

BRIDŽ SAVEZ SRBIJE



upustvo za karte konvencija

NOVEMBAR 2006

VERZIJA 8.0

ZA SVA TAKMIČENJA KOJA SE ODRŽAVAJU POD NADZOROM BSS

UPUTSTVO ZA POPUNJAVANJE WBF KARTE KONVENCIJA I DODATNIH LISTOVA

(zajedno sa WBF KNJIŽICOM KONVENCIJA)

sastavio Eric Kokish

SADRŽAJ

1. PRE NEGO STO POČNETE	3
1.1. POTPUNI I ODGOVARAJUCI OPIS.....	3
1.2. DODATNI LISTOVI.....	4
1.3. PRIJAVLJIVANJE SISTEMA.....	4
1.4. O VODIČU.....	5
2. SPOLJNA STRANA KARTE KONVENCIJA – PREDNJA SEKCIJA	7
2.1. KATEGORIJA SISTEMA.....	7
2.2. NCBO.....	7
2.3. IME IGRAČA.....	7
2.4. PREGLED SISTEMA.....	7
2.5. SPECIJALNI LICITI KOJI MOGU ZAHTEVATI ODBRANU.....	8
2.6. SPECIJALNE SEKVENCE SA FORSING PASOM.....	19
2.7. VAŽNE NAPOMENE KOJE SE NE UKLAPAJU NA DRUGIM MESTIMA.....	19
2.8. BLEFOVI: WBF UPUTSTVA.....	20
3. SPOLJNI STRANA KARTE KONVENCIJA- SREDNJA SEKCIJA	21
3.1. ATACI I MARKIRANJE.....	21
3.2. NAČIN IZVORNOG ATAKA.....	21
3.3. ATACI.....	21
3.4. MARKIRANJE PREMA REDOSLEDU VAŽNOSTI.....	22
3.5. MARKIRANJE (UKLJUČUJUĆI ADUTE):.....	23
3.6. KONTRE.....	24
3.7. INFORMATIVNE KONTRE.....	24
3.8. SPECIJALNE, VEŠTAČKE I KOMPETITIVNE KONTRE/REKONTRE.....	27
4. SPOLJNA STRANA KARTE KONVENCIJA – ZADNJA SEKCIJA	32
4.1. ODBRAMBENI I AKTIVNI LICIT.....	32
4.2. OVERKOLI (STYLE, ODGOVORI, 1/2 NIVO; REOPENING).....	32
4.3. 1NT OVERCALL (2ND/4TH “LIVE”; RESPONSES; REOPENING).....	36
4.4. JUMP OVERCALLS (STYLE; RESPONSES; UNUSUAL NT).....	37
4.5. DIRECT AND JUMP CUE-BIDS (STYLE; RESPONSES; REOPENING).....	39
4.6. PROTIV BEZADUTA (PROTIV JAKOG, SLABOG, OŽIVLJANAVANJE LICITACIJE; PH).....	41
4.7. PROTIV BARAŽA (KONTRE, KJUBIDOVI, SKOKOVI, LICITI BEZADUTA) ,, ,).....	44
4.8. PROTIV VEŠTAČKIH JAKIH OTVORA:.....	45
4.9. POSLE IZLAZNE (T/O) KONTRE OPONENATA.....	46
4.10. ZAVRŠNE NAPOMENE O SPOLJNOJ STRANI KARTE KONVENCIJA:.....	47

5. UNUTRAŠNOST KARTE KONVENCIJA	48
5.1. OTVORI.....	48
5.2. OZNAČITE AKO JE VEŠTAČKO.....	48
5.3. MINIMUMNI BROJ KARATA.....	48
5.4. NEGATIVNA KONTRAA DO:.....	48
5.5. OPISI, ODGOVORI, NAREDNE LICITACIJE.....	49
5.6. LICIT PASS LISTA.....	58
5.7. LICITI NA VISOKOM NIOVU – SLEMSKE LICITACIJE.....	59
5.8. DODATNI LISTOVI (SS).....	63
6. BROWN STICKER KONVENCIJE	65
7. PRILOG 1 - WBF KARTA KONVENCIJA (CC)	71
8. INDEKS POJMOVA	72

1. PRE NEGO ŠTO POČNETE

Ovaj vodič je pripremljen da bi vam pomogao pri popunjavanju WBF karte konvencija, bilo ručno ili pomoću on-line Convention Card Editor (CCE). Cilj da se na pravi način prikažu dogovori u partnerstvu može biti teško dostižan, ali se mi nadamo da ćemo vam pomoću ovog uputstva olakšati.

