
Semi 2/1 Bridge system

Dragan Azdejković

I.	Osnove sistema	4
	Osnovne pretpostavke sistema	4
	Otvori.....	4
	Konvencije	5
	Posebni dogovori.....	5
	Markiranje i atak	6
II	Licitacija u napadu.....	7
	Otvor 1 minor	7
	Konvencije i dogovori posle otvora 1 u minoru:.....	7
	T-Walsh transferi posle otvora 1♣	7
	Invertovani minori.....	10
	MISER	10
	Posle otvora u minoru i minimuma otvarača	11
	Posle reversa otvarača	11
	Posle intervencije overkolom ili kontrom na otvor 1 minor	11
	Otvor 1 major	12
	Konvencije i dogovori posle otvora 1 u majoru:	12
	Bergen podrške	12
	Jacoby 2NT	12
	Garozzo min-max splinter	13
	Kako primenjujemo zajedno Bergen, Garozzo i Jacoby konvencije.....	13
	Posle intervencije overkolom na otvor 1 major.....	14
	Posle intervencije baražom na otvor 1 major	14
	Posle intervencije kontrom na otvor 1 major	14
	Otvor 1NT	15
	Steyman	15
	Jacoby transferi za majore:	16
	Minor Steyman.....	16
	Intervencija na otvor 1NT	16
	Obrana od kaznene kontre na otvor ili overkol NT.....	17
	Otvor 2♣	18
	Otvor 2♦ – Multi (Polish style).....	19
	2♥, 2♠ odgovori na otvor 2♦	19
	2NT odgovor na otvor 2♦	19
	3♣ odgovor na otvor 2♦	20
	3♦ odgovor na otvor 2♦	20
	3♥ odgovor na otvor 2♦	20
	3♠ odgovor na otvor 2♦	20

4♣, 4♦ odgovori na otvor 2♦	20
4♥, 4♠ odgovori na otvor 2♦	20
Posle mešanja protivnika na otvor 2♦	20
Otvori 2♥ i 2♠ (Polish style).....	21
Odgovor 2♠ na otvor 2♥	21
2NT odgovor na otvor 2♥/♠	21
Drugi odgovori	21
Posle mešanja protivnika	21
Otvor 2NT	22
Konvencije i dogovori posle otvora 2NT:	22
Puppet Stayman	22
Poboljšana verzija Puppet Steymana	23
Otvor 4♣/♦ Numyts	23
III 1-D sistem odbrane.....	24
Kratak pregled	24
Dvobojni overkol bez skoka.....	25
Licit partnera bez mešanja protivnika.....	25
Licit partnera posle podrške protivnika	26
Licit partnera nakon licita partnera protivnika	26
Razvoj nakon overkola i kjubida partnera.....	26
Razvoj u 4. poziciji posle proste podrške	27
1-D Izlazna kontra (T/O Double).....	27
Licit partnera bez mešanja protivnika.....	28
Licit partnera posle podrške protivnika	28
Licit partnera posle licita protivnika 1NT	28
Licit partnera posle nove boje protivnika	28
Licit partnera posle licita rekontra protivnika.....	29
Licit otvarača posle TRF odgovora partnera	29
Razvoj nakon kjubida igrača koji je kontrirao	29
Razvoj nakon kjubida	30
NT overkoli bez skoka	31
1NT Overkol	31
2NT overkol bez skoka	31
IV Konvencije	32
Negativna Kontra (Sputnik)	32
Kaznena kontra.....	33
Podrška (Support) Kontra i Rekontra	33
Produžena (Responsivna) Kontra	34
RKC Blackwood i Spiral scan za kraljeve	35

Četvrta boja forsing	36
Multi-Landy	37
Leaping Mitchaels.....	37
DOPI.....	37
CRASH	38
Lebensohl	39
Trial Bid - pokušaj manše	40
V Posebni dogovori	41
Odbrana od otvora 2 ♦ – multi	41
Intervencija u sendviču.....	41
Bikolori	42
Odbrana od dvobojnog overkola.....	43
Posle aktivnog ulaska u manšu i odbrane protivnika	43
Odbrana od overkola u transferu.....	43
Posle kontre na licit kontrola na nivou 4+	43
Posle kontre odgovora na RKC.....	43
Kada bilo koji protivnik interveniše do 5♥	43
Kada bilo koji protivnik interveniše preko 5♥.....	43
VI Stil igre	44

I. Osnove sistema

Osnovne pretpostavke sistema

- 1) Otvori
 - a. Prirodan, *petokaratni* major
 - b. *Trokaratni* (bolji minor), sa 3-3 u minorima uvek otvaramo 1 \diamond
 - c. otvor 1NT (14)15-17 HCP.
- 2) Stil otvora 1 u boji
 - a. Uvek otvaramo sa 13 +HCP.
 - b. Sa 12 HCP otvaramo uvek u majoru, a u minoru ako su poeni lepi.
 - c. Sa 11HCP i manje samo uz odgovarajuće veliku distribuciju.
- 3) Markiranje
 - a. *Roman* (italijansko) markiranje, odnosno, neparna karta je uvek poziv za igru u datoj boji
 - b. *Std Count*, standardno markiranje dužine, odnosno, mala pa velika = neparan broj karata, velika pa mala = paran broj karata
 - c. *Laventhal*, odnosno, manja je poziv na nižu boju, velika poziv na višu boju
- 4) Stil Markiranja
 - a. Na adutskom kontraktu *Roman* > *Count* > *Laventhal*. Prioriteti su podložni promenama, kad je očigledno jasno da nije bitan kriterijum iznad. Na primer, ako smo našli fit u piku, a na stolu padne singl, onda mala parna više nije neću pika, već je zahtev za šift u najnižu boju, isključujući adutsku.
 - b. Na bezadutskom kontraktu
 - i. Pri odbacivanju *Count* > *Laventhal*
 - ii. Nakon izvornog ataka ili atakom honerom *Roman* > *Count* > *Laventhal*
 - iii. Kao i kod adutskog kontrakta: Prioriteti su podložni promenama, kad je očigledno jasno nije bitan kriterijum iznad
- 5) Posle otvora 1 \diamond / \heartsuit / \spadesuit
 - a. Svaki 2 na 1 licit (osim 2 \clubsuit) ne pasirane ruke u ne takmičarskoj licitaciji jeste Game Forcing (forsing do manše). Kad se kaže 2 na 1 licit misli se na licitaciju kao na primer 1 \spadesuit - Pass - 2 \diamond u kojoj odgovarač licitira novu boju na nivou 2 bez skoka. U tom slučaju niko ne sme da pasira do postizanja manše. Tada:
 - i. 1 \heartsuit - 2 \diamond - 2 \heartsuit ne mora biti minimalna karta, niti 1 \heartsuit - 2 \diamond - 2 \spadesuit revers, već samo ekonomičan licit, kada otvarač nema jasnu sliku završnog kontrakta
 - ii. 1 \heartsuit - 2 \diamond - 2NT je ili 12-14 BAL ili 18-20BAL, dok je 1 \heartsuit - 2 \diamond - 3NT 15-17BAL
 - b. U svakoj aukciji posle otvora 1 u boji, neiznuđena podrška minora na četvrtom nivou je RKC

Otvori

1 \clubsuit / \diamond	= 3+ karti, 12-21HCP
1 \heartsuit / \spadesuit	= 5+ karti, 12-21HCP
1NT	= 15(14 vrlo lepih) -17HCP
2 \clubsuit	= 22+HCP ili 9 štihova
2 \diamond	= slabo dva u nekom majoru, mini multy – polish style
2 \heartsuit	= 5 \heartsuit + 5 x, 5(8) - 11HCP, polish style
2 \spadesuit	= 5 \spadesuit + 5 \clubsuit / \diamond , 5(8) - 11HCP, polish style
2NT	= 21-22HCP, BAL
3 \clubsuit / \diamond / \heartsuit / \spadesuit	= PRE
3NT	= Gambling
4 \clubsuit / \diamond	= Numyts
4 \heartsuit / \spadesuit	= PRE

Konvencije

1. Kontre
 - Negativna do 3 ♠
 - Produžena do 4 ♥
 - Podrška do 2 ♥
 - Maksimum overkol do 3 ♥
 - Za navođenje ataka
2. RKC, uslovni RKC, void RKC, BW, Josephine, Spiral Scan
3. 4-ta boja (najmanje poziv na manšu)
4. Miksovani kjubid
5. Lebensohl posle
 - 1) overkola otvora 1NT
 - 2) izlazne kontre na otvor slabo 2
6. Multy Landy
7. Leaping Michaels
8. DOPI
9. 1D odbrana (vidi detalje na linku)
10. 2D intervencija u sendviču: X= 4-4maximum, 1NT=5-4, 2NT=5-5, niži cue = 6-4, viši cue =4-6
11. CRASH posle otvora 1♣=16+HCP ili jako 2♣ 21+HCP
12. Splinter na nivou 6
13. Puppet Steyman

Posebni dogovori

1. Posle intervencije protivnika overkolom ili kontrom na otvor 1 u boji.
2. Odbrana od Multy-ja
3. Odbrana od overkola u transferu
4. 2NT relej posle 1m-1M-2M
5. 3♠/3NT relej posle 1x-1M-3M
6. Posle aktivnog ulaska u manšu i odbrane protivnika
7. Posle intervencije protivnika na visokom nivou na RKC, Asking bid, etc.

Hoću/neću

Koristimo italijansku marku. Odnosno:

1. Odbacivanjem neparnih karata ili igranjem neparnih karata posle partnerovog ataka, pokazujemo partneru želju za igru u istoj boji (jaka preferencija). Ako se imaju samo parne ili samo neparne karte (ako to partner može da izračuna) onda je igranje najmanje karte poziv da se igra u datoj boji.
2. Odbacivanjem parnih karata ili igranjem parnih karata posle partnerovog ataka, pokazujemo partneru želju za igru u drugoj boji (slaba preferencija). Ako se imaju samo parne ili samo neparne karte (ako to partner može da izračuna) onda ne igranje najmanje karte nije poziv da se igra u datoj boji. Mala parna karta je vrlo slaba preferencija za nižu boju, velika vrlo slaba preferencija za višu boju.

Odbacivanje parnih karata u boji u kojoj smo pronašli fit je jaka preferencija za igranje višoj, odnosno nižoj boji.

Dužina

Koristimo standardnu marku za dužinu.

1. mala – velika neparan broj karata
2. velika – mala ... paran broj karata

Smith echo

Kad partner nije dobio signal o početnom ataku, odnosno kada smo morali da odgovorimo honerom i nismo mogli da mu damo signal hoću/neću. Obično protiv NT kontrakta.

1. Odbacivanje velike karte u boji protivnika pokazuje da je atak bio dobar.
2. Odbacivanje male karte u boji protivnika pokazuje da atak u boji nije bio dobar

Laventha

Pri odbacivanju u nebitnoj boji. Boja je nebitna, ako je neprijateljska vrlo jaka boja ili kad znamo da će partner uzeti štih. Velika karta je poziv na višu boju, mala na nižu boju.

Atak

1. 4-tom ispod slike
2. 3-om ispod slike u podržanoj boji
3. Iz KQ ili AK sa K
4. MUD, iz ničega srednjom
5. Rusinov iz sekvenci
6. Probijanje odigravača malom kartom obećava honera, velikom u principu ne.

II Licitacija u napadu

Otvor 1 minor

Otvaramo 1♣/♦ sa 11-21HCP i minimalno 3 karte u boji. Na prve dve pozicije 11(12)HCP moraju biti lepi, ili se ima adekvatna distribucija. Sa 3-3 u minorima, otvaramo kvalitetniju boju (bolji minor). Sa 6 karata u minoru i 5 u majoru, ako smo slabi otvaramo 1 u majoru, a ako smo jaki onda 1 u minoru.

