦ W104
♣ K10	♣ W4

Licytacja

PAS	1♦
1♥	1♠
3♠	4♠

KONIEC