

Należy podkreślić, że w praktyce mogą zdarzyć się - w zależności od układu - odchylenia od wartości przeciętnych, o których mówi bilans statystyczny. W zdecydowanej jednak większości przypadków, jeśli nasze zobowiązania będą zgodne z bilansem rąk, zrealizowanie tego, co zadeklarowaliśmy okaże się możliwe. Dlatego też przestrzegajmy dokładnie limitów otwarć i wejść, aby nasz partner nie został wprowadzony w błąd co do łącznej siły naszych rąk. Niejednokrotnie to on będzie decydował o ostatecznym kontrakcie, w naszym więc interesie leży, aby zobowiązanie było realne, oparte o prawdziwe dane.

## NASZ SYSTEM 12-21 PC

### Otwarcia:

- 1♣ 1) naturalne 4<sup>+</sup> bez bocznej piątki siła 12-21 PC
- 2) **słabe bez atu** siła 12-14 PC
- 3) silne bez atu siła 18-20 PC
- Uwaga:** otwarcie 1♣ wyklucza posiadanie innego longera 5<sup>+</sup> niż treflowy; np. z ręką 6 trefli i 5 kierów otwieramy 1♥.
- 1♦ naturalne 5<sup>+</sup> - siła 12-21 PC, wyjątkowo na czwórce w układzie 4441 z singletonem trefli;
- 1♥ naturalne 5<sup>+</sup> - siła 12-21 PC;
- 1♠ naturalne 5<sup>+</sup> - siła 12-21 PC;
- 1BA** układ zrównoważony - siła 15-17 PC; (dopuszcza układ 5332 z kolorem młodszym)
- 2♣ forsing do dogranej - ACOL;
- 2♦ MULTI
  - 1) - słabe dwa na jednym sześciokartowym kolorze starszym – siła 6-10 PC;
  - 2) - skład zrównoważony - siła 24+ PC
- 2♥ dwukolorówka 5+♥, 5+ inny - siła 6-10 PC;
- 2♠ dwukolorówka 5+♠, 5+ młodsi - siła 6-10 PC;
- 2BA** 21-23 PC, układ zrównoważony;
- 3♣/♦/♥/♠ 6/7 kartowy kolor 6-10 PC, blokujące;
- 3BA** na pełnym kolorze młodszym 7<sup>+</sup>, bez bocznych wartości;

## LICYTACJA

Nim poweźmiemy jakąkolwiek decyzję w sprawie naszego udziału w licytacji, najpierw dokładnie policzymy punkty (PC), jakie przydzielił nam los w postaci różnych figur.

**As** - 4 pkt.                      **Dama** - 2 pkt.  
**Król** - 3 pkt..                 **Walet** - 1 pkt.

Kiedy wiemy, jak silną mamy kartę, przypasujmy ją do następującego podstawowego schematu:

**0-6 PC** ręka bardzo słaba  
**7-9 PC**                      słabe poparcie dla partnera lub słabe wejście do licytacji  
**10-11 PC**                 średnie poparcie i wejście  
**12- 15 PC**                 słaba odzywka samodzielna , silne poparcie ( gramy dograną) lub dobre wejście  
**16 - 18 PC**                mocna odzywka samodzielna lub mocne wejście  
**19-21 PC**                 bardzo silna odzywka samodzielna  
**od 22 PC**                 podstawa do licytacji forsującej partnera, karta niezwykle silna

Jeżeli od nas zaczyna się licytacja, to przede wszystkim sprawdzamy, czy siła naszej karty kwalifikuje się do odzywki samodzielnej, której dolną granicę stanowi 12 PC. W razie braku takiej siły karty mówimy "pas". 0 ile mamy w kartach więcej niż 12 PC, to przy wyborze odzywki uwzględnijmy, że:

- "jedno pik" lub inny kolor zgłaszamy z siłą 12-21PC, pod warunkiem że w tej maści mamy co najmniej **PIĘĆ** kart, ta zapowiedź to propozycja dla partnera, aby ustalić jaki kolor mamy najdłuższy na obu rękach łącznie, po to aby ostatecznie wybrać go na atu przy ustalaniu kolorowego kontraktu

