

## Zajęcia brydżowe UWr

Dzisiaj porozmawiamy sobie pierwszy raz o sytuacji, kiedy obie strony chcą licytować. Postawimy się w sytuacji gracza, którego przeciwnik otworzył rozgrywkę i zastanowimy się w jaki sposób możemy się wtrącić do licytacji. W licytacji dwustronnej bardzo ważne jest szybkie znalezienie z partnerem odpowiedniego koloru. To, czy ogólnie powinniśmy znaleźć się w licytacji nie zależy tylko od naszych kart, ale też od dwóch bardzo ważnych czynników:

- (1) Czy nasz partner już spasował?

Jeśli tak, to bardziej powinniśmy skłaniać się do wejść blokujących (żeby utrudnić przeciwnikom zagranie kontraktu), ponieważ partner ograniczył już swoją siłę z góry.

- (2) Czy obaj przeciwnicy już się odezwali?

Jeśli obaj przeciwnicy licytują, a nasz partner milczy - tym bardziej sugeruje to, że jest słaby. W takiej sytuacji trzeba zachować szczególną ostrożność i odzywać się wyłącznie kiedy mamy ku temu BARDZO MOCNO przesłanki (bardzo solidny kolor, silne punkty, przeciwnicy przez swoją licytację pokazują mało punktów). Jeśli obaj przeciwnicy się odzywają, a my nagle stwierdzimy, że poniesie nas ułańska fantazja i ich zablokujemy, możemy spodziewać się z ich strony kontry i wysokiej przegranej. W sytuacji gdy tylko jeden przeciwnik się odezwał, często nie są oni w stanie nas efektywnie ukarać za nasze bardziej 'swobodne' odzywki, ponieważ nie wiedzą jeszcze jak bardzo dominują rozdanie.

No dobrze, ale po co ogólnie wchodzimy do licytacji jeśli przeciwnicy zaczęli licytować?

- (1) Nie wiadomo tak naprawdę kto ma więcej punktów.

Przeciwnicy najczęściej w pierwszych odzywkach nie precyzują dokładnie ile mają punktów, przedziały w których się mieszczą są dość szerokie. Dodatkowo, jeśli nasz partner ma karty silne tam gdzie i przeciwnicy, to nawet z dużą liczbą punktów (12-13) może nie mieć opcji nic powiedzieć. Dlatego wchodzimy do licytacji zazwyczaj ze słabszymi kartami niż otwarcia, ponieważ chcemy zakomunikować partnerowi, że cokolwiek mamy. Szansa, że na niskim poziomie dostaniemy kontrę i przegramy kontrakt jest mała, a najczęściej w rozdaniu przy podziałach punktów około 20 na parę, każda z par może spokojnie wygrać kontrakty w kolorze gdzie ma fit.

- (2) Sprzedajemy swój kolor partnerowi.

Poprzez wejście od licytacji pokazujemy partnerowi nasz długi kolor. W tym wypadku jednak jakość ma też ogromne znaczenie! W przypadku zwykłego otwarcia na poziomie 1 nie przejmujemy się bardzo jakością koloru, ale w przypadku wejścia musimy brać pod uwagę to, że jeśli to jednak przeciwnicy wygrają licytację, to partner może mieć ochotę zawistować w nasz kolor licząc, że

coś w nim mamy. Dlatego z pustymi kolorami (np. 5 blotek kier) nie wchodzimy do licytacji - w ten sposób będziemy głównie wprowadzać partnera w błąd.

- (3) Zaburzamy licytację przeciwnikom.

Szczególnie na tym poziomie na którym jesteśmy, cokolwiek nie powiemy, wybija przeciwników z rytmu i utrudnia im porozumienie się. Bardzo często nasze wejścia sprawiają, że przeciwnicy się pogubią i nie zdołają znaleźć odpowiedniego kontraktu. Dlatego też często wejścia mają szeroki przedział punktowy, żeby jak najbardziej zaburzyć przeciwnikom obraz rozdania.

### 1. WEJŚCIE NA POZIOMIE 1

Wejścia kolorem na poziomie 1 oznaczają 7-16 PC i 5+ kart w kolorze. Przykładowe licytacje:

N	E	S	W
pass	1♣	?	
1♦		7-16 PC, 5+♦	
1♥		7-16 PC, 5+♥	
1♠		7-16 PC, 5+♠	

Zwróćcie szczególnie uwagę na obniżony próg punktowy! Na wejście wystarczy nam zaledwie 7 pkt, a nie 12 pkt tak jak na zwykłe otwarcie.