Trebate da pročitate materijal iz ove knjižice pažljivo da biste popunili kartu konvencija pravilno.

Ako popunjavate kartu konvencija ručno, koristite finu CRNU olovku, ili kucaću mašinu (što nije tako dobro iz tehničkih razloga). Morate koristiti VELIKA ŠTAMPANA SLOVA i SIMBOLE BOJA U KARTAMA; biće vam lakše ako koristite program CCE, koji vam može omogućiti vaša NCBO (nacionalna bridž organizacija - prim.prev.).

1.1. POTPUNI I ODGOVARAJUĆI OPIS

Od vas se očekuje POTPUNI OPIS, što nije isto kao da predstavljate vaš kompletan sistem. Vi želite da vaši protivnici znaju sve o vašim metodama i pristupu, na isti način na koji biste vi želeli da znate o njihovom sistemu. Vaša obaveza je da opišete ne samo osnovna SISTEMSKA ZNAČENJA LICITACIJA i KONVENCIJA, već takođe i STIL u partnerstvu i RAZUMEVANJE zasnovano na iskustvu. Prvi krugovi potencijalno (nadmatajuće) kompetitivne licitacije su MNOGO važnija vašim protivnicima nego kasniji krugovi strogo konstruktivnih licitacija.

Potpuni opis je kombinacija onoga što otkrivete u vašoj karti konvencija i dodatnim listovima kao i ono što dodajete za stolom A DA VAS PROTIVNICI NE PITAJU. Molimo budite svesni da postavljanje pitanja ima uticaja ne samo na par koji postavlja pitanje, već takođe i na drugu stranu. Ako protivnici ne postavljaju pitanje na koje su trebali da dobiju odgovor i bez postavljenog pitanja i dođe do štete, postoji a priori pretpostavka da niste postigli potpun opis sistema. Na nadležnim organima je da donesu presudu.

UPUTSTVO ZA POPUNJAVANJE je napravljeno imajući u vidu TAKMIČENJA KATEGORIJE 1 i KATEGORIJE 2, gde su unapred urađene pripreme moguće i preporučljive. ODGOVARAJUĆI OPIS za ovakva takmičenja zahteva potpunu prezentaciju sistema na način koji je opisan u ovom VODIČU.

Pošto je nepraktično da se prave različite verzije ovog VODIČA, moramo jasno podvući da ODGOVARAJUĆI OPIS za TAKMIČENJA KATEGORIJE 3 zahteva manje "pisanih" detalja i više "usmene" podrške nego ODGOVARAJUĆI OPIS za TAKMIČENJA KATEGORIJE 1 i 2.

Vi ste **UVEK** odgovorni za otkrivanje vaših dogovora, iako nije realno očekivati da možete sve staviti na vašoj karti konvencija/dodatnim listovima (*ubuduće "CC" od "Convention Card" stoji umesto "karta konvencija", a "SS" od "Supplementary Sheets" umesto "dodatni listovi" – prim. prev.*). U svakom slučaju, u zbiru dva (pisani i usmeni) tipa opisa moraju dati kompletno objašnjenje partnerskih dogovora, tj. POTPUNI OPIS.

U slučaju da dođe do štete zbog moguće greške ili nedovoljnosti u opisu, strana koja nije informisana će biti potencijalno oštećena. Ako ne postignete odgovarajući opis pri prezentaciji vašeg sistema, možete biti kažnjeni u skladu sa Uslovima takmičenja.

1.2. DODATNI LISTOVI

Da biste postigli odgovarajući opis, skoro sigurno je da će vam biti potrebno da na pravilan način koristite DODATNE LISTOVE. Pojedini delovi karte konvencija koji zahtevaju dodatno objašnjenje (STAVKE) trebaju biti numerisani u srednjim zagradama, npr. [26], i taj broj mora biti jednak odgovarajućem opisu na SS. Stavke na SS moraju biti organizovane tako da budu lake za korišćenje. Individualno numerisane stavke trebaju biti razdvojene debelim linijama i ne bi trebalo da su zbijene radi uštede prostora. Redosled važnosti je:

- 1) LICITACIJE KOJE MOGU ZAHTEVATI ODBRANU
- 2) LICITIRANJE BIKOLORA
- 3) KONTRE
- 4) ATACI I SIGNALI ... "KARTAMA"
- 5) DRUGO
- 6) PRIPREMLJENE ODBRANE (specijalni slučajevi)

Imajući ovo na umu, treba da ostavite prazan prostor [] za vaše SS STAVKE na odgovarajućim mestima, ali ne treba odmah da dodeljujete konačne brojeve STAVKAMA ili da počnete da opisujete stavke u SS dok ne popunite do kraja CC.