Konvencije i dogovori posle otvora 1 u minoru:

1. T-Walsh transferi posle otvora 1♣
2. Invert minors posle otvora 1♦
3. MISER, posle overkola 1M
4. Relej 2nt posle nađenog majorskog fita
5. Relej 3♠/3nt posle nađenog majorskog fita
6. Podrška na nivou 4 je RKC, osim ako se onaj ko licitira podršku nije usko limitirao
7. Odgovor 1nt, 6-10Hp, BAL
8. Odgovor 2nt, 11-12Hp, BAL
9. Odgovor 3nt, 13-15Hp, BAL
10. Posle intervencije, invert minors ne primenjujemo

T-Walsh transferi posle otvora 1♣

- (1) 1♣ ?
- | | |
|----|------------|
| 1♦ | 4+H, 6+Hp |
| 1♥ | 4+S, 6+Hp |
| 1♠ | 2+C, 6+Hp. |
- BAL, 6-7HCP, bez majora;
 - Različiti tipovi karata sa trefom; Ako odgovarač licitira drugu boju van trefa to je FG list.
- | | |
|--------|---------------------------------|
| 1nt | bez 4 karte u majoru 8-10 Hp |
| 2♣ | 5+D, 6+Hp |
| 2♦/2♥ | 6+H/S 4-7 ili 11+Hp |
| 2♠ | 11-12 INV, sa fitom, UNBAL |
| 2nt | 11-12 Hp bal, bez majora |
| 3♣ | 5+C, 5-9 Hp |
| 3♦/♥/♠ | 7 karata INV (KJ10xxxx i bolje) |
| 3nt | 13-15 Hp bal, bez majora |
| 4♣ | baražno |
| 4♥/♠ | Za igru |

- (2) $1\clubsuit$ - $1\diamond$
 $??$
 $1\heartsuit$ 3H, 12-14 bal ili 12-16 debal
 $1\spadesuit$ nat, bez 3H
 $1nt$ bal 12-14, max dubl H
 $2\clubsuit$ nat, bez 3H
 $2\diamond$ nat
 $2\heartsuit$ 4H, 12-14 bal
 $2\spadesuit/2nt/3\clubsuit$ nat
 $3\diamond$ 4H, 15-17 (singl karo ili pik); $3\spadesuit$ = ASK
 $3\heartsuit$ 4H, 15-17 (2425)
 $3\spadesuit$ Splinter 18-20 Hp
 $3nt$ za igru, dobra boja
 $4\clubsuit$ Solidnih 6+C, 4H
 $4\diamond$ Splinter 18-20 Hp
 $4\heartsuit$ 4H, 18-20 bal ili semibal

- (3) $1\clubsuit$ - $1\heartsuit$
 $??$
 $1\spadesuit$ 3S, 12-14 bal ili 12-16 debal
 $1nt$ bal 12-14, max dubl S
 $2\clubsuit/2\diamond$ nat
 $2\heartsuit$ nat, 17-20Hp, 5+C & 4S
 $2\spadesuit$ 4S, 12-14 bal
 $2nt/3\clubsuit$ nat
 $3\diamond/\heartsuit$ 4S, 15-17 Hp (singl karo/herc) [3NT = ASK singl ili šiken-> $4\clubsuit/4\diamond$ = singl /šiken]
 $3\spadesuit$ 4S, 15-17 Hp (4225)
 $3nt$ za igru, solidna minorska boja
 $4\clubsuit$ solidnih 6+C, 4S
 $4\diamond/\heartsuit$ splinter 18-20 Hp
 $4\spadesuit$ 4S, 18-20 Hp, bal ili semibal

- (4) $1\clubsuit$ - $1\spadesuit$
 $??$
 $1nt$ bal 12-14
 $2\clubsuit$ 5+C, debalans, 12-16Hp
 $2\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ nat
 $2nt$ bal 18-20Hp
 $3\clubsuit$ nat
 $3nt$ za igru

- (5) $1\clubsuit$ - $1\spadesuit$
 $1nt$ - $??$
 $2\clubsuit$ 5+C, SO
 $2\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ 5+C & 4D/H/S, GF
 $2nt$ FG, tref
 $3\clubsuit$ FG, solidna boja tref
 $3\diamond/3\heartsuit/3\spadesuit$ singl, GF
 $3nt$ SO

- (6) 1♣ - 1♠
 2♣ - ??
 2♦/♥/♠ 5+C & 4D/H/S, FG
 2nt INV (majorski stoperi)
 3♣ INV (bez stopera u 2 boje)
 3♦/♥/♠ singl
 3NT S.O.
 4♣ RKC
- (7) 1♣ - 1♠
 2nt - ??
 3♣ pitanje za broj trefova [3♦/♥=4C/5C; 3♠=5C+cue; 3NT=3C]
 3♦/♥/♠ 5+C & 4D/H/S, ST [Ulaskom u cue prihvata se fit]
 3nt S.O.
 4♣ RKC
- (8) 1♣ - 1♠
 3♣ - ??
 3♦/♥/♠ singl
 3nt S.O.
 4♣ RKC
- (9) 1♣ - 2♣ 5+D, 6+Hp
 ??
 2♦ 2+D 12-16Hp
 2♥/♠ nat
 2nt bal, 18-20Hp
 3♣ nat
 3♦ 3+D, 17-20Hp
 3♥/♠ splinter, 4+D 17-20Hp
 3nt SO
 4♦ 4+D, rkc
- (10) 1♣ - 2♣
 2♦ - ??
 2♥/♠/3♣ 5+D & 4H/S/C, GF
 2nt INV
 3♦ 6+D, GF (3♥/♠ cue; 3nt, min; 4♦, min, debalans)
 3♥/♠ single, 6+D, GF
 3nt SO

Invertovani minori

- (1) 1♦ ??
- 2♦ = 11+ HCP sa podrškom
- 2NT = 0-6HCP, 5+D
- 3♦ = 6-10 HCP sa podrškom
- (2) 1♦ pass 2♦ pass
- ??
- 2♥/♠ = NAT, 4karte, sa idejom da se igra manša u fitu 4-3
- 2NT = NAT, BAL, minimum
- 3♣ = ART, bez singlova (ali nije za NT), 16+HCP
- 3♦ = NAT, UNBAL, minimum
- 3♥/♠/4♣ = Splinter
- 3NT = NAT, 19-20HCP, BAL
- (3) 1♦ pass 2♦ pass
- 3♣* pass ??
- 3♦ = ART, da partner udje u cue bid, sa idejom da se igra slem
- 3♥/♠/4♣ = cue

MISER

Licitacija posle overkola 1♦/♥/♠ protivnika na naš otvor u minoru.

- A. Licitacija boje neposredno ispod overkolirane na višem nivou= 10⁺ Hp sa podrškom u otvorenoj bez stopera u overkolu
 - B. Cue bid overkola = 10⁺Hp sa podrškom u otvorenoj.
 - C. Svaka licitacija iznad overkolirane je negativan licit, nije forsing.
 - D. Preostale slobodne boje ispod overkolirane, a na drugom nivou su transferi za boju iznad sa 5⁺ karata u boji, 8⁺Hp.
- Neke sekvence:

- (1) 1♣ 1♦ ??
- pass = nema razloga za akciju, moguća kaznena kontra za ♦
- double = negativna kontra, najmanje jedan četvorokaratni major, 6⁺Hp
- 1♥/♠ = 5⁺♥/♠, forsing
- 1NT = 8-10Hp, balans
- 2♣ = 4⁺♣, 10⁺HDp, bez stopera u ♦
- 2♦ = 4⁺♣, 10⁺HDp, sa stoperom u ♦
- 2♥ = 6⁺♥, vrlo slab list
- 2♠ = 6⁺♠, vrlo slab list
- 2NT = 5⁺♣, 0-6 HDp
- 3♣ = 5⁺♣, 6-9 HDp
- 3♦ = splinter, pokušaj slema
- 3♥/♠ = za igru
- 3NT = za igru
- 4♣ = baraž, 0-3Hp

- (2) 1♣ 1♠ ??
- pass = nema razloga za akciju
- double = negativna kontra, 4⁺♥, 6⁺Hp
- 1NT = 8-10 Hp, balans
- 2♣ = transfer, 5⁺♦, 8⁺Hp
- 2♦ = transfer, 5⁺♥, 8⁺Hp
- 2♥ = transfer-cue-bid, 10⁺Hp sa podrškom u ♣ i bez stopera u ♠
- 2♠ = neprirodno, 10⁺Hp sa podrškom u ♣ sa stoperom u ♠
- ostalo = isto kao (1)

Posle otvora u minoru i minimuma otvarača

- | | | |
|----------|-----|--|
| 1♦ | 1♥ | |
| 2♥ | 2NT | = F1, pitanje za distribuciju . Odgovori : |
| ?? | | |
| 3♥ / 3NT | | = BAL, minimum / maximum |
| 3♣ | | = 5♦ & 3+♣ |
| 3♦ | | = 5♦ - 4♥ - 2 - 2 |
| 3♠ | | = 5♦ & 3+♠ |
| 4♣ | | = 1♠ - 4♥ - 4♦ - 4♣ |
| 4♦ | | = 5+♦ - 4♥, jako dobra boja karo |
| 4♥ | | = 4♠ - 4♥ - 4♦ - 1♣ |

Posle reversa otvarača

- | | | |
|--------------|--------|---------------------------|
| 1♣/♦ | 1♥/♠ | |
| 3♥/♠ | 3♠/3NT | = F1, pitanje za kratkoću |
| ?? | | |
| 4♥/♠ | | = nema kratkoće |
| 3NT/4♣/4♦/4♥ | | = singl ili šiken ♠/♣/♦/♥ |

Posle intervencije overkolom ili kontrom na otvor 1 minor

- (1) Posle intervencije overkolom primenjujemo MISER.
- (2) Prosta podrška je konstruktivna.
- (3) Podrška sa skokom je destruktivna.
- (4) Posle kontre, u kompeticiji, cue je pitanje za stopera
- (5) Nova boja na nivou 1 je F1, na nivou 2 je NF, a na nivou 3 FG.
- (6) Posle kontre skok u 2NT je podrška sa 4 karte i 9-11HCP
- (7) Skok u 3NT je SO
- (8) RD je misfit, 10+HCP i predlog za kaznu

Otvor 1 major

Otvaramo 1♥/♠ sa 12-21HCP. Na prve dve pozicije otvaramo i sa 11 i manje HCP ako je karta odgovarajuće distributivna. Na trećoj poziciji, u favorizovanoj zonskoj situaciji otvaramo i vrlo slabo.

Odgovor 2♣, je svakako sa 11+HCP, ali može imati tri značenja:

1. Prirodno, 5+♣, 11+HCP,
2. Balans, sa samo 3 karte tref bez fita,
3. Balans, sa tri karte tref i trokaratnom podrškom za otvorenog majora

Jedini licit (minimalni) otvarača posle koga se može stati pre manše je ponavljanje otvorenog majora na drugom nivou. Posle odgovora 2♣, pre manše se možemo se zaustaviti samo u 3♣ odnosno 2 u otvorenom majoru. Otvarač se u principu ponaša kao da odgovarač ima 4 karte tref.

Konvencije i dogovori posle otvora 1 u majoru:

1. Bergen Raises.
2. Jacoby 2NT.
3. Garozzo mini-maxi splinters.
4. RKC za herca je 4S, a za pika to je 4nt.
5. Odgovor 1nt, 6-10HCP, BAL. Moguće je i sa slabom trokaratnom podrškom.
6. Odgovor 3nt, 13-15HCP, BAL.

Bergen podrške

Bergenove podrške se primenjuju kad partner otvori 1♥/1♠. Teorija kaže da treba igrati na nivou jednakom ukupnom broju aduta, prema "Zakonu o totalnim štihovima". Odnosno, sa 4-karte podrške + partnerovih 5 = 9 štihova = 3 nivo. Sa slabom rukom i 4 karte podrške možete da skočite na treći nivo (baražno)

1♥/1♠	-	??
2♥/♠	=	7-10 HCP sa 3aduta (konstruktivna podrška)
2NT	=	J2NT (forsing). 13+HCP i 4(+) aduta
3♣	=	10-12HCP i 4(+) aduta
3♦	=	7-9 HCP i 4(+) aduta
3♥/♠	=	0-6 HCP i 4(+) aduta
4♥/♠	=	0-6 HCP i 5(+) aduta

Jacoby 2NT

Ako responder skoči u 2NT posle otvora 1♥/♠, to je Jacoby (J2NT) ili pitanje otvaraču da pokaže singl ili šiken. On pokazuje 13+ HCP i podršku sa 4+ karte u otvaračevoj boji, pa je prema tome forsing do manše. Otvarač treba da odgovori posledjećoj šemi:

1♥/1♠	-	2NT	=	J2NT (forsing). 13+HCP i 4(+) aduta
??				
3♣/♦/♠/♥				= Singl ili šiken u licitiranoj boji
3♥/♠				= Max ruka, 18+HCP i jaka boja ali bez kratke boje
3NT				= Srednja, 15-17HCP, bez kratke boje
4♣/♦				= Exclusion RKC
4♥/♠				= Min ruka, 12-14HCP, bez kratke boje

Posle odgovora kojim otvarač pokazuje da ima singl ili šiken u licitiranoj boji, odgovarač obično ako je jak ulazi u cue bid ili rkc. Ako je slabiji i svidja mu se singl ili šiken pita sa 3NT za snagu, kada je ulaskom u cue bid otvarača pokazana neminimalnost. Negativni odgovori su uvek brzo zaključivanje manše.

Garozzo min-max splinter

Ova konvencija se primenuje posle otvora 1 u majoru. So obzirom da ona zauzima govor 2NT posle otvora 1♠, to treba Jacoby 2NT i Bergen pomeriti za jedan nivo u tom slučaju.

To je licitacija 2♠/2NT(puppet) u primeru što sledi:

(1) 1♥ pass 2♠ ili

(2) 1♠ pass 2NT

Može da ima 4 značenja:

a) uvod za slabi splinter = 9-11HCP

b) uvod za jaki splinter = 15⁺HCP

c) singl u boji drugog majora 11-14HCP

d) uvod za balans 15-17HCP, 3 karte podrške

(3) 1♠ pass 2NT pass

3♣ ?? (3♣ = prihvatanje puppeta)

3♦/♥ = singl u boji ♦/♥ 9-11HCP

3♠ = singl u boji ♠, 9-11 HCP

3NT = d)

4♣/♦/♥ = singl u boji ♣/♦/♥, 15+HCP

4♠ = singl u boji ♥, 11-14 HCP

ili nastavak posle Garozzo-a za

(4) 1♥ pass 2♠ pass

2NT pass ?? (2NT = prihvatanje puppeta)

3♣/♦/♥ = slabi splinter sa singlom u ♣/♦/♥

3♠ = jaki splinter sa singlom u ♠

3NT = jaki balans

4♣/♦ = jaki splinter sa singlom u ♣/♦

4♥ = singl u ♠, 11-14 HCP

Kako primenjujemo zajedno Bergen, Garozzo i Jacoby konvencije

1) S obzirom da posle otvora 1♠ Garozzo konvencija zauzima 2NT, tada Jacoby licitiramo sa 3♣, a Bergen podrške sa 3♦/♥.