1.1. **Wejście 1NT.** Wejście 1NT nie ma obniżonych progów punktowych, wręcz musi być jeszcze bardziej konstruktywne, ponieważ jeśli chcemy grać w NT to przeciwnicy już wiedzą który ich kolor jest silny! Dlatego jest ono w takiej samej sile jak otwarcie 1NT, ale do tego musi obiecywać zatrzymanie w kolorze przeciwnika (przynajmniej Qxx lub Kx lub A). Przykładowe licytacje:

N	E	S	W
pass	1♥	?	
1NT		15-17 PC w składzie zrównoważonym, zatrzymanie w ♥	

### 2. WEJŚCIA NA POZIOMIE 2

Wejścia kolorem na poziomie 2 z przeskokiem są takie jak otwarcia na poziomie 2, tzn. słabe na długim kolorze. Przykładowo:

N	E	S	W
pass	1♥	?	
2♠		6-11 PC, 6+♠	

Jeśli natomiast wchodzimy na poziomie 2 bez przeskoku, musi to być konstruktywne (bo nie blokujemy za bardzo licytacji przeciwnikowi, więc nie można tego traktować jako bloku). Przykładowo:

N	E	S	W
pass	1♠	?	
2♣	12-16 PC, 5+♣		

2.1. **Wejście 2NT.** Jeśli zalicytowane z przeskokiem jest takie jak otwarcie 2NT. Jeśli zalicytowane bez przeskoku to jest to siłowo około 17-19 PC na składzie zrównoważonym. Przykładowo:

N	E	S	W
pass	1♥	?	
2NT	20-21 PC w składzie zrównoważonym, zatrzymanie w♥		

N	E	S	W
pass	2♥	?	
2NT	17-19 PC w składzie zrównoważonym, zatrzymanie w♥		

2.2. **Wejścia po odzywce 1NT.** Ponieważ odzywka 1NT ze strony przeciwnika jest silna, a z drugiej strony odpowiedzi na nią są mocno precyzyjne, więc warto tym bardziej przeszkadzać przeciwnikom. Wiemy jednak z góry, że przeciwnicy najpewniej są silniejsi niż my, więc nasze kolory muszą być bardzo porządne.

N	E	S	W
1NT	?		
2♣	12-16 PC, 5+ łądnych♣		
2♦	12-16 PC, 5+ łądnych♦		
2♥	12-16 PC, 5+ łądnych♥		
2♠	12-16 PC, 5+ łądnych♠		

### 3. WEJŚCIA NA POZIOMIE 3

Zasadniczo zachowujemy się podobnie jak z wejściami na poziomie 2 - jeśli przy naszej odzywce zrobiliśmy przeskok (np. 1♥ od przeciwnika i 3♠ z naszej strony), to oznacza to tyle samo co oznaczałoby nasze otwarcie (czyli w podanym przykładzie 7+♠ i mało punktów). Jeśli natomiast nie zrobiliśmy przeskoku (np. 2♥ od przeciwnika i 3♣ z naszej strony), to oznacza to podobne konstruktywne wejście jak poprzednio, ale jeszcze bardziej solidne (czyli 12-17 pkt i solidny pięciokartowy kolor).

### 4. KONTRA WYWOŁAWCZA

No dobrze, ale co zrobić, jeśli nie mamy żadnego długiego koloru, ale mamy jakieś punkty? Tutaj przychodzi nam z pomocą magiczna konwencja. Jak mówiliśmy sobie, kontra (ten taki X) oznacza nominalnie, że uważamy, że przeciwnicy nie ugrają gry. Bardzo rzadko jednak w takim znaczeniu zdarzy

nam się to użyć na niskim poziomie (ciężko nam stwierdzić po jednej odzywce, że przeciwnicy nie ugrają 1♥ np.). Dlatego wymyślone zostało specjalne znaczenie - taka kontra oznacza siłę na otwarcie (mniej-więcej 12-16 PC) i możliwość gry w kolory poza kolorem przeciwnika (tzn. 3+ karty w pozostałych kolorach). Zazwyczaj można powiedzieć to nawet gdy nie ma się 3+ kart w ♣/♦, głównie chcemy sprzedać informację o naszych kolorach starszych. Zauważmy, że mamy najwyżej 4 karty w naszych, kolorach, gdybyśmy mieli więcej to po prostu byśmy bezpośrednio powiedzieli dany kolor. Przykładowe sekwencje:

N	E	S	W
pass	1♥	?	
X	12-16 PC, 4♠		

N	E	S	W
pass	1♦	?	
X	12-16 PC, przynajmniej 4-3 w♥/♠		

### 5. KONTRA OBJAŚNIAJĄCA

No dobra, ale co jak mamy punktów więcej niż 16 i długi kolor? Z pomocy przychodzi kolejne zastosowanie kontry - kontra objaśniająca. Mówimy na kolor przeciwnika kontrę, partner myśli, że to wywoławcza - ale my przy następnej okazji licytuujemy swój kolor i wtedy pokazujemy, że nasza kontra to było tak naprawdę 17+ PC z 5+ kartami we wskazanym kolorze.