1.3. PRIJAVLJIVANJE SISTEMA

Molimo prijavite vašu CC i SS kao što se traži u Pravilniku o uslovima takmičenja. Sačuvajte kopije koje će koristiti vaši protivnici za stolom, a i za hitne slučajeve.

Ako je tako zatraženo Pravilnikom o uslovima takmičenja moraćete predati i primerak vašeg KOMPLETNOG SISTEMA na engleskom/srpskom na "stolu za karte konvencija/ sisteme" na početku turnira (ili događaja). Dobra je ideja ovo uraditi čak i kada nije neophodno. Ako je vas kompletan sistem u potpunosti opisan na vašoj karti konvencija (malo verovatno) tada niste u obavezi da dodatno prijavite kompletan sistem.

1.4. O VODIČU

Konvencije koje se nalaze u ovom dokumentu su grupisane tako da odgovaraju pojedinim sekcijama na CC.

Kada koristite konvenciju na potpuno identičan način kao što je opisana u ovom dokumentu, onda je dovoljno da unesete ime konvencije (ipak, u mnogim slučajevima "ime" se sastoji od opisa licitacije) VELIKIM ŠTAMPANIM SLOVIMA; intervali (snage) su obično izostavljeni. Molimo popunite u zagradama () poensku snagu. Većina konvencija koje su nabrojane ovde će imati dodatne uslove da bi se mogle "opisati samo imenom".

Ako koristite konvenciju koja je data u ovom dokumentu, ali MATERIJALNO RAZLIČITU verziju, moraćete ili da opišete na koji se način vaša verzija razlikuje ili da date potpuni opis konvencije koju koristite. U tom slučaju, unesite ime konvencije VELIKIM ŠTAMPANIM SLOVIMA sa NAVODNICIMA, kao npr. "DRURY-FIT". Pozovite se na mesto na CC (ako nije očigledno) ili joj dodelite broj STAVKE na SS gde se dodatni detalji mogu naći.

Kada koristite konvenciju koja NIJE SADRŽANA u ovom dokumentu, potpuni opis mora biti dat, ČAK i ako smatrate da je ime dovoljno. To NIJE slučaj kada se možete pozvati na vašu "dobru procenu". Te konvencije mogu imati naziv sledećeg oblika: npr. "MUNCHKIN 2^ (6#/6-10; or 25+ BAL)" ... VELIKA ŠTAMPANA SLOVA plus suštinski kratki opis, sve pod NAVODNICIMA. Nije neophodno da koristite ime MUNCHKIN, ali ako imate prostora, neškodljivo je da na ovaj način ozvaničite novu konvenciju.

Ako ova informacija nije na mestu CC gde dajete i detalje o konvenciji ili pristupu, dodajte i referencu za mesto gde se nalaze detalji (ako nije očigledno; za MUNCHKIN 2^, protivnici će pogledati u odeljak 2^ u UNUTRASNJOSTI CC) ili dodajte referentni broj STAVKE u SS[], gde se dodatni detalji mogu naći. Ideja je da prvo UPOZORITE vaše protivnike da koristite odgovarajuće akcije, na način koji će im skrenuti pažnju. Tada ih uputite na odeljak u CC/SS koji će im omogućiti uvid u detalje.

VAŽNA napomena: U slučaju da ne prezentujete konvenciju ili tretman tačno, možete biti kažnjeni proceduralnim kaznama i/ili njenim odstranjivanjem iz vašeg sistema; to je posebno važno u onim slučajevima kada bi protivnici možda želeli da pripreme odbranu. Svaki slučaj se odlučuje posebno.

Prilikom selekcije konvencija za ovaj dokument, posmatrali smo ne samo popularnost već i korisnost. Neke konvencije su uključene sa ciljem da se definišu pojave u kartama koje postoje same po sebi, dok neke imaju veliku "regionalnu" popularnost pri čemu su nepoznate na drugim mestima. Pokušali smo da pokrijemo širok spektar sa ciljem da olakšamo teret objašnjenja, posebno u kasnijim krugovima strogo konstruktivne licitacije. Ne tvrdimo da smo postigli kompletnost. U većem delu teksta smo namerno izbegavali "Braon" konvencije i tretmane.

