

Skrócony opis systemu:

Licytacja naturalna, kolor 4 kartowy (może być 3 kartowy, gdy wiemy co chcemy grać), otwarcia z koloru 5 kartowego (chyba, że trafi się ładna 4ka lub 3ka ;-)

Podstawowe zasady licytacji (otwarcia PAS do 2 ♣, po wyższych licytacja normalna)

- BA jest z bilansu
- uzgodnienie koloru jest z bilansu (w przypadku bezpośrednich uzgodnień po otwarciach takie uzgodnienie dawane jest z siłą nie wystarczającą na końcówkę)
- nowy kolor forsuje
- stary kolor jest licytacją negatywną
- wszystkie przeskoki są z bilansu ! (poza bezpośrednim uzgodnieniem koloru)

Otwarcia:

PAS - 13+ PC, układ dowolny, odpowiedzi takie jak otwarcie za wyjątkiem 1 ♣, które zawiera również wariant z siłą 13+ PC na dowolnym, dalej licytacja naturalna (nie patrzeć na odpowiedzi po tych otwarciach)

1 ♣ - 7 - 12 PC, zrównoważony. Stosujemy negat z siłą 0 - 12 PC.

1 ♦ - 0 - 6 PC, układ dowolny, 1 ♥ - sztuczny relay, od 21 PC (po nim 1 ♠ - 0-3 PC na dowolnym, reszta nat. z górą negatu: 4 - 6 PC)

1 ♥/♠/NT/2 ♣ - 7 - 12 PC, otwarcia naturalne (1 NT z karami), kolor 5+ (oczywiście może być blefowe)

2 ♦ - 6 - 12 PC, Węgorz, chyba tłumaczyć nie trzeba. To samo co Wilkosz tylko dopuszczalne naciągnięcie na starszej 5-ce i młodszej 4-ce (ew. 5-4 na starszych)

Odpowiedzi normalne:

2 NT - pytanie o skład:

3 ♣ - trefle i inny (3 ♦ - pytanie przy forsingu do kierów otwierającego, 3 ♥ - pytanie przy inwicie do kierów otwierającego, wtedy on 4 ♥ z nadwyżką, a pas z jej brakiem, odpowiedź z pikami zawsze podzielona: 3 ♠ - dół, 3 NT - góra)

3 ♦ - inwit na obu starszych fitach

3 ♥ - blok na obu starszych fitach

4 ♣/♦ - chęć gry końcówki na obu starszych fitach, po 4 ♣ końcówka ma być zgłoszona transferem

2 ♥/♠ - słabe dwa, 3 - 9 PC, 6 ka, następna odzywka pytanie o singla

2 NT - 2 BA Martensa, destruktywne na 6+ młodszym lub konstruktywne na 7+ starszym:

licytacja treflami = do koloru

3 w kolor (również treflowy) - F1, 19+ PC, naturalne 5+

3 NT - do gry

3 ♣/♦ - 7 - 12 PC, bardzo konstruktywne, dobry kolor (2 z 3 starszych figur)

3 ♥/♠ - 0 - 12 PC, w praktyce 0 - 9 PC, 7+ ♥/♠

3 NT - "bilansowe"

W obronie: naturalnie +

kolor + fit (kolor z przeskokiem, kolor 5+ z fitem 3+)

DRURY (po wejściu 1 w starszy 2 ♣ to 10+ PC z fitem. Odpowiedzi, 2 w kolor wejścia słabe 6 - 11 PC, 2 ♦ średnia ręka, 12 - 13 PC, 2 NT i wyższe góra wejścia 14 - 15 PC)