2) Posle Jacoby-ja 3♣ na otvor 1♠, licit 3♦ obećava singl u trefu ili karonu; Ako odgovarač želi da tada sazna i za snagu otvarača on to pokazuje licitirajući boju single koji mu se sviđa. Na taj način on kaže, partner ja baš i nisam jak, ali ako je tvoj singl u boji koju sam licitirao probao bih slem ako nisi minimalan. Pozitivan govor otvarača je ulazak u cue bid. Primer:

1♠ - 3♣⁽¹⁾
3♦⁽²⁾ - 3♥⁽³⁾

(1) 12+HCP i 4+karte pik

(2) Singl tref ili karo

(3) Pitanje za singl i snagu; Odgovori po stepovima 3♣/3nt // 4♣/♦ // 4♥/♠ = 12-14 // 15-17 // 18-20 i
respektivno singl ♣/♦

Posle intervencije overkolom na otvor 1 major

- (1) Prosta podrška je konstruktivna.
- (2) Podrška sa skokom je destruktivna.
- (3) Cue = INV sa sa podrškom
- (4) 2NT = FG sa podrškom
- (5) Nova boja na nivou 1 je F1, na nivou 2 je NF, a na nivou 3 FG.
- (6) Skok u 3NT je podrška sa 4 karte i bar jednom kontrolom sa strane

Posle intervencije baražom na otvor 1 major

- (1) Prosta podrška je konstruktivna.
- (2) Cue = INV sa sa podrškom
- (3) 2NT = FG sa podrškom
- (4) na nivou 2 je NF, a na nivou 3 FG.
- (5) Skok u 3NT je podrška sa 4 karte i bar jednom kontrolom sa strane

Posle intervencije kontrom na otvor 1 major

- (1) Prosta podrška je konstruktivna.
- (2) Podrška sa skokom je destruktivna.
- (3) RD je obično misfit, 10+HCP, predlog za kaznu
- (4) Nova boja na nivou 1 i 2 je NF, a na nivou 3 je sa fitom i F1.
- (5) Skok u 2NT je podrška sa 4 karte i 9-11HCP
- (6) Skok u 3NT je podrška sa 4 karte i bar jednom kontrolom sa strane

Otvor 1NT

1NT je otvor sa listom snage 15(14)-17 HCP i distribucijom 4/3/3/3, 4/4/3/2 ili 5/3/3/2 kada je petokaratna boja minorska.

Odgovori na otvor 1NT :

1NT	pass	??	
		pass	= da se igra 1NT
		2♣	= Steyman, F1, 6+HCP, obećava majora
		2♦/♥	= TRF za ♥/♠
		2♠	= minor Steyman
		2NT	= transfer za ♣/♦
		3♣/♦/♥/♠	= prirodno 5+♣/♦/♥/♠, ST (pokušaj slema), uslovni RKC
		3NT	= za igru
		4♣	= Gerber, pitanje za A
		4♦/♥	= Texas, TRF za ♥/♠
		4♠	= za igru

Steyman

(1) 1NT	pass	2♣	pass	
??				
2♦				= bez četvorokaratnog majora u listu
2♥				= 4♥ (4♠ moguće)
2♠				= 4♠ (bez 4♥)
2NT				= 18HCP (posle toga: 3♣=Baron, 3♦ Steyman->4♣(oba)->TRF)
3♣				= 16-17 HCP, 4♥&4♠ (Posle toga 3♦,3♥ trf to 3♥ odn. 3♠)
(2) 1NT	pass	2♣	pass	
2♦	pass	??		
		pass		= za igru 2♦, najverovatnije 4-4-4-1
		2♥		= slabo, min 4♥&4♠, ♠ nije duži od ♥
		2♠		= 5♠ & 4♥, 6-8Hp, INV
		2NT		= INV za 3NT
		3♣//♦		= 5♣//♦ i 4M, FG (forsing do manše)
		3♥//3♠		= 5♠ i 4♥ // 5♥ i 4♠, FG (!!)(Smolen)
		3NT		= za igru
		4♣//♦		= 6♥&4♠ // 6♠ & 4♥, F1 (!!)(Smolen)
		4♥//4♠		= SO
(3) 1NT	pass	2♣	pass	
2♦	pass	2♠	pass	
??				
pass				= da se igra 2♠
2NT				= max, bez 3♠
3♣/♦/♥				= max, 3♠, sa vrednostima u ♣/♦/♥
3♠				= max, 3♠
(4) 1NT	pass	2♣	pass	
2♥	pass	??		
		2♠		= NF, 5♠&4♥
		2NT		= INV
		3♣/♦/♠		= GF, 5+♣/♦/♠ (još uvek bez fita)
		3♥		= INV
		3NT		= P/C (Pass or Correct)

Jacoby transferi za majore:

(1) 1NT pass 2♦ pass (2♦ = TRF za ♥)

??

2♥

= prihvatanje transfer-a

2♠/3♣/♦

= ART, 4♥ & 2♠/♣/♦, maximum HCP, trial bid

2NT

= ART, max, pokušaj manše sa 2/3 od AKQ u ♥

Posle prihvaćenog transfera skok na nivo 4+ je void RKC. Na primer, posle 1NT - 2♦ - 2♥ skok u 4♠ je void RKC sa šikenom pik.

(2) 1NT pass 2♦ pass

2♥

pass 2♠

= INV (5♥ & 4♠)

Minor Steyman

(8) 1NT pass 2♠ pass

??

2NT

= bez 4♣/♦

3♣/♦

= 4♣/♦

3♥/♠

= 5♣/♦

3NT

= 4♣ & ♦

(9) 1NT pass 2♠ pass

2NT

pass ??

3♣/♦

= 5+♣/♦, uslovni RKC

3♥/♠

= NAT, F1

3NT

= SO

Posle fita, 4♣/♦ je RKC, ostalo je cue.

Intervencija na otvor 1NT

Posle direktne intervencije na otvor 1NT primenjujemo Lebesohl.

(9) 1NT Pass 2♣ D

??

Pass = Nemam stopera tref [RD je pitanje za opis distribucije (DAB)]

Licit = Imam stopera tref i odgovaram normalno

RD = 5♣ [2♦ je pitanje za dubl po stepovima]

(10) 1NT Pass 2♣ 2♦

??

Pass = Nemam stopera karo i nemam licit 2♦ [D je pitanje za opis distribucije (DAB)]

D = Imam licit 2♦ (stoper karo se nezna) [D je DAB]

licit = Imam stopera karo, nemam licit 2♦, liciti po sistemu

Nakon overkola 2♥ i više neprimenjujemo sistem

(11) 1NT Pass 2♣ 2♥

??

Pass = bez 4♥, bez 5-te boje [Kontra partnera je kaznena]

D = 4+♥

2NT = 5 karata u nekoj boji sa stoperom

2♠ = 4♠

3♣/♦/♠ = 5 karata bez stopera

3♥ = 3-2-4-4, Max

(12) 1NT Pass 2♣ 3♥
 ??
 D = 4+♠ i stoper
 3NT = Stoper, bez 4♠
 3♠ = 4♠, bez stopera
 Pass = Sve ostalo [Kontra partnera je kaznena]

Odbrana od kaznene kontre na otvor ili overkol NT

Igramo sledeću odbranu:

RD = TRF za ♣/♥
 2♣ = TRF za ♦/♠
 2♦/♥/♠/NT = ♦&M // ♥&♠ // ♠&♣ // ♣&♦ (boja i viša u krug)

Uvek kada overkoliramo 1NT ili 2NT i protivnik nas kontrira, igramo gore opisanu odbranu

Otvor 2♣

2♣ otvaramo sa 22+HCP ili 9+ štihova. Odgovori:

- | | |
|-------------------|--|
| 2♦ | - manje od 6HCP ili bez dobrog govora |
| 2♥ / 2♦ / 3♠ / 3♦ | - 6+HCP i boja sa 2 od 3 top honera |
| 2NT | - 7-10HCP, BAL, sa najmanje 2 kontrole |
| 3NT | - 11-13HCP, BAL |
| 3♥ / 3♠ / 4♣ / 4♦ | - manje od 6HCP i 6-ta boja sa 1 od 3 top honera |

Posebni dogovori:

- Posle odgovora 2♦: drugi negativ je novi minor na najnižem nivou ili 3NT ako je minor na nivou 4.
- Podrška neposredno ispod manše je ST (poziv na slem)
 - ako je licitira otvarač 2♣ to je istovremeno i rkc
 - ako je licitira odgovarač, tada je svaki licit otvarača (2♣) boje van fita asking bid za tu boju

Asking bid, odnosno je pitanje za kontrolu boje. Odgovori:

- prvi step = bez kontrole
- drugi step = druga kontrola (Kx, ili singl)
- treći step = prva kontrola (A ili šiken)
- četvrti step = prva i druga kontrola (AK)

Ponovno pitanje u istoj boji je pitanje za vrstu kontrole. Odgovori:

- prvi step = dužinska kontrola
- drugi step = Honerska kontrola

Ako se protivnici umešaju, kontrom ili bojom, onda se primenjuje DOPI/ROPI sistem, odnosno, brojanje počinje sa Double < Pass < boja (nt) ... odnosno Redouble < Pass < boja (nt).

Primer 1:

2♣	2♠
3♠ (rkc za ♠)	4♣ (1 ili 4 ključne karte)
4♦ (pitanje za damu adutsku i kralja ili kraljeve)	4♥ (♠Q + ♥K ili ♠Q + ♣K+♦K) 4♠ (bez ♠Q) 4NT (samo ♠Q) 5♣ (♠Q + ♣K ili ♠Q + ♥K+♦K) 5♦ (♠Q + ♦K ili ♠Q + ♣K+♥K)

Primer 2:

2♣	2♦ (waiting)
2♠ (jako dva u ♠)	3♠ (6+HCP, ST)
4♦ (Asking bid za ♦)	4♥ (bez kontrole ♦) 4♠ (druga kontrola ♦) 4NT (prva kontrola ♦)

Primer 3: Posle

2♣	-	pass	-	2♥	-	pass
2♠	-	pass	-	3♠	-	pass
4♣	-	X	-	?		
				XX	-	bez kontrole ♣
				pass	-	2. kontrola ♣
				4♦	-	1. kontrola ♣

Otvor 2 ♦ – Multi (Polish style)

List koji bi otvorili slabo 2 ♥ ili 2 ♠.

Liciti odgovarača imaju jedan od sledećih ciljeva:

- 1) Zaustavljanje na najnižem mogućem nivou ako nema fita, čak i sa jačom kartom.
- 2) Odigravanje iz odgovaračeve ruke kad on ima neku snagu,
- 3) Brzo dostizanje kontrakta, kad odgovarač ima podršku za oba majora; u tim situacijama najbolje je odmah licitirati manšu i učiniti nemogućim da protivnici nađu dobru odbranu ili žrtvu
- 4) Sakriti distribuciju od protivnika sa slabim listom tako što će se postati odigravač.

2 ♥, 2 ♠ odgovori na otvor 2 ♦

Ovi odgovori znače: "pass, ako sam licitirao tvoju boju". Primedba: Kao pravilo, licitiraj 2 ♥ sa slabijim hercom nego pikom i obrnuto.

Sa ♠KJ2 ♥32 ♦QJ32 ♣Q432, uprkos činjenici da je naš pik bolji od herca, odgovorićemo 2 ♥ - tako da stanemo u 2 ♥ kad partner ima herca. Ako ima pika, on će ispraviti u 2 ♠, a mi ćemo pasirati na ugodno iznenađenje.

Sa ♠2 ♥KT32 ♦KQ32 ♣AQ32, licitiraćemo 2 ♠! Ako partner ima 6 pikova, mi ne možemo bezbedno igrati više nego 2 ♠ - pa će partner pasirati u tom slučaju 2 ♠. Ako je međutim otvorio sa 6 herčeva, on će licitirati još jednom, a mi ćemo onda licitirati manšu u hercu.

Posle 2 ♥ otvarač nema slobodnog izbora: sa slabim dva u hercu on **mora** pasirati, a sa slabim dva u piku on mora reći 2 ♠.

Posle 2 ♠ otvarač **mora** pasirati ako ima 6 pikova. Možda partner ima šiken u piku pa se ima veliki misfit. Ali ako otvarač ima herca, tada posle odgovora 2 ♠ on može da "podigne krila". On može da licitira 2N (max otvor sa hercom) ili 3 ♣, 3 ♦ (polu-prirodno, max otvor sa hercom i držanje u trefu ili karonu, respectivno). Sa minimum, otvarač licitira odmah 3 ♥.