Ne tvrdimo da smo izabrali originalne verzije (iako smo se poprilično potrudili da istražimo materijal); kao što ne tvrdimo da su ove verzije odobrene od strane većine eksperata ili od strane autora konvencije. Mi težimo osnovnoj prezentaciji koja ostavlja prostora za prilagođavanje. To je sustina razlike između VELIKIH ŠTAMPANIH SLOVA i dodatnih NAVODNIKA.

Ovaj dokument može biti korišćen za stolom i konsultovan vezano za licitaciju protivnika, ali ne i u vezi licitacije partnera, ili sopstvene licitacije.

U slučaju neslaganja ovog dokumenta i Pravilnika o uslovima takmičenja ili propozicija, primenjuje se Pravilnik o uslovima takmičenja, odnosno propozicije. Naravno, očekuju se vremenom varijacije ovog dokumenta.

Simboli boja u kartama se MORAJU koristiti.

Sledeće skraćenice se mogu koristiti (Uočite primenu VELIKIH ŠTAMPANIH SLOVA i SLEŠEVA (/)):

(5431)	bilo koja karta sa tom distribucijom (boje su nepoznate)
5431	5 pika, 4 herca, 3 kare i 1 tref
5@4#	(31) ruka sa 5 pika, 4 herca, i 3*1 ili 3 1*
54(xx)	ruka sa 5 pika i 4 herca
ASK	asking bid
ART	veštacki
ATT	markiranje pozitivno/negativno
B	crna boja (boje)
BAL	balans
BW	Blackwood
CB	Checkback

COMP	nadmetajuće - kompetitivno
CONC	koncentrisano (npr. sve vrednosti u licitiranioj boji)
CONST	konstruktivno
CTRL	kontrola
CUE	kju-bid
DBL ili X	kontra
DISCG	obeshrabrujuće
E	paran
ENCRG	ohrabrujuće
FRAG	deo (fragment)
F	forsing
F1	forsing za jednu rundu

F2NT	forsing do 2NT	PUP	puppet za (npr 2 forsira 2*)
FG	forsing do manše	QUANT	kvantitativno
4SF	četvrta boja forsing	R	crvena boja (boje)
FREQ	često	(R)	relej (npr 2 pita za opis distribucije)
G/T	pokušaj manše	RDBL	rekontra
H	top honer (as, kralj ili dama)	RESP	odgovarač, odgovor u licitiranim bojama, responzivno
HCP	honerski poeni	REV	revers
INV	pozivno	RHO	desni protivnik
INQ	pitanje	RKCB	Roman KK Blackwood
JTB	Jacoby transfer	R/O	oživljavanje licitacije
KCB	Bleckwood za ključne karte	S/P	preferenca boje
L/D	usmerenje ataka (za atak)	S/A	dogovorena boja
LEB	Lebensohl (treba malo "I")	S/O	sign off (za pas)
LHO	levi protivnik	SOL	solidna (boja)
L/R	limit podrška	S-SOL	polusolidna (boja)
L/S	duga boja	SPL	splinter ili kratka boja
M	major	S/S	kratka boja
m	minor	S/T	pokušaj slema
MAX	maksimum, maksimalan	STAY	Stayman
	kontra maksimalnog overkola	STR	jako
MIN	minimum	SUPP	podrška
NAT	prirodno	T/O	za vađenje
NEG	negativno	TRF	transfer
NEU	neutralno	UNT	neobični bezadut
NF	nonforsing, nije forsing	VUL ili V	u zoni ("crveni")
NV	nije u zoni ("beo")	w	sa
OM	drugi major	w/o	bez
om	drugi minor	WJO	slabi overkol u skoku
OPPT	protivnik(-ci)	WJS	slaba promena boje u skoku
OPT	opciono	WK	slab
O/S	izvan	x	neka boja, neka mala
O/C	overkol	y/z	neka druga boja
P/C	pasiraj ili ispravi		
PEN	kazneno		
PH	pasirana ruka		
PRE	baražno		

Ako postoje dve verzije skraćenice za istu stvar, kao naprimer VUL i V, koristi dužu kad god ima dovoljno mesta. Ako želite da koristite druge skraćenice morate da obezbedite lako uočljive OPISE SKRAĆENICA na svakoj strani CC/SS gde se te skraćenice pojavljuju.