- z układem kolorów mniej więcej równym (np. cztery kiery i po trzy karty w pozostałych maściach) i siłą 12 - 14PC otwieramy **1♣**

siłą 15 - 17 PC najkorzystniejsze otwarcie licytacji to "**jedno bez atu**", a gdy mamy większą siłę przy podobnym układzie sygnalizujemy to partnerowi mówiąc od razu "dwa bez atu";

- przy różnej długości dwóch kolorów, zapowiadamy najpierw ten, w którym mamy więcej kart;

- przy równej długości kolorów zgłaszamy najpierw kolor starszy,

każda zapowiedź w licytacji inna niż *pas*, *kontra* i *rekontra* wyraża ściśle określone zobowiązanie do zdobycia jakiejś liczby lew. Z drugiej jednak strony przy większości odzywek mamy do czynienia z dużą rozpiętością siły i układu. Popatrzmy na przykładowe ręce, z którymi prawidłowe (!) jest otwarcie 1 pik:

a) ♠K8754 ♥KW4 ♦A62 ♣D5

b) ♠AK10975 ♥AK63 ♦K64 ♣-

Już na pierwszy rzut oka widoczna jest kolosalna różnica między wartością obu tych kart, dlatego w trakcie licytacji powinniśmy interpretować poszczególne zapowiedzi, aby podjąć stosowne zobowiązanie. Prześledźmy zatem licytację w konkretnym rozdaniu i spróbujmy wyjaśnić poszczególne odzywki.

*Ćwiczenie.* Jak w podanej licytacji zinterpretujemy licytację pary WE i jak wyobrażamy sobie karty każdego z graczy?

W	N	E	S
pas	1♥	pas	1♠
pas	2♣	pas	2♦
pas	2♠	pas	4♠

*Odpowiedź.* Znaczenie poszczególnych odzywek:

**Pas** nie mam 12 punktów

**1 kier** - mam otwarcie o sile 12-21 PC i co najmniej pięć kierów

**1 pik** - posiadam minimum cztery piki, a siła mojej karty wynosi od 7 PC

**2 trefl** - moim drugim kolorem są trefle, mam mniej niż 16 PC, gdyż wtedy zaliczywałbym ze skokiem 3 trefl

**2 karo** - ja też mam drugi kolor, ale są to kara, jestem jednak za słaby - choć mamy wszystkie kolory - aby zaproponować grę bez atu, ponadto interesuje mnie, czy nie masz uzupełnienia w pikach

**2 pik** - oprócz kierów i trefli mam również trzy piki, wszak gdybym miał ich cztery, to zgłosiłbym od razu piki, a nie licytował trefle

**4 pik** - deklaruję od razu ten kontrakt, gdyż moja ręka zawiera istotne nadwyżki, których dotąd nie ujawniłem, należą do nich: piąty pik i figury zlokalizowane w twoich kolorach

We wszystkich sytuacjach, w których **nie musimy licytować a możemy pasować** (bo partner będzie miał jeszcze głos), **każda odzywka jest wskazaniem dodatkowych wartości**, których do tej pory nie zasygnalizowaliśmy.

## BILANS

Podczas licytacji powinniśmy dokonać możliwie dokładnego bilansu obu połączonych rąk. Z teorii bowiem i z praktyki wiadomo ile - mniej więcej, przy przeciętnych układach - potrzeba punktów do zrealizowania kontraktu kończącego partię lub robra.

I tak grając bez **atu** **potrzeba do zdobycia dziewięciu lew 26 PC**, przy czym niezbędne są zatrzymania we wszystkich kolorach

Do wygrania szlemika konieczne jest posiadanie na obu rękach co najmniej 32 PC.

Jeżeli mamy uzgodniony kolor atutowy, w którym razem z partnerem posiadamy nie mniej niż osiem kart, to do skończenia partii lub robra, czyli do zdobycia **dziesięciu lew przy grze w kiery lub w piki, potrzeba około 24 PC**. O ile zaś kolorem atutowym będą trefle lub kara, to musimy wziąć jedenaście lew, na co potrzeba przeciętnie 27 PC.