Liciti 2 ♥ i 2 ♠ mogu da sadrže 1-bojni pozivni list. Na primer, pokupimo ♠2 ♥AQJT32 ♦KQT2 ♣Q2, i partner otvori 2 ♦. Licitiramo 2 ♥, partner ispravi u 2 ♠, a mi relicitiramo herca. Partner može pasirati ili dodati do četiri.

Isto pravilo važi i za pika. Ako imamo dobrih 6-karata pik licitiramo 2 ♠. Partner će inicijalno očekivati da predložimo guranje do 3 ♥. On će pokazati tip ruke sa hercom koji poseduje, a mi ćemo ponoviti pika posle toga. Partner može pasirati ili licitirati manšu u piku posle toga.

2NT odgovor na otvor 2 ♦

Otvor 2 ♦ se često sastoji od dobre boje, i eventualno, nekoliko honera sa strane. Zbog toga je često bolje igrati kontrakt iz odgovaračeve ruke. I zato, licitacija je dizajnirana tako da posle aukcije odgovarač bude odigravač. Na primer, sa ♠AQ4 ♥K432 ♦KQJ74 ♣3 želimo da igramo manšu čak iako parner ima minimum. Međutim, nezavisno da li partner ima herca ili pika, želimo da se igra iz naše ruke, jer bi atak u drugi major bio bezbedan.

Odgovor 2NT je pogodan za jake ruke kako bi se izmerile šanse za manšu ili slem. 2NT je pitanje za varijantu otvora. Otvarač ponovo licitira:

- 3 ♣ = maximum otvor. Posle ovoga 3 ♦ je pitanje za boju sa zahtevom da se pokaže u obrnutom redu: 3 ♥ pokazuje pika, a 3 ♠ - herca. Na primer:

2 ♦	2NT
3 ♣	3 ♦
3 ♠ = max sa hercom (herc je određen za aduta)	

- 3 ♦ = minimum sa hercom. 3 ♥ je sada za igru.
- 3 ♥ = minimum sa pikom. 3 ♠ je opet za igru.

Međutim 2NT može biti i taktički licit (što nije uobičajeno za standardni slabo dva otvor), slaba ruka sa ciljem da se sakrije snaga protivnicima. Na primer, u favorizovanoj zonskoj situaciji sa: ♠KJ ♥432 ♦5432 ♣J432.

S obzirom da 2NT može biti taktički, bolje je igrati da je odgovor 3 ♣ jak, a 3 ♦, 3 ♥ - slab. Posle aukcije:

2 ♦	2NT
3 ♦	3 ♥ (za igru)

protivnik neće znati da li je to bio taktički pozivni licit, ili je odgovor obeshrabrio odgovarača. (Drugi način: 3 ♣ = slab otvor, 3 ♦, 3 ♠ = jak, ne omogućava bezbednost u ovoj meri.)

Preko 3♣ rellicita, igramo tvist na “pass-ili-ispravi” ideji.

2♦	2NT
3♣	?

- 3♥ = pasiraj sa hercom, licitiraj sa pikom (verovatno je 2NT pitanje bilo taktičko),
- 3♠ = pasiraj sa pikom, licitiraj sa hercom

3♣ odgovor na otvor 2♦

3♣ je jak veštački licit – kad odgovarač želi da licitira sopstvenu boju, i ne pita otvarača za njegovu. Posle 3♣ odgovora otvarač je prinuđen da licitira 3♦, i odgovarač pokazuje svoju boju prirodno: 3♥, 3♠, 4♣, 4♦ (3NT može biti dobar minor). Ovaj licit zahteva još jedan licit otvarača.

3♦ odgovor na otvor 2♦

3♦ pokazuje pozivnu ruku sa fitom u oba majora. To je najbolji licit kada se plašimo da će posle 2NT doći do odgovora i do konvencionalnog mešanja protivnika koji bi sugerisali dobru odbranu, atak ili žrtvu. Posle 3♦ odgovora otvarač licitira 3♥ (3♠) sa minimumom ili 4♣ (4♦) sa maximumom i hercom (pikom) – sa namerom da ne postane odmah odigravač. Posle pozitivnog odgovora još uvek imamo mogućnost da izaberemo odigravača.

3♥ odgovor na otvor 2♦

Taktičko značenje: “pass sa hercom, licitiraj 3♠ sa pikom”. Obično je ovo licit sa slabom rukom i podrškom za oba majora sa ciljem baražiranja neprijatelja.

3♠ odgovor na otvor 2♦

“pass sa pikom, nastavi sa hercom”

4♣, 4♦ odgovori na otvor 2♦

Žele da se igra u partnerovoj boji na nivou 4 iz svoje ruke (4♣) ili partnerove ruke (4♦). Posle 4♣, otvarač transferiše u svoju boju (t.j. 4♥ = “imam pika”) dok posle 4♦, on licitira svoju boju prirodno. Licitiramo 4♦ kada postoji razlog da pasiramo završni licit ili se plašimo kontre za atak

4♥, 4♠ odgovori na otvor 2♦

Prirodni – sa našom bojom!

Posle mešanja protivnika na otvor 2♦

Posle mešanja protivnika, kontre su kaznene, a nove boje su “pasiraj ili ispravi”.

2♦ (2♠) X = kaznena

2♦ (3♣) 3♥ = lovljenje partnerove boje; pass sa hercom, u suprotnom licitiraj dalje

2♦ (3♣) 4♣ = priprema sign-off u sopstvenoj boji [jer bi 4M bilo pass/correct]

Otvori 2♥ i 2♠ (Polish style)

Otvori 2♥ i 2♠ pokazuju snagu ispod otvora (6-11), 5 karata u licitiranoj boji i 5-karata u boji sa strane: u slučaju 2♥ to može biti bilo koja boja, dok kod 2♠ druga boja mora biti minor. Nastavak treba da bude primarno taktički. Sa 4-karte u otvaračevoj boji predlažem direktan skok na nivo 4 (naravno, zonalnost igra ne trivijalnu ulogu). Ova aukcija može da ima ofanzivni karakter (da se nešto napravi), ili baražni, i ne proizvodi forsirajuće pass situacije; Ako protivnik uđe u aukciju odgovarač je gospodar situacije.

Odgovor 2♠ na otvor 2♥

2♠ = "pass sa pikom, ili licitiraj tvoju minorsku boju".

2NT odgovor na otvor 2♥/♠

Odgovor 2NT traži da otvarač pokaže 5-karatnu boju sa strane. Posle otvora 2♥, otvarač pokazuje pik licitom 3♥. Kasniji liciti slede pravila: minorski fit se potvrđuje prirodno, majorski – kju bidom.

- | | |
|----|---|
| 2♥ | 2NT |
| 3♦ | 4♦ = jako (slammish), potvrđuje karo adut. |
| 2♥ | 2NT |
| 3♦ | 3♠ = jako (slammish), potvrđuje herca za adut i pokazuje kju bid. |
| 2♥ | 2NT |
| 3♦ | 3♥ = pozivno i nije forsing – moguće samo dubl herc. |
| 2♥ | 2NT |
| 3♥ | 3♠ = jako, potvrđuje pik za aduta. |

Drugi odgovori

Drugi odgovori: 3♣, 3♦, 3♥ posle 2♠, i 3♠ preko 2♥ su prirodni (6+ karata) i forsing su za jednu rundu.

Posle mešanja protivnika

Posle mešanja protivnika, kontre su kaznene, a nove boje su za "pass ili ispravi".

- 2♥ (2♠) X = kaznena,
- 2♥ (3♣) 3♦ = za boju; pass sa karonom, u suprotnom nastavi dalje,
- 2♥ (3♣) 4♣ = da pokažemo sopstvenu boju prirodno u sledećoj rundi.

Otvor 2NT

Ovaj otvor pokazuje 22-23HCP, BAL. Moguće je i 5 karata u majoru.

Konvencije i dogovori posle otvora 2NT:

1. Puppet Stayman (modifikovani)
2. Minor Stayman
3. Jacoby transfers (samo za majore)
4. Kvantitativno 4NT / 5NT

Puppet Stayman

Puppet Stayman je specijalna verzija standardnog Stayman-a koja je popularna za odgovore na otvor 2NT. Započinjanje aukcije sa 2NT ima svoje prednosti i nedostatke. U koloni sa plusevima, otvarač opisuje svoju snagu (za ovu namenu, definisamo 2NT tako da pokazuje 21-22Hp) i relativno distribuciju, koja je, naravno, balansirana. Na negativnoj strani, 2NT nesumnjivo oduzima mnogo licitacionog prostora. Takođe, veliki broj listova koje su kandidati za otvor 2NT sadrže i petokaratnog majora. Ako otvorite 2NT sa listom koji sadrži pet herčeva, nećete li lako ispustiti 5-3 majorski fit? Zbog toga veliki broj igrača koristi puppet Stayman, konvenciju dizajniranu da se pronađe takav fit.

Evo kako ona radi: posle otvora 2NT (a protivnici su mirni), licit 3♣ obećava vrednosti najmanje za manšu i pitanje je za otvarača da li ima četvorakaratnog ili petokaratnog majora. Sa 5 herčeva, otvarač licitira 3♥. Sa pet pikova, otvarač licitira 3♠. Ako otvarač ima četiri herca ili četiri pika (ili oba), on licitira 3♦. Ako nema ni četvorakaratnog majora ni petokaratnog, otvarač licitira 3NT.

Posle 3♦ odgovora. Kada otvarač licitira 3♦, govoreći da ima bar jednog četvorakaratnog majora, odgovarač još uvek ne zna kog majora ima otvarač — ili da li otvarač ima oba majora. Ako odgovarač ima samo jednog četvorakaratnog majora, on kaže to otvaraču licitirajući drugog majora na trećem nivou. Tako će licitom 3♥ pokazati da ima 4 karte pik, a licitom 3♠ pokazati da ima 4 karte herc. Na primer:

Opener	Responder
2NT	3♣ ⁽¹⁾
3♦ ⁽²⁾	3♠ ⁽³⁾
4♥ ⁽⁴⁾	Pass

(1) Puppet Stayman: Da li imaš četvorakaratnog ili petokaratnog majora?

(2) Imam najmanje jednog četvorokaratnog majora.

(3) Imam herca.

(4) I ja takođe. Hajde da igramo 4♥ umesto 3NT.

Primitite da jaka strana prva licitira herca i deklariše kontrakt. A šta ako se otvaračev major ne fituje sa odgovaračevim? Tada otvarač licitira 3NT. I konačno, šta ako odgovarač ima oba četvorokaratna majora? Odgovarač tada licitira 4♦ posle 3♦ prepuštajući otvaraču da izabere majora.

Otvarač	Odgovarač
2NT	3♣ ⁽¹⁾
3♦ ⁽²⁾	4♦ ⁽³⁾
4♠ ⁽⁴⁾	Pass

(1) Puppet Stayman: da li imaš četvorokaratnog ili petokaratnog majora?

(2) Ja imam najmanje jednog četvorokaratnog majora.

(3) Ja imam četiri herca i četiri pika. Izaberi majorsku manšu.

(4) Imam četiri karte pik.

Posle odgovora 3♥ ili 3♠. Kad otvarač pokaže petokaratnog majora, odgovarač obično može da zaključi završni kontrak (osim ako nema slemske ambicije). Sa tri ili više karata za fit sa otvaračevim majorom, odgovarač obično licitira četiri u majoru i na taj način završava aukciju. Ako odgovarač nema fit za tog majora, on licitira 3NT.

Ima i jedna zamka. Kao odgovarač, možete po navici da ne pitate za majora kad imate samo tri karte u majoru, zaboravljajući da otvarač može da ima i petokaratnog majora.

Na primer: ♠Q,6,4 ♥8,7 ♦A,9,4,2 ♣Q,5,3,2.

Ako partner otvori 2NT izgleda automatski licitirati 3NT, ali igrajući puppet Stayman morate prvo da licitirate 3♣. Ako otvarač licitira petokaratnu boju pik (3♠), vi ćete srećni licitirati 4♠. U suprotnom, daćete sign off u 3NT.

Posle 3NT odgovora. 3NT će vrlo često biti kraj aukcije. Odgovarač će nastaviti samo ako ima neobičnu dužinu u majorima. Sa listom koji sadrži 6–4 u majorima, na primer, odgovarač može početi sa 3♣ kako bi pronašao majorski fit. Kad otvarač kaže da nema majora, odgovarač može transferisati u svoj šestokaratni major na četvrtom nivou. Ovo se lako zaboravlja, pa to svakako prodiskutujte sa partnerom!

Ako igrate puppet Stayman, još uvek možete da igrate Jacoby i Texas transfere preko 2NT otvora. Treatiranja su kompatibilna.