2. SPOLJNA STRANA KARTE KONVENCIJA – PREDNJA SEKCIJA

2.1. KATEGORIJA SISTEMA

Ukažite na prirodu svog sistema označavanjem boje, kako je opisano u WBF sistemskoj politici (na koju vas sada treba uputiti).

Osim ako je vaš sistem očigledno VEOMA NEOBIČAN (žuti) ili očigledno sasvim PRIRODAN (zeleni) ili koristi uvek-JAKI TREF (plavi), možete imati izvesne probleme oko klasifikacije. Klasifikacija koja obuhvata sve ostalo je CRVENI (veštački).

Napomena: Kao dodatak klasifikaciji svog sistema, kao gore, svaki partnerski dogovor koji koristi jednu ili više "BRAON STIKER" konvencija mora to ukazati pored klasifikacije svog sistema.

2.2. NCBO

Unesite naziv svoje nacionalne bridž organizacije (koje je takođe ime vaše zemlje, npr. Jugoslavija)

2.3. IME IGRAČA

Unesite svoje sopstveno ime i ime svog partnera. Podvucite prezime u svakom slučaju.

2.4. PREGLED SISTEMA

OPŠTI PRISTUP I STIL

Budite informativni ali koncizni; ovo je kratki pregleda načina na koji vi prilazite igri. Detaljno ćete izlagati u drugim delovima karte.

Napomenite svoje tendencije da otvorite, odgovorite i nadmećete se sa laganim ili nestandardnim kartama (pominjući razlike između balansirane i nebalansirane karte, majora i minora). Četvoro- ili peto-karatni major (da li koristite forsing ili semi-forsing 1NT odgovor na to, i možda odgovarate sa totalno slabom kartom sa/bez podrške?).

Recite baš ovde nešto o svom stilu baraža, možda reč o svojim otvorima na drugom nivou (detalji dolaze kasnije).

Ako igrate sistem jaki tref, objasnite svoj pristup. Stil odgovora (kontrole, prirodni, veštački, itd.); Releji (npr. za distribuciju, kontrole, lokaciju honera); Drugo (npr. pitanja za podršku, pitanja za specifične kontrole).

Međutim, ne treba da idete u više detalja od toga. Samo obezbedite pregled. Ako koristite kanape (otvore/odgovore) sistemski, napomenite to ovde sa minimalnom dužinom/jačinom gde je relevantno.

OTVOR 1NT

Tačan raspon, molim (ako redovno varate za poen, neka vaš raspon to pokaže); napomenite pozicione i zonske varijacije ako postoje. Ako imate ZNAČAJNE kaprice (npr. mogući su MALI singlovi), treba da ih napomenete ovde, ali MANJE ekscentričnosti (5-karatni major, 6- karatni minor, singl honeri) mogu ići unutar karte.

ODGOVOR 2 NA 1 –

“FG/1M,” ili “FG/1M izuzev ponavljanja svoje boje,” ili “obećava još jedan licit,” i “1*-2| F2NT” su vrsta stvari kojoj ovde treba da težite.

Ovde je primer kako ovaj deo može da izgleda ako je savesno popunjen:

5-karatni major (semi-F 1NT), čvrsti 1-otvori; odgovori su veoma lagani; prost licit može biti jak; većina odgovora sa novom bojom u skoku su ART; “opisni” konstruktivni stil; mnogo “FIT” licita; fleksibilan stil NEG DBL; NAT slabo 2-liciti; užasni NV 1+3 pozicija PRE; overkoli širokog opsega (jače na nivou 2), mnogo slabih COMP skokova; česti WJO; česta upotreba nekaznene DBL i veštačkog 2NT u COMP.

Otvor 1NT: 11+-14 (1435, SPL x@ moguć) Odgovor 2-na-1: FG/1M (obično 5+ karata); 1*-2| F2NT

2.5. SPECIJALNI LICITI KOJI MOGU ZAHTEVATI ODBRANU

Pošto je ovo najvažniji deo karte, ovde postoji značajan WBF savet: **Kada se potvrdi neizvršenje unošenja nekog specijalnog otvora, odgovora, ili kompetitivnog licita, teret opravdanja za izostavljanje je na zainteresovanom paru. Proceduralne kazne su verovatne.**

Ovde nabrajate svoja tajna oružja, kompetitivne sporazume pošto je vaša strana otvorila (u tekućoj verziji WBF karte konvencija, više nema prostora za ovo u UNUTRAŠNJOSTI KARTE), i druge neobične ili neočekivane akcije u prvom krugu. Ali (obično) ne one akcije sa posebnim delom za sebe drugde u karti. Čak ako vaša akcija nije veštačka, njena “neobičnost” ili “neočekivanost” je čine podobnom za uključenje. Prema tome, ako se dogodi da igrate savršeno prirodne ali nonforsing odgovore dva-na-jedan, to treba pomenuti.

Ovaj deo NE uključuje kontre, odbrane od bezaduta, specijalne odbrane od jakih, veštačkih otvora, specijalne tretmane za pasiranu ruku, ili alatke za zonu slema. Preporučena opcija: red naslovljen “Bikolori” sa [—] za DODATNE TABELE, u kojoj ćete nabrojati sve svoje defanzivne bikolorne akcije. Iako ćete ići u detalje drugde (direktni kju-bidi; overkoli sa skokom, itd), tamo može biti malo zbunjujućeg preklapanja. Ako upotrebite ovu opciju, možete umetnuti istu fusnotu [—] za DODATNE TABELE u delovima o direktnom kju-bidu i overkolu sa skokom i tamo upotrebite svoj prostor da proširite opis stila, odgovora, i kompetitivnih sporazuma.

Samo jedan tretman po redu, ali možete upotrebiti više od jednog reda po tretmanu, možda da uključite različite pre-alertabilne odgovore na isti otvor. Molimo da osigurate da su različite odrednice jasno razdvojene.

Ako imate previše SPECIJALNIH LICITA da ih sve smestite na PREDNJI DEO KARTE u zahtevanom formatu, očekuje se da ovde uključite NAJVAŽNIJE stavke. Dobro rasuđivanje, dobre procene takođe su ovde uključene.

Veoma je preporučljivo da napravite grubu skicu spiska pre popunjavanja ovog dela. Ako potrošite redove u ovom delu na PREDNJEM DELU KARTE, morate da nastavite u svojoj prvoj DODATNOJ TABELI; vaše prve raspoložive napomene u DODATNIM TABELAMA moraju nastaviti predstavljanje ovih konvencija i tretmana koji su najvažniji vašim protivnicima.

Mada treba da planirate da počnete ovaj deo sa OTVORIMA i ODGOVORIMA dostojnim PRE-ALERTA, nastavite sa svojim specijalnim KOMPETITIVNIM LICITIMA koji možda zahtevaju odbranu, nije neverovatno da ćete želiti da neznatno promenite redosled da bi istakli najvažnije stavke. Ako morate da nastavite da predstavljate SPECIJALNE LICITE u svojim DODATNIM TABELAMA, umetnite u POSLEDNJEM SLOBODNOM REDU dela na karti podesno istaknuto: VIDETI [16-23] za VIŠE SPECIJALNIH LICITA.

Za pripremljene odbrane od "popularnih" neprijateljskih konvencija, koje treba da idu negde, unecete ovo u posebnu(e) DODATNU(e) TABELU(e) naslovljenu "ODBRANE OD NEPRIJATELJSKIH KONVENCIIJA." One ce biti numerisane [D1], itd, i nece remetiti vase numerisanje svih NAPOMENA koje zahtevaju upucivanje na DODATNE TABELE.

Pripremljene odbrane (ako ih ima) i novo-stvorene (posle popunjavanja) odbrane od "braon stiker" (i "zutih" sistema, itd) konvencija cete uneti u posebnu(e) DODATNU(e) TABELU(e), "ODBRANA OD BRAON STIKER KONVENCIIJA." One ce biti numerisane [BS1], itd, i nece remetiti vase numerisanje svih NAPOMENA koje zahtevaju upucivanje na DODATNE TABELE. Ove odbrane moraju biti predstavljene protivnicima pre pocetka svake sednice i mogu biti pogledane od obe strane za stolom u odgovarajucem trenutku [videti USLOVE TAKMICENJA za detalje]. Ohrabreni ste da podnesete ove nove DODATNE TABELE i azuriranja na sto sa kartama konvencija.

Sledece konvencije mogu biti unesene u ovaj deo koriscenjem samo svojih naziva (KRUPNIM VELIKIM SLOVIMA), ako se starate da ih igrate kako je opisano i ispunjen (—) opseg poena/jacine gde je zahtevano.

Napominjemo da su neke konvencije umesno naimenovane samo ukljucivanjem propratnog opisa u istom redu, onoga sto pokazuju. Napominjemo, takođe da ce drugde obicno biti zahtevana dodatna nespecificna informacija da se dozvoli ukljucivanje samo imena u ovom delu. Ako obezbedite vise detalja drugde u karti konvencija ili DODATNIM TABELAMA, dodajte upucivanje (ako nije oցigledno gde da se traži) ili [—] NAPOMENU, fusnotu, npr. videti takođe "overkole" ili videti [18].

Ako postoji MATERIJALNA RAZLIKA u vašoj verziji konvencije, možete ukljućiti naziv KRUPNIM VELIKIM SLOVIMA unutar navodnika, npr. "FLANNERY 2*" ili potpuno izostaviti naziv, npr. 2* (11-16); 4@+5/6#

FLANNERY 2♦ / 2♥ (—)

Veštaćki otvor koji pokazuje četiri pika i pet herćeva. 2NT je forsing, obećavajući istinske vrednosti, i traži dalji opis.

Morate imati sporazum o 3#, 3@, 3m i 4m (F/INV/Sajn of/ART).

Objasnite sve sporazume u kompeticiji (ukljućujući Pass i RDBL).

Napomena: Pre produžetka, budite sigurni da ste razumeli šta se oćekuje od vas.

Možete napisati, ništa više nego FLANNERY 2# (11-16) na vašoj karti ... AKO vaš otvor 2# pokazuje četiri pika i pet herćeva, ako je 2NT prilićno veštaćko pitanje i ako imate neki sporazum o znaćenju 3M, 3m, i 4m, i ako ste skicirali svoje kompetitivne sporazume (posle neprijateljske kontre), itd. OD VAS SE NE TRAŽI DA UKLJUĆITE TE SPORAZUME U OVAJ DEO, ali cete to ućiniti unutar karte. Pošto ce protivnik shvatiti da može naći više o vašem otvoru 2# u delu 2# unutar karte, ne zahteva se NAPOMENA za upucivanje.

Ako je (npr.) u vašoj verziji, odgovor 2NT igrača koji nije pasirao, prirodan i nonforsing, to je MATERIJALNA RAZLIKA od originalne verzije; prema tome, unecete na kartu "FLANNERY 2#(11-16)"

Međutim, ako (npr.) koristite odgovor 2NT za INV karte i odgovore 3M da počnete sa kartama sa slem-interesom, vi još igrate samo-ime FLANNERY: fraza "istinske vrednosti" u kratkom opisu ne **navodi** vrednosti za forsing do manše (FG). Ovde je kljućno da protivnik treba da zna prirodu svoje opasnosti ulaska u licitaciju posle odgovora 2NT.

Takođe, napominjemo da ako NEMATE sporazum o licitima pomenutim u sažetom delu opisa, vi ne igrate ni FLANNERY ni "FLANNERY" već ILEGALNU konvenciju. Zašto? Zato što pravila

potpunog razotkrivanja zahtevaju NAJMANJE toliko detalja. Ako ste još u neizvesnosti šta se očekuje od vas, molimo da ponovo pročitate ovaj deo.

Ovo je očekivana procedura za SVE specijalne OTVORE i ODGOVORE nabrojane u ovom delu. Popunite "liniju sa nazivom" kako je pokazano (molimo da čitate pažljivo zbog specijalnih instrukcija u izvesnim slučajevima) i OBEZBEDITE VEĆINU DETALJA UNUTAR KARTE.

ANTIPLANNERY 2♦ / 2♥ / 2♠(—)

Otvor koji pokazuje najmanje pet pikova i najmanje četiri herca. 2NT je forsing koji obećava određene vrednosti i pita za dalje objašnjenje. Morate imati dogovor oko 3#, 3@, 3m i 4m (F/INV/Signoff/ART).

Objasnite sve sporazume u kompeticiji (uključujući Pass i RDBL).

MULTI 2♦ (... slabo 2M; ili ...)

Veštački otvor sa nekoliko značenja. JEDINI slab tip mora biti slabo dva u majorskoj boji.

Objasnite opisnom reči u LINIJI SA NAZIVOM pre reči "slabo" ... svoj STIL za tip slabo 2M: standardno (tj. osrednja 6-karatna boja), ili nedisciplinovano (tj. loša 6-karatna boja ili često osrednja 5-karatna boja su prihvatljive) ili slučajno (sve je prihvatljivo). Možete upotrebiti pridev koji daje bolji opis. Posle toga, zamenite reč "ili" tipovima jakih karata, koristeći tačku-zarez. Ovde je podesna odrednica na karti: npr. MULTI 2*(slučajno slabo 2M; 17-24 trikolor; 25+ BAL). Unutar karte morate uključiti podroban opis opsega i stila za slab tip. Odgovarač na 2* pretpostavlja slabo dva i licitira kako sledi: Pas: dugačak karo; 2#: P/C; 2@: P/C, želeći da igra najmanje 3# ako otvarač ima slabo 2#, 2NT: Forsing, pokazujući istinske vrednosti, tražeći razjašnjenje (**navedite** rebide); Svi drugi liciti herca su P/C (uključujući nešto opisno o STILU ovde). Morate imati sporazume o odgovorima 3m i 4m. Morate imati sporazume o otvaračevim neposrednim nastavcima sa tipovima jake karte posle prostog i odgovora sa skokom. Morate imati sporazume u kompeticiji (uključujući pas i RDBL).

Napomena: Ako ispunjavate SVE ove uslove, ne morate napisati ništa više nego: MULTI 2* (labavo slabo 2M; itd ...) u ovom delu.

Napomena: Ako imate neke specijalne sporazume, takve kao: "može se nasumice pasirati odgovor 2# sa slabim 2@" ili "pas posle protivničke DBL 2* ne znači ništa," takve varijacije su dovoljno važne da zaslužuju "NAVODNIKE" oko NAZIVA. Vaši protivnici će želeći da znaju unapred o ovoj vrsti stvari.

2♠ / 2NT = OBA MINORA

Slab veštački licit (otvor) koji obećava najmanje pet trefova i najmanje pet karona. Odgovori u minorskoj boji nisu ohrabrujući.

Objasnite u nekoliko deskriptivnih reči svoj STIL (čvrsto, slučajno, itd) Morate uključiti odgovor koji koristite kao jako pitanje. Morate imati sporazume o pasu, 2NT (gde je primenljivo) i 3M. Morate imati sporazume u kompeticiji (uključujući pass i RDBL).

Napomena: Ovaj tip konvencije, unecete sa "NAVODNICIMA" ako je koristite da opišete kartu snage normalnog otvora na nivou jedan. Ako ovo nije "slabo" to je materijalna razlika.

ROMAN 2♣ / 2♦ – BILO KOJI TRIKOLOR (—)

Veštački minimalni otvor koji obećava 4441 ili 5440 distribuciju sa nenavedenom kratkoćom. Prosti odgovori su P/C. Odgovaračevo 2NT pokazuje istinske vrednosti i traži da otvarač pokaže kratkoću. Morate imati sporazume u kompeticiji (uključujući pas i RDBL).

Napomena: Kada bi želeli da koristite ove otvore (i druge) sa slabom kartom (recimo, 6-10 HCP), igrali bi "braon stiker" konvenciju, dozvoljenu samo na nekim događajima ili etapama događaja.

ROMAN 2♦ – BILO KOJI JAK TRIKOLOR(—)

Veštački jak otvor koji obećava 4441 ili 5440 distribuciju sa nenavedenom kratkoćom. Ako je samo 4441, zamenite TRIKOLOR. Morate pomenuti da li "opseg" specifično uključuje ili isključuje poene u kratkoj boji. Odgovaračevo 2M je P/C. Morate **navesti** značenje 3m. Odgovaračevo 2NT traži da otvarač pokaže kratkoću. Morate imati sporazume u kompeticiji (uključujući pas i RDBL i licit boje otvarača i odgovarača).

Napomena: Konvencije poznate kao BLUE TEAM 2* ili NEAPOLITAN 2* se opisuju kao "ROMAN 2*: BILO KOJI JAK TRIKOLOR(—)" i odgovori mogu biti zabeleženi unutar karte.

2♥ HERC PLUS DVE DRUGE(—)

Minimalan otvor koji obećava 4441 ili 5440 distribuciju sa kratkoćom u piku, karonu, ili trefu. Prosti odgovori su P/C; morate **navesti** izuzetke. Odgovaračevo 2NT pokazuje istinske vrednosti i traži od otvarača informaciju. Morate imati sporazume u kompeticiji (uključujući pas i RDBL).

PRECISION 2♦(—)

Veštački minimalni otvor sa minimum tri boje, sa kratkoćom u karonu (4414