Poboljšana verzija Puppet Staymana

Postoji i poboljšana verzija puppet Staymana, ali je ona samo za eksperte. Evo i nje za svaki slučaj :=)

2NT	3♣ (Ask for M)	
	3♦ (no M or 4♠)	
	3♥ (Ask)	3♠ (3♠)
		3NT (2♠)
		4♠/cue (4♠)
	3♠ (minor Ask)	
	3♥ (4-5 ♥)	
	3♠ (Ask)	3NT (4♥)
		4♥/cue (5♥)
	3♠ (5♠) Next (cue, fit ♠)	
	3NT (4♥ & 4♠)	
	4♣	
	4♦/♥(TRF for 4♥/♠)	
3♦/♥ (5+ ♥/♠)	3♥/♠ (2 cards ♥/♠)	
	Other (cue, 3+ cards ♥/♠)	
		4♦/♥ (Trf for ♥/♠)
		Other (Cue)
3♠ (minor Ask)	3NT (no 4+ cards ♣/♦)	
	4♣/♦ (4-6 cards ♣/♦)	
	4NT (RKCB)	
4♣/♦ (5+ ♣/♦)	4NT (no 3 cards ♣/♦)	
	Other (Answer on RKCB)	

Otvor 4♣/♦ Numyts

Otvori 4♣/♦ pokazuju vrlo kvalitetnog 7 ili 8 karatnog herca/pika sa vrednostima sa strane, odnosno sa bar jednom kontrolom.

Međustep 4♦/♥ je RKC, a sledeće pitanje je za boju kontrole.

III 1-D sistem odbrane

Kratak pregled

Šema licitacije, niže izložena, primenjuje se kada je protivnik otvorio 1 u boji na prvom nivou, a ni vi, niti vaš partner niste još ušli u licitaciju, iako je bilo koji od vas (ili obojica), prethodno možda pasirao. Za početne kompetitivne akcije oruđa u **1-D** arsenalu su sledeća:

1-D Overcall (dvobojni overkol): Ovime se pokazuje dvobojac sa licitiranom i sledećom višom, nepomenutom bojom. Tako, preko otvora 1♥, 1♠ pokazuje pik i tref, 2♣ tref i karo, a 2♦ karo i pik. Boje mogu biti dužine 4, 5 ili 6 karata - minimalna snaga boje je K10xx ili xxxxx. Potrebna snaga zavisi od distribucije i taktičke situacije, ali je maksimum 16 HCP.

1-D Jump overcall (skok overkol): Njime se pokazuje jednobojna karta, obično dužine 6 ili 7 karata. Maksimalna snaga je oko 15 HCP; minimum zavisi od taktičke situacije i može biti toliko slab koliko i tipičan baražni skok overkol u standardnim metodima.

1-D Double jump overcall (dvostruki skok overkol): To je čisto baražna akcija, sa 7 ili 8 karata u boji i najviše jednim defanzivnim štihom.

1-D Direct cue-bid (direktan kju bid): Za ovu licitaciju je neophodno da poeni budu skoncentrisani u dve licitacione boje. Nisu bitni HCP, već kvaliteti boja. Igramo samo u direktnoj poziciji.

- * Snaga: (8)12 - 15 HCP
- * Distribucija: 6+♣/♦ i tačno 4♥/♠
- * Kvalitet: bez posebnih uslova

1-D T/O Double (izlazna kontra). Snaga informativne kontre:

- 11+ HCP, distribucija: 4441
- (12)13-15HCP distribucija 4432 ili 5332 sa po minimum 3 karte u nelicitiranim bojama. Igrač koji je dao kontru u drugom licitu prihvata transfer ili posle licita 1NT licituje 5. boju ako je maksimalan.
- 19+ HCP, BAL sa stoperom
- 16+ HCP, bilo šta

1-D jump cue bid (kju bid u skoku)

- Nivo 3 pitanje za stopera. Licitiramo sa 7+ karata bilo koja, zatvorena boja
- Nivo 4 bikolor minorski ili majorski, 3-5 luzera

1-D jump overcall 2NT (2NT overkol u skoku). Pokazuje jaki bikolor sa 0-4 luzera.

- Otvor 1♣ - 2NT = bikolor ♦ & ♥/♠ // kjubid je pitanje za drugu boju
- Otvor 1♦ - 2NT = bikolor ♣ & ♥/♠ // kjubid je pitanje za drugu boju
- Otvor 1♥ - 2NT = bikolor ♣/♦ & ♠ // 3♣ P/C, 3♦ pitanje za minora, 4♣ NAT
- Otvor 1♠ - 2NT = bikolor ♣/♦ & ♥ // 3♣ P/C, 3♦ pitanje za minora, 4♣ NAT

1-D jump 4 new minor (skok u novog minora na nivo 4). Bikolor minor – major, slabije od 2NT, 3-5 luzer

(1♥) – ? (protivnik je otvorio 1♥)

pass	mogući NAT overkol		
1♠	4-6♠ i 4-6♣, 8-15 HCP		
1NT	16-18 HCP, stoper	2♣	Stayman
		2♦/♥/♠	Transferi
		2NT	TRF za ♦
2♣	4-6♣ i 4-6♦, 10-15 HCP		
2♦	4-6♦ i 4-6♠, 10-15 HCP		
2♥	4♠ i 6+♣/♦		
2♠	8-15 HCP, (5)6+♠		
3♣/♦	8-15 HCP, 6♣+		
3♥	7+X, zatvorena boja	3NT // 4/5♣	Imam stopper ♥ // P/C
3♠	6♠+, baraž		
2NT	5♠+ i 5♣/♦+, 0-4 luzera		
4♣	♠&♣, 4-6 luzera		
4♦	♠&♦, 4-6 luzera		
4♥	♣&♦, 5-5, 3-5 luzera		
4NT	♣&♦, 5-5, 0-2 luzera		

Dvobojni overkol bez skoka

Overkol 1/1 ili 2/1 nakon prirodnog otvora 1 u boji, u direktnoj i pass-out situaciji.

Uslovi:

- Snaga: (7) 8 - 15 HCP
- Distribucija: min 4-4 u licitiranoj i višoj boji sa snagom 13-15 HCP, bez uslova za kontru (nemamo po 3 karte u nelicitiranim bojama)
- Kvalitet: Honeri uglavnom skoncentrisani u definisanim bojama.

Razvoj pojedinih sekvenci:

Licit partnera bez mešanja protivnika

- 1) Prosta podrška: 5 - 11 HDP, 4 karte. Slabo, INV
- 2) Nova boja: min 5,6 karata, NF
- 3) Nova boja, skok: dobra 6-to karatna boja, FG
- 4) 1NT: 9 - 11 HCP, BAL
- 5) 2NT u skoku: 12 - 13 HCP, BAL
- 6) 3NT u skoku: SO
- 7) Podrška skok nivo 3-MAJ: 0 - 7 HCP, 4+ karte podrške, baraž
- 8) Podrška skok nivo 3-min: 8 - 10 HCP, 4+ karte podrške, INV
- 9) Podrška skok nivo 2: Uglavnom konstruktivno
- 10) Kjubid: (11)12+ HDP, bez uslova za licit 2NT
- 11) Skok nova boja nivo 4: LD

Licit partnera posle podrške protivnika

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| 1) Prosta podrška: | 5 - 11 HDP, 4 karte. NF – INV |
| 2) Podrška u skoku: | 0 - 7 HCP, 4+ karte podrške, baraž |
| 3) Kontra na prot. podrš.: | isto značenje kao cue |
| 4) 2NT sa mešanjem: | INV ako smo preskočili dosta licita |
| 5) 3NT u skoku: | SO |

Licit partnera nakon licita partnera protivnika

- | | |
|---------------------|--|
| 1) Prosta podrška: | 5 - 11 HDP, 4 karte. Slabo, INV |
| 2) Podrška u skoku: | 0-6 HCP, 4+ karte podrške, baraž |
| 3) Kjubilid niži: | 12+ HDP, bez uslova za 2NT, bez sekundarne podrške |
| 4) Kjubilid viši: | |
| 5) 1NT: | 7 - 11 HCP, BAL |
| 6) Kontra: | kaznena |
| 7) Rekontra: | isto kao i kjubilid, ali min. sekundarna podrška: dupli TH ili 3 karte |

Razvoj nakon overkola i kjubida partnera

Prvi licit (prioritet) minimum !! Na cue-bid partnera 1. step je minimum, kao i ponavljanje boje overkola, a svi ostali liciti pokazuju jaču kartu.

- Ako je 1. step jedna od boja overkola onda ne znamo da li je 4-4 ili 5-4 u korist te boje, već samo znamo da je minimalan i da nema 5 karata u drugoj boji.
- Ako nije 1. step ponavljanje boja overkola: 5+ & 4, minimalan
- Ako nije 1. step minimalan licit NT: 4 & 4, maksimalan i stoper
- Ako nije 1. step i licit nije boja overkola: 4 & 4, maksimalan bez stopera
- Skok u boji overkola: 5+ & 4 maksimalan
- Posle kontre protivnika na cue bid:
 - Pass je minimum & 4-4,
 - RD maximum HCP, 1./2. kontrola boje cue bida
 - Ponavljanje boje overkola 5-4 & minimum
 - 4-ta boja, max bez stopera
 - minimalni NT, max & stoper & 4-4
- Posle minimalnog odgovora, novo pitanje je 4-ta boja, a NT je invit.

(1)	1♦	1♥	P	2♦
	P		?	
		2♥		= min (8-12), 4+♥ & 4♠
		2♠		= min (8-12), 4♥ & 5+♠
		2NT		= max (13-15), 4♥ & 4♠, stoper ♦
		3♣		= max (13-15), 4♥ & 4♠, bez stopera ♦
		3♦		= max (13-15), 5♥ & 5♠, bez stopera ♦
		3♥//♠		= max (13-15), 5♥ & 4♠ // 4♥ & 5♠
		3NT		= max (13-15), 5♥ & 5♠, stoper ♦ (ili kontrola ♦), po dogovoru

(2)	1♦	1♥	P	2♦
	P	2♥	P	??
				2NT = INV za NT (sa 12-13HCP)
				3♣ = GF, pitanje za 5+♥

(3)	1♦	1♥	P	2♦	
	P	2♥	P	3♣	= (GF, pitanje za 5+♥)
	P	??			
		3♦			= 4♥ & 4♠, (prvi step)
		3♥			= 5♥ & 4♠, (drugi step)
		3NT			= 4♥ & 4♠, stoper ♦

(4)	1♦	1♥	P	2♦	
	P	2♥	P	2NT (INV)	
	P	??			
		Pass			= minimum, 8(10)-11
		3♥			= 5♥ & 4♠, 11-12
		3♠			= 4♥ & 4♠, 11-12, bez stopera ♦
		3NT			= 4♥ & 4♠, 11-12, stoper ♦

Razvoj u 4. poziciji posle proste podrške

N	E	S	W	
	1♠	Pass	2♠	pass = NAT, NF
?				kontra = 4♥+ 4m, 13-15 HCP, ili 16+ HCP ♥. 2NT ask.
				2NT = minori
				3♣/♦/♥ = monokolor, 12-17 HCP
				3♠ = bikolor sa hercom

N	E	S	W	
	1♠	Pass	2♠	3♣/♦ = 4 karte, 13-15 HCP
!	pass	2NT	pass	3♥ = 16+ HCP, 5♥+
?				3♠ = 18+ HCP, bez stopera, bez 5♥

1-D Izlazna kontra (T/O Double)

Snaga informativne kontre:

- 11+ HCP, distribucija: 4441
- (12) 13 - 15 HCP distribucija 4432 ili 5332 sa po minimum 3 karte u nelicitiranim bojama. Igrač koji je dao kontru u drugom licitu prihvata transfer ili posle licita 1NT licituje 5. boju ako je maksimalan.
- 19+ HCP, BAL sa stoperom
- 16+ HCP, bilo šta

(1♥)	Double	Pass	??	
			1♠/2♠/2♦	= TRF za ♣/♦/♥, 0-10 HCP
			2♥	= 11+ HCP
			2♠	= 5+♠, 9-11 HCP
			1NT	= 8-10HCP, BAL, stopper, moguće 4♠
			2NT	= 11-12HCP, BAL, stopper
			3♣/♦	= 5+ ♣/♦, 9-11 HCP
			3/4♠	= PRE

NAPOMENA: Samo u slučaju: (1♠) – DBL – (pass) – 1NT je TRF za ♣.

Licit partnera bez mešanja protivnika

Pass	=	PEN
Licit boje bez skoka	=	TRF, 0 - 9 HCP, 4+ karata (uklj. licit 1NT kao TRF za ♣ na otvor 1♠)
Licit NT bez skoka	=	bez 5.-te boje, u.p. stoper
Licit boje u skoku	=	9 - 11 HCP, 5+ karata
Kjubid	=	11,12+ HCP
Licit NT u skoku	=	11 - 12 HCP, stoper, INV

(1) 4♥+, 0-10HCP

(2) = 10HCP, 4♥

N	E	S	W
	1♠	!	Pass
2♦ ⁽¹⁾		2♥	
2♠ ⁽²⁾			

Licit partnera posle podrške protivnika

Licit boje bez skoka	=	5+ HCP, min. 5 karata
Licit boje u skoku	=	6+ karata, distributivno, INV
Kontra	=	7+ HCP, bez 5. boje,
Responsive2NT	=	8-10 HCP, stoper, BAL
Kjubid (na MAJ)	=	

Licit partnera posle licita protivnika 1NT

Licit boje bez skoka	=	0+ HCP, min. 5 karata
Kjubid	=	ART, veoma distributivno, FG
Licit boje u skoku	=	6+ karata, distributivno, INV

Licit partnera posle nove boje protivnika

Licit boje bez skoka	=	5+ HCP, min. 5 karata
Licit boje u skoku	=	6+ karata, distributivno, INV
Kontra	=	7,8+ HCP, bez 5.boje, responsive, 4 OMAJ
2NT	=	
Kjubid	=	FG i pitanje za stopera

N	E	S	W
	1♥	!	2♦
?			

2♥ = CUE, bez stopera ♥, možda imam stoper ♦
 3♦ = CUE, stoper ♥, nemam stoper ♦
 kontra = T/O

N	E	S	W
	1♥	!	2♣(1)
!(2)			

(1) TRF za ♦
 (2) T/O

Ponašamo se kao da je prirodno, sa kaznenom kontrom licitiramo pass

N	E	S	W
	1♦	!	1♥
!(1)	2♥	2♠(2)	

(1) T/O
 (2) 4♠

Licit partnera posle licita rekontre protivnika

Licit boje bez skoka = TRF, 0+ HCP
 Kjubid = ART, veoma distributivno, FG
 Licit boje u skoku = 5 - 6 HCP, 6+ karata i 3 karte u nelicitiranoj boji
 Sa 9 - 10,11 HCP, bez 5. boje i polustoperom obično licitiramo 1NT.

Licit otvarača posle TRF odgovora partnera

Transfere igramo ako je protivnik licitirao pass ili rekotru. Posle uslovnog TRF odgovora očekuje se od igrača koji je dao kotru da prihvati TRF sa minimum 3 karte podrške i 12 - 15 HCP.

Prihvaćeni TRF = 12 - 15 HCP, 3+ karata, NF
 Prihvać. TRF skok = 16 - 17 HCP, 4+ karata, NF
 Prih. TRF dupli skok nivo 3 = 18 - 19 HCP, 4 karte
 Prihvać. TRF manša = 20+ HCP, 4,5+ karata
 NT = 19 - 20 HCP, bez 4 podrške, BAL
 3NT = Sign off
 Licit nove boje = 16+ HCP, 5+ karata, u.p. bez 3 karte
 Skok u novoj boji = 6+ karata, jaki monokolor, INV
 Kjubid = Nekoliko mogućih značenja:

- 21+ HCP, BAL, stoper
- 16+ HCP, BAL, bez stopera, bez 4 karte podrške
- 21+ HCP, bilo šta
- 19+ HCP, jaka podrška

Razvoj nakon kjubida igrača koji je kontrirao

Nakon kjubida partner treba da definiše:

- poensku snagu: 0 - 5,6 HCP ili 6,7 - 9 HCP
- da li ima stopera
- da li ima drugu 4. karatnu boju
- Svaki skok, licit 2NT i licit iznad boje transfera pokazuje jaču kartu, 5,6 - 9 HCP. Ukoliko se pokaže da partner ima 5 karata u MAJ, onda je max. 8 HCP.

Pravilo: Ako u 2. krugu licitujemo boju koja je ispod prvolicitirane boje onda je to slabost 0 - 4,5 HCP, a ako licitiramo iznad nje onda je to jača karta 5 - 9 HCP.

To se odnosi na 2. nivo, a svaki licit nove boje na 3. nivou je 5+ HCP.

	N	E	S	W	
		1♦	!	pass	
TRF	1♥	Pass	2♦	pass	16+HCP, F1
	?				

2NT = 5,6 - 9 HCP, stoper, može da ima 5♠ ili 4♥
 3NT = 6 - 8 HCP, stoper i po, 4♠, bez 4♥
 3♠ = 5 - 8 HCP, 5+♠, bez stopera
 3♥ = 5 - 8 HCP, 5♠ i 4♥, bez stopera
 3♦ = 5 - 8,9 HCP, 4♠, bez stopera
 2♠ = 0 - 4,5 HCP, 5♠+ bez 4♥
 2♥ = 0 - 4,5 HCP, 4♥+ i 4♠+
 3♣ = 5 - 9 HCP, 4+♣ & 4+♠

Razvoj nakon kjubida

10HCP, 4♥

N	E	S	W
	1♠	!	Pass
2♠	!	Pass	Pass
3♥	Pass	3♠	!
?			

pass =
 rdbl = A♠
 licit =

N	E	S	W
	1♥	!	Pass
2♥	Pass	?	

2♠ = 3+♠, 12-15 HCP
 3♣/♦ = 4+♣/♦

N	E	S	W
	1♥	Pass	Pass
!	Pass	2♥	Pass
?			

2♠ = 4♠+

NT overkoli bez skoka

1NT Overkol

(1♥) – 1NT (1♥) – pass – (pass) – 1NT 16-18 HCP u direktnoj, 15-17 HCP u pass-out poziciji, BAL, stoper u licitiranoj boji	2♣	Stayman
	2♦	TRF ♥ transfer cue !! ili pitanje za minore
	2♥/♠/2NT	TRF ♠/♣/♦
	3♣/♦	FG, 5+♣/5+♦
	3♥/♠	0-1♥/♠, min. 5-4 u ♣&♦
(1♥) – 1NT - (!) (protivnik licitira kontru)	Licit	Značenje
	RD	TRF za ♣ ili ♥
	2♣	TRF ♦ ili ♠
	2♦	♦ & MAJ
	2♥	♥ & ♠
	2♠	♠ & ♣
	2NT	♣ & ♦

Partner na rekontru ili 2♣ licitira nižu boju. Ako imamo monokolor u višoj boji onda ponovo upotrebimo TRF.
 PRAVILO: Uvek kada overkoliramo BAL, 15-18 HCP, bilo preko 1NT ili 2NT i protivnik nas kontrira, igramo gore opisanu odbranu.

Odgovori na TRF cue bid:

minimalan licit NT = bez 4 karte minoru

1. slobodni step 4♣ // 2. slobodni step 4♦ // 3. slobodni step 5♣ // 4. slobodni step 5♦

2NT overkol bez skoka

o (2♥) – 2NT	o 3♣	o Stayman
o (2♥) – pass – (pass) – 2NT	o 3♦	o TRF cue bid, pitanje za minore
o	o 3♥	o TRF za ♠
o (15-18 HCP BAL, stoper u licitiranoj boji)	o 3♠	o 5+ & 4+ minori & 0-1♠

Nemogući transfer. Transfer u boju koju je protivnik otvorio bilo na 1. ili 2. nivou.

N	E	S	W	
	2♥	2NT	pass	
3♦	Pass	?		3♥/4♣ = 4♣/5♣ 3♠/4♦ = 4♦/5♦ 3NT = bez 4♣ & 4♦

IV Konvencije

Negativna Kontra (Sputnik)

Negativna kontra pokazuje takmičarske ili bolje vrednosti odgovarača bez jasnog licita ili bez mogućnosti za ligit kada je partner otvorio jedan u boji a desni protivnik (RHO) overkolirao u boji. Kontrom on pokazuje oko 6+HCP na nivou 1, a za više nivoe razumno više. Uobičajeno je da se negativna kontra primenjuje kada je overkol 3♠ ili manje.

Najčešće koristimo kontru da pokažemo 4 karte u jednoj ili obe nelicitirane majorske boje na svim nivoima. Međutim, negativna kontra je takođe korektna sa 5 ili više karti u majoru kada ruka nije dovoljno jaka da se boja licitira direktno. Na primer, nova boja na nivou 2 pokazuje oko 11+HCP, a na nivou 3+ je forsing do manše.

Upotreba Negativne kontre:

Partner 1	Protivnik 1	Partner 2	Partner 2 Pokazuje
1♣	1♥	X	6+HCP i 4 karte ♠. Licit 1♠ obećava 5♠
1♦	1♠	X	6+HCP i 4+♥
1♣	1♦	X	6+HCP i 4/4+ u majorima
1♥	1♠	X	4/4+ u minorima

Direktna kontra protivničkog overkola 1NT je obično kazneno orijentisana.

Odgovori na Negativnu kontru:

Licit	Pokazuje
Minimum (ispod manše)	najviše 16HCP (nije forsing)
Skok	16-18 HCP (nije forsing)
Cuebid protivničke boje	19+HCP (forsing do manše)
Pass (vrlo retko)	za kaznu

Svi relliciti Negativnog kontrera ispod manše nisu forsing, osim cuebid protivničke boje.

Korišćenje Negativne kontre znači da partner nije u mogućnosti da kazneno kontrira. I zato, kada je protivnički overkol praćen sa dva pasa, otvarač treba da pokuša da reotvori sa kontrom, posebno ako ima dve i manje karti u protivničkoj boji, jer je partner možda pasirao sa dobrom rukom za kaznu

Kaznena kontra

Ako imate dogovor da igrate negativne kontre do 3♠ tada bi kazneno orijentisana kontra bila:

- X licita na nivou 3+ (osim posle baraža)
- Direktna X licita NT
- X ako je partner približno već opisao svoju snagu i distribuciju.
- X kad je jedan partner rekontrirao
- X kad je jedan od partnera kazneno X ili pasirao izlaznu kontru
- X bilo kog veštačkog licita (na primer, Steyman, Cuebid, Blackwood) ili odgovora. Ovo je kontra za navođenje)
- X otvornog licita manše u minorima

Budite obazrivi sa kaznenom kontrom i vodite računa o snazi partnerovih govora.

Ako protivnici koriste konvenciju (kao Michaels ili Neobični NT), možete da kontrirate veštački licit da pokažete najmanje 10 ili cuebid jedne od protivnika pokazane boje da forsirate do manše.

Forsing pass se koristi kad protivnici jasno/očigledno takmičarski licitiraju iz baražnih razloga, a vi niste sigurni da li da kontrirate ili licitirate više (obično iznad manše). Pass forsira partnera da ili kontrira ili licitira. Ako posle pasa partner kontrira, a vi izađete iz kontre to je slem forsing.

Podrška (Support) Kontra i Rekontra

Vi otvorite 1♥ i čujete levi protivnik(LHO) passira. Partner odgovori 1♠ (obećavajući četvorokaratnu boju), i desni protivnik(RHO) se umeša sa 2♣. Šta sada? Korisnici support kontre su srećni u ovoj situaciji; oni jednostavno kontriraju! da pokažu tri karte pik podrške. Tako da im licit 2♠ pokazuje 4 karte podrške. Kada protivnici licitiraju boju i podrže je, support kontra takođe funkcioniše: ona je takođe primenljiva kada desni protivnik(RHO) licitira izlaznu kontru. Primer:

Otvarač	Protivnik 1	Odgovarač	Protivnik 2	Otvaračev relicit pokazuje
1♣	1♥	1♠	2♥	Snaga otvora i 3♠
X				
1♣	1♥	1♠	2♥	Snaga otvora i 4♠
2♣				
1♣	Pass	1♠	X	Snaga otvora i 3♠
XX				
1♣	Pass	1♠	X	Snaga otvora i 4♠
2♠				

Primedba: Uobičajeno je da, support kontra i rekontra su u primeni do 2♠

Produžena (Responsivna) Kontra

Responsivna kontra je odgovor na partnerovu izlaznu kontru kada protivnici licitiraju i podrže boju. Na primer: 1♥ - X - 2♦ - X. Responsivna kontra je bazirana na činjenici da je kaznena kontra obično ne isplativa, i zato responsivnom kontram pokazujemo rasute vrednosti (obično balans) sa najmanje 6 HCP i interes da se pronađe fit. Ako protivnici licitiraju minorsku boju, responsivnom kontram tražimo od partnera da izabere majorsku boju. Ako protivnici licitiraju majorsku boju, responsivnom kontram tražimo od partnera da izabere minorsku boju. Na primer, partner kontrera može držati ♠KT43 ♥QJ32 ♦93 ♣JT9 i vidi: 1♥ - X - 2♦ - ?, on će licitirati responsivnu kontru da traži od partnera licit majora.

Kontra partnera kontrera je responsivna samo kada su protivnici otvorili boju i podržali je. Neki igrači koriste responsivnu kontru i kada je partner jednostavno overkolirao u boji. U tom slučaju responsivna kontra će pokazivati 8+, slaba podrška sa partnerovu boju, i obično 5/5 i bolje u druge dve nelicitirane boje: Na primer, 1♣-1♠-2♣-X bi sugeriralo 5♦ & 5♥. Dati opis je vrlo privlačan ako imate takve "savršene" tipove ruku.

U praksi, međutim, puno igrača prave responsivnu kontru sa svakom rukom koja ima takmičarske ili bolje vrednosti i nema se dobar licit. Na primer:

1. Ti držiš ♠Kxx ♥KQx ♦xxx ♣Axxx i čuješ 1♦ -X-2♦, nemaš dobrog govora i moraš ta koristiti responsivnu kontru i sačekati partnera.
2. Ti držiš ♠Kx ♥Axx ♦xxxx ♣Jxxx i čuješ 1♦ -X-2♦, ponovo, nemaš dobar govor pa moraš da koristiš responsivnu kontru.
3. Ti držiš ♠Txxx ♥KQx ♦xx ♣Jxxx i čuješ 1♦ -X-3♦, ovde opet, bez dobrog govora, moraš da koristiš responsivnu kontru

Situacije kada kontra NIJE responsivna već kaznena:

1. Desni protivnik(RHO) je licitirao novu boju, t.j., 1♠ - X - 2♥ - X (Napomena ... po prvom nivou nije kaznena)
2. Partner je licitirao overkol sa skokom, t.j., 1♣ - 2♦ - 3♣ - X
3. Levi protivnik(LHO) je otvorio baražno, t.j., 2♥ - X - 3♥ - X

Obično se responsivna kontra primenjuje do 3♠.

RKC Blackwood i Spiral scan za kraljeve

RKC Blackwood je pitanje za 5 ključnih karata (4A i adutskog kralja), adutsku damu i korisne šikene. Obično je to licit 4nt, mada može biti i neki drugi.

4nt	–	??	
		5♣	- 0/3 A
		5♦	- 1/4 A
		5♥	- 2/5 A, bez adutske Q
		6 u adutu	- 2A i šiken u boji višoj od adutske

Spiral scan je pitanje za kralja (kraljeve) posle odgovora 5♣-5♠, na RKCB. Prvi step koji nije adut je istovremeno i pitanje za adutsku damu, ako nije sadržano u odgovoru na RKCB. Ako je na damu odgovoreno/nije odgovoreno, tada je prvi/drugi step koji nije adut pitanje za kralja/kraljeve ili čak i za damu/dame.

Kod spiral scan-a, kraljevi i dame se stavljaju u uređen niz. Kraljevi, a posle njih i dame, se uređuju po priritetu, sa tim da ako nema nikakvih prioriteta – niz je prirodan, odnosno ♣, ♦, ♥, ♠, naravno isključujući aduta.

Generalna pravila za utvrđivanje prioriteta:

1. Kada se postavlja pitanje u spiral scanu ne racuna se adutski step, ali se računa u odgovoru.
2. Prvi kralj ako nije bilo licitacije boja sem adutske je kc, kd, kh, ks (bez adutskog naravno)
3. Ako su licitirane druge boje prvi prioritet je prva boja otvarača, zatim prva boja odgovarača.
4. Ako smo prijavili šiken, tu boju ne računamo u daljoj licitaciji.

Primer:

Pretpostavimo da odgovarač ima ♠Kxxxxx, ♥AQxxx, ♦A, ♣A, tada sledeća aukcija

1♠	–	2NT
4NT	–	5♦
5♥	–	5♠
6♦	–	6♠
7♠/NT		

bi imala sledeće značenje:

4NT - RKCB ;
5♦ - 1/4 A;
5♥ - pitanje za Q♠;
5NT - 2. step, imam Q♠ nemam kralja ♣;
6♦ - 2.step, pitanje za K♥;
2 step imam K♥ i nemam Q♣.

Četvrta boja forcing

Opis: Četvrta boja forcing je drugi licit odgovarača u boji koju nijedan od partnera nije licitirao, na najnižem nivou.

Primeri:

(a) 1♦-1♥-1♠-2♣ (b) 1♥-1♠-2♣-2♦ (c) 1♠-2♦-2♥-3♣

To podrazumeva da licitirajući četvrtu boju, nijedna boja dotada nije dogovorena kao adutska.

Zašto četvrta boja forcing? Evo nekih razloga.

(1) Poruka da se nema stoper (ili vrlo slabi stopper) u nelicitiranoj boji.

Klasičan slučaj je u sekvenci (c). Imajući tref stopper, odgovarač umesto 3♣, može da licitira 2NT.

(2) Balans distribucija sa snagom "samo malo ispod manše"

U sekvencama (a) i (b) licit 4-te boje nije forcing do manše. Odgovarač ima mogućnost da ovo licitira sa 10-12 HCP i namerom da pasira bilo koji negativan licit partnera.

U sekvenci (a) licitiramo 2♣ sa listom poput ♠ Qxxx ♥ KJxx ♦ KJ ♣ xxx, u nameri da pasiramo bilo koji rebid partnera. Ovo ćemo takođe licitirati i sa ♠ Qxxx ♥ KJxx ♦ JT ♣ Axx, i namerom da igramo NT iz partnerove ruke. U ovoj sekvenci 2♣ može da bude takođe i pokušaj da se nađe herc fit, t.j. moguće je da imate list poput ovog: ♠ Qxx ♥ KJxxx ♦ JT ♣ Axx, u nameri da, posle herc fita gotovo izvesno da igrate manšu, a da posle 2♦ odgovora verovatno "spustite zavesu".

U sekvenci (b) licitiramo 2♦ sa listom kao ♠ AQxxx ♥ Qx ♦ Qxx ♣ Jxx. Ako partner licitira 2♥, tada ćemo pasirati, ali posle 2♠ licitiraćemo manšu u piku. Koristeći četvrtu boju forcing mi možemo da licitiramo sa ♠ AQxx ♥ Qx ♦ Qxxx ♣ Jxxx, ali tada ćemo pasirati čak i 2♥, isto kao i 2♠.

Naravno, četvrta boja forcing primenjena na sekvence (a) i (b) može da bude takođe pitanje sa jakom rukom – kada responder naravno neće pasirati nijedan rebid otvarača.

Sad možemo da formulišemo pravilo:

Četvrta boja - forcing nije forcing do manše jedino ako je ispod dve od otvorenih boja.

(3) Forcing aukcije sa fitom za partnera

Preko odgovora na prvom nivou sa fitom za otvaračevu boju skok je poziv na manšu, t.j. u sekvencama:

(a) 1♦-1♠-2♣-3♦ (b) 1♥-1♠-2♣-3♥ (c) 1♦-1♥-1♠-3♠

U svim sekvencama gore navedenim poslednji licit odgovarača je poziv na manšu.

Dogovarajući partnerovu boju na ovaj forsirani način je jedna od prednosti 4-te boje forcing. U primeru (a) licitom 2♥, a zatim u sledećoj rundi licitirajuću karo (na najnižem mogućem nivou) bi indiciralo forcing do manše, pokazujući podršku za herca (pika) u sekvencama (b) i (c) sa četvrtom bojom (2♦ odnosno 2♣).

(4) Forsiranje aukcije u jednoj od sopstvenih boja

U sekvencama:

(a) 1♥-1♠-2♣-3♠ (b) 1♦-1♥-1♠-3♥ (c) 1♠-2♦-2♥-3♦

poslednji licit odgovarača je poziv na manšu. U nameri da pokažemo svoju boju, možemo da licitiramo četvrtu boju bez straha da bi to partner pasirao.

Primerba! Trik sekvenca

Malo više dogovora potrebno je za ovakvu inicijalnu sekvencu: 1♦-1♠-2♣-2♥

Licit 2♥ mora da se tretira kao četvrta boja forcing, ali ponovni licit na trećem nivou pokazaće da je herc zapravo boja, t.j. 1♦-1♠-2♣-2♥-2N-3♥ pokazujući 5-5 distribuciju u majorima, nije-forcing. Sa jakom rukom i istom distribucijom responder licitira 3♥ odmah posle 2♣ relicita.

Jednostavna pravila za odgovore na četvrtu boju forcing.

(1) Licit sa skokom pokazuju više snage.

(2) Otvarač pokazuje 3-karte fit za partnerovu boju ako je ima.

(3) Sa 5-5 distribucijom otvarač ponavlja svoju drugu boju.

(4) Sa 5-4(6-4) distribucijom i bez fita (3karte) za partnerovu boju, otvarač licitira:

- * 2NT = minimumalni otvor sa najmanje "polu-stoperom" (Qx) u četvrtoj boji
- * relicit otvore boje = minimalni otvor bez polustopera u četvrtoj boji
- * 3NT = maksimum sa stoperom u četvrtoj boji
- * 3 u četvrtoj boji = maximum bez stopera u četvrtoj boji

Multi-Landy

Multi-Landy je odbrana od protivničkog otvora 1NT koja kombinuje dve popularne konvencije, Multi 2♦ i Landy odbranu od 1NT. Kod Multi-Landy konvencije, posle otvora desnog protivnika 1NT: licit 2♣ pokazuje majore; licit 2♦ pokazuje monokolorni list sa ili hercom ili pikom; a liciti 2♥ ili 2♠ pokazuju bikolorne listove sa licitiranim majorom i nepoznatim minorom. Multi-Landy kontra protivničkog otvora 1NT je kaznena ili bikolorni list 5m&4M u zavisnosti da li je otvor 1NT slab (do 15HCP) ili jak. Posle Multi-Landy 2♦ overkola protivničkog otvora 1NT, svi majorski liciti ispod manše su "pass or correct". Posle licita 2♣, licit 2♦ je da se izabere major. Za bikolorni Multi-Landy overkol potrebna je najmanje 5-4 distribucija i najmanje 11 Hp.

Posle kontre na jak otvor 1NT: 2♣ je pass/correct za minora, 2♦ je da se izabere major, a 2M je samostalna majorska boja.

Licit 2NT obično je minorski bikolor, dok je 3m običan baraž u minoru.

Liciti odgovarača na Multi-Landy overkol su gotovo identični onima iz WJ05-a (polish cluba), bikolori i monokolori se tretiraju kao da nije bilo otvora 1NT.

Interesantno je da se pomenuta odbrana može primeniti i u takozvanoj sendvič poziciji, odnosno,

1m – pass – 1NT – ? !!

[Istu odbranu igramo i posle pass-a, odnosno *pass – 1m – pass – 1NT – pass – pass – ?*, imajući u vidu da je partner propustio da javi 1D sistem iz taktičkih razloga]

Leaping Michaels

Leaping Michaels je konvencionalni overkol napravljen u odbrani od protivničkih baraža na nivou 2 ili 3. Leaping Michaels prikazuje jak bikolorni list (5-5 i bolje) koji nije prikladan za izlaznu kontru.

Da bi se napravio, Leaping Michaels, koristimo 4♣ 4♦ licite. Slično Michaels cuebidu, u slučaju da je ovo minor u protivničkoj boji, tada to implicira majorske boje. U slučaju da overkol nije cuebid, to indicira licitiranu boju plus majorska boja. Dakle, na baraž protivnika (označen u zagradama), primenjuje se sledeće kada se igra Leaping Michaels:

(2/3♥) - 4♣ : Tref i pik

(2/3♥) - 4♦ : Karo i pik

(2/3♠) - 4♣ : Tref i herc

(2/3♠) - 4♦ : Karo i herc

(3♣) - 4♣ : Majori

(3♣) - 4♦ : Karo i nepoznati major

(3♦) - 4♣ : Tref i nepoznati major

(3♦) - 4♦ : Majori

Posle (3♦) - 4♣, licit 4♦ je pitanje za majora. Liciti 4♥ i 4♠ su za igru. Posle (3♣) - 4♦ licit 4♥ je P/C.

Neki partneri preferiraju zamenu značenja 4♣ and 4♦ licita posle baraža 3♣ tako da 4♣ označava karo i nepoznati major. Ovo ima prednost jer 4♦ postaje slobodno za pitanje o majorskoj boji. Odgovori 4♥/4♠ tada mogu da se igraku kao prirodni (za igru). Leaping Michaels se može koristiti i posle prirodnih baraža na drugom nivou, ali i posle konvencionalnih baraža kao Muiderberg. Čak i posle multija 2♦, Leaping Michaels može da ima dobar efekat:

(2♦) - 4♣ : Tref i major (4♦ je pitanje za majora)

(2♦) - 4♦ : Karo i major (4♥ je pass-or-correct)

DOPI

"Double sa 0 Aces, Pass sa 1". Omogućuje odgovore na RKC posle mešanja protivnika

Double	0 / 3 A
Pass	1 / 4 A
1. mogući licit	2 / 5 A-Q
2. mogući licit	...

CRASH

Odbrana od jakog otvora 1♣/2♣. Prvi cilj je da se iskoristi slabost tih sistema, a to je baraž.

- 0) 1♣ ??
- pass = *Nelimitiran, Mogao bi biti otvor i jače !*
 - Double = **C**olor, crvene ili crne boje
 - 1♦ = **R**ank, minori ili majori
 - 1NT = **S**Hape, ♣&♥ ili ♦&♠
 - 1♥ = dve mogućnosti: a) prirodno 5⁺♥ b) canape, 3♥, 5m
 - 1♠ = dve mogućnosti: a) prirodno 5⁺♠ b) canape, 3♠, 5m
 - 2♣/♦/♥/♠ = overkol, 6⁺♣/♦/♥/♠
 - 2NT = neki jaki bikolor, 6⁺& 5⁺, 4 luzera i manje
 - 3x = baraž
- (1) 1♣ 1♠ pass 1NT* (1NT je relej)
- pass ??
- 2♣/2♦ = prirodno, canape, 5♣/5♦
 - 2♥ = prirodno, druga boja, pored overkola u ♠
 - 2♠ = prirodno, overkol u ♠, 5⁺♠
- (2) 1♣ 2NT pass ??
- 3♣ = vrlo slab list
 - 3♦ = forsing relej
 - 3♥ = vrlo slab relej, za igru u nekom majoru
- (3) 1♣ 2NT pass 3♦* (forsing relej)
- pass ??
- 3♥/♠ = prirodno, najbolja boja
 - 3NT = 6-5 u minorima
 - 4m = 6m + 5M

Lebensohl

Metod za borbu protiv protivničkog overkola u boji posle partnerovog otvora 1NT. Suština je u uvođenju veštačkog odgovora 2NT, koji traži od partnera da licitira 3♣ kao "relejni" licit. Odgovarač može tada da pasira (sa trefom) ili da licitira sign off u svojoj realnoj boji. Posle overkola protivnika na nivou 2, odgovori 3 u novoj boji su prirodni i forsing, t.j., 1NT-(2♦)-3♣ (Ovo takođe važi ako je to licit sa skokom preko protivničkog overkola na nivou 2: t.j. 1NT-(2♦)-3♥).

Ako odgovarač, posle Lebensohl 2NT licita, licitira boju koja je više rangirana nego overkolerova boja, to je pozivni licit na manšu t.j., 1NT-(2♦)-2NT-(P)-3♣-(P)-3♥). Logika iza ovoga je da je odgovarač želeo sign off, on je mogao da licitira na nivou 2 odmah posle overkola, što bi bilo slabo, upravo kao i u standardnoj liciaciji (t.j., 1NT-(2♦)-2♥).

Sporedni problem posle protivničkog overkola otvora 1NT je odrediti da li se ima stoper u protivničkoj boji. 3NT se često igra kada se oba partnera nadaju da drugi ima stopera, ali činjenično nijedan nema. Ovaj problem može da se reši kroz drugu aplikaciju Lebensohl konvencije. Evo kako (pretpostavimo da West pasira):

Primer	North	East	South	South-ov relicit pokazuje
A	1NT	2♥	2NT	herc stoper - partner treba da pasira
	3♣	Pass	3NT	
B	1NT	2♥	2NT	Cuebid je Stayman pokazujući 4 pika i herc stoper
	3♣	Pass	3♥	
C	1NT	2♥	3NT	Bez ♥ stopera. Partner treba da ima herc stoper da pasira
D	1NT	2♥	3♥	Nema herc stopera ali pokazuje 4 karte pik. Partner treba da ima herc stopera za licit 3NT

Posle bikolornog overkola (odnosno, kad protivnici koriste konvencije kao što su Brozel, Astro i Landy) pa je overkol veštački, još uvek je moguće koristiti Lebensohl, ali uz modifikacije:

1. Posle bikolornog veštačkog overkola otvora 1NT, licitabilna boja je još uvek "nelicitirana" boja.
2. Dogovor u vezi stopera u protivničkim bojama ne važi
3. Posle bikolornog overkola, kontra je kaznena ali kontrer ne obećava vrednosti u veštačkoj boji, defanzivna snage (otprilike 7+HCP) i obično sugerše dužinu u jednoj od protivničkim bojama.

Primer: Posle prirodnog overkola u boji na nivou 3 kontra je izlazna

Sledeća primena Lebensohl konvencije je korišćenje posle partnerove izlazne kontre na protivnički slabo 2-otvor. Odgovorom 2NT (ako ste slabi i imate dugu boju) zahtevate od kontrera da licitira 3♣ (osim ako nije vrlo jak), tada možete da pasirate (sa trefom) ili da date sign off u vašoj boji..

East	South	West	North	North's Relicit Pokazuje
2♥	X	Pass	2NT	Manje od 7HCP sa 5+karti u licitiranoj boji
Pass	3♣ (relej)		Pass (sa trefom)/3♦	

Primer 1: Nedostatak zauzimanjem Lebensohlom 2NT nadoknađujemo dobijanjem konstruktivnog značenja licitima boje na nivou 3 na partnerovu izlaznu kontru

Primer 2: Ako je boja na nivou 3, posle Leb 2NT rangirana više od protivničke boje, to je pozivni licit, t.j., 2♦-X-2NT-3♣-P-3♥.

Ovo su slučajevi kad imamo otvor sa (14)15-17HCP. Najpraktičnija metoda u licitaciji za ispitivanje je konvencija Trial Bid. Dakle, nakon podrške našeg majorskog otvora od strane partnera s licitom nove boje partneru govorimo da imamo kartu vrednu pokušaja manše da imamo minimalno 3 karte u toj boji uz 2 ili 3 gubitka u boji. Izgled boje pogodne za Trial Bid je sledeći : Kxxx, Axx, xxxx, Jxx, Qxx. Boje poput sledećih: AQxx, KJ10x, AJ10x, xx nisu pogodne za Trial Bid.

Odgovori partnera otvarača na Trial Bid su :

- bez gubitaka u boji licitirajte manšu u majoru
- uz 1 gubitak u boji licitirajte manšu u majoru
- uz 2 gubitka u boji licitirajte manšu ako ste na maksimumu, a ako ste minimalni licitirajte sign-off s 3 u majoru
- uz 3 gubitka licitirajte sign-off s 3 u majoru
- Uz 3 gubitka u Trial Bid boji ali uz maksimum, možete licitirati novu boju ispod 3 u majoru partnera, npr. 1 pik – 2 pik – 3 tref – 3 herc, čime partneru govorite da mu ne možete pomoći u trefu, ali da još imate želju za manšom i da je vaša snaga locirana u herc boji. Ovo je poznato kao Counter-Trial Bid i uvijek pokazuje maksimum vrijednosti za podršku na nivou 2. Otvarač će licitirati manšu ako mu snaga u toj boji odgovara inače će licitirati 3 u majoru kao sign-off.

V Posebni dogovori

Odbrana od otvora 2♦ – multi

- Double = T/O na ♠. Odgovori su isti kao što bi ste odgovorili na otvor 2♠ slabo dva, uključujući Lebensohl.
- 2♥ = T/O na ♥. Odgovori su isti kao što bi ste odgovorili na otvor 2♥ slabo dva, uključujući Lebensohl. Pass, pa double = slaba T/O.
- 2♠, 3♥ = Prirodno. Odgovor u drugom majoru je cuebid, skok prirodan.
- 2NT = 16-18. Odgovori kao i na otvor 2NT.
- 3♣/♦ = Prirodan overkol
- 3♠ = Jako i prirodno, 4♥ je cuebid.
- 4♣/♦ = 5+/5+ u boji i major. 4♦ posle 4♣ je upit za majora; 4♥ posle 4♦ je za pass ako je ♥ ili ispravi ako je ♠

Sledeće kontre su izlazne (T/O):

- 2♦ - P - 2M - Double - Odgovori kao posle otvora slabo 2
- 2♦ - P - 2M - P - P - Double - Primenjujemo Lebensohl.
- 2♦ - P - 2♥ - P - 2♠ - Double - Primenjujemo Lebensohl.

Posle 2♦ - P - 2M:

- Double = T/O
- 4m = 5+/5+ u tom minoru i major.
 - i. 4♦ pitanje za majora;
 - ii. 4M traži 'pass or correct'.
- 2N = 15-18. Odgovori kao i posle otvora 2NT.
- 3M ili 4M = Prirodno

Posle 2♦ - P - 2♥ - Double - 2♠:

- Double = T/O na ♠.
- 3♥ = Prirodno uzimajući da je kontra kratkoća u ♥.

Posle 2♦ - P - 2♥ - P - 2♠ - P - P -

- Double = T/O na ♠

Posle 2♦ - P - P isto kao posle otvora 2♦ (slabo dva)

Intervencija u sendviču

(0) 1♣ pass 1♠ ??

pass = nema overkola

Double = Izlazna kontra, 4⁺♦, 4⁺♥, 12⁺HCP, forsing za rundu

1NT = 5♦, 4♥, 8-11HCP, forsing za rundu

2♣ = 6⁺♦, 4⁺♥, 10-14HCP

2♦/♥ = overkol

2♠ = 6⁺♥, 4⁺♦, 10-14HCP

2NT = bikolor, 5⁺♦, 5⁺♥, forsing za rundu

Bikolori

Naši bikolori su listovi koji ispunjavaju sledeća dva uslova:

- minimalna distribucija 5-5
- maximum 6 luzera, na primer ♠KQ10xx ♥x ♦KQ10xx ♣xx

- (0) 1♣ ??
- 2NT = jaki bikolor, ♦ & Major i 0-4 luzera
4♣ = Majori, 3-5 luzera
4♦ = bikolor ♦ & Major, 4-6 luzera

Posle bikolora držimo se sledećih principa:

4+NT i boje van bikolora su (jaki) releji

3NT i poznata boja bikolora je SO(Sign Off), a nepoznata boja bikolora je P/C (Pass/Correct)

Prvi relej je pitanje za drugu boju (ako je ona nepoznata). Odgovori:

1. step niža od nepoznatih
2. step viša od dve nepoznate

Drugi relej je pitanje za distribuciju. Licitiramo po principu dužine. Odgovori:

- a. licit boje bikolora: 6+& 5
- b. minimalan licit van bikolora: 2+&1- (Boja je boja. Ako je NT slobodan onda to druga boja)
- c. samo sa maksimumom - skok u boji van bikolora: 5-5-3-0 (skok u boju sa 3 karte)

Treći relej je pitanje za ključne karte, 4 asa i 2 kralja u bikolor bojama. Odgovori:

1. step 1/4 ključne karte
2. step 2/5 ključnih karata
3. step 3/6 ključnih karata

Četvrti relej je pitanje za dame u bikolor bojama. Odgovori:

1. step bez dama
2. step jedna dama
3. step dva dame

(1) West: ♠AQJxx ♥x ♦KQJxxx ♣x East: ♠Kxxx ♥AJxx ♦Ax ♣Qxxx

1♣	2NT	pass	3♣
pass	3♥	pass	4♣
pass	4♦	pass	4♥
pass	4NT	pass	6♠

2NT = Bikolor ♦ i M & 0-4 luzera
3♣ = Pitanje za drugu boju
3♥ = Major=♠ (3♦ bi bio ♥)
4♣ = pitanje za distribuciju
4♦ = 5♠-1♥-6♦-1♣
4♥ = pitanje za ključne karte
4NT = drugi step, 2/6 ključnih karata
6♠ = zaključenje licitacije

Odbrana od dvobojnog overkola

Posle dvobojnog overkola kao što je na primer 1D overkol, primenjujemo sledeći sistem:

1. *Pass* – Predlog za kaznu na licitiranu boju ili pravi pass
2. *Double* – Predlog za kaznu u drugoj boji.
3. *1 NT* – 9-11HCP, BAL, stoperi
4. *2NT bez skoka* – 11-12HCP, BAL
5. *3NT* – za igru
6. *Niži cue*
 - a. Ako je otvor prirodan, INV+ sa fitom u otvorenoj boji.
 - b. Ako je otvor veštački, FG, pitanje za stopera.
7. *Viši cue*
 - a. Ako je otvor prirodan, FG sa četvrtom bojom.
 - b. Ako je otvor veštački, FG, pitanje za stopera.
8. *Nova boja (četvrta boja)*
 - a. Ako je otvor prirodan NF.
 - b. Ako je veštački, primenjuju se pravila kao da je bio običan overkol

Prethodno pravilo primenjujemo samo kad su poznate obe boje, ako je poznata samo jedna boja ponašamo se kao da je običan overkol.

Posle aktivnog ulaska u manšu i odbrane protivnika

Pass – Forsing, prva ili druga kontrola boje. Ako od partnera dođe kontra, tada je nova boja cue.

Double – Luzeri u boji, predlog za kaznu

Odbrana od overkola u transferu

X – ja imam tu boju
cue bid – negative X
ostalo – Natural

Posle kontre na licit kontrola na nivou 4+

RD = 1/3 A
Pass = 0/2/4 A
Ostalo = 1. Ili 2. kontrola, Q adutska i 2A

Posle kontre odgovora na RKC

Pass = prvi step
RD = drugi step
Ostalo = 1. Ili 2. kontrola, Q adutska i 2A

Kada bilo koji protivnik interveniše do 5♥

D/RD = 0/3 A
Pass = 1/4 A

Kada bilo koji protivnik interveniše preko 5♥

D/RD = 1/3 A
Pass = 0/2/4 A

VI Stil igre

1. Ako nemam pametan atak, vrlo često atakiram iz aduta.
2. Baraži, overkoli i bikolori u intervenciji su destruktivni odnosno konstruktivni u zavisnosti od zonske situacije i pozicije. Gotovo nikad posle toga neću reći slem.
3. Posle pass-a partnera, u favorizovanoj zonskoj situaciji, svi liciti mogu biti nedisciplinovani.
4. Kontre na parcijalcima na nivou 2♥/2♠/3x/4♠/4♦ u principu dajem za najmanje 2 ne, sa adutima i tako da sam uzmem većinu štihova.
5. Kad jednom opišem kartu, više ne licitiram osim ako partner ne forsira.
6. Kad god sam minimalan i nisam u forsingu licitiram pass.
7. Licitiram sve manše sa najmanje 30+ % šansi da se naprave i sve manše za koje imam osećaj da ih treba reći.
8. Nikad se ne branim sa Balansom.
9. Nikad se ne branim bez dobrog fita.
10. Branim se odmah ili nikad.
11. Kad protivnici jako licitiraju, vrlo retko se javljam sa konstruktivnom kartom, često se javljam samo za atak ili moguću odbranu sa manje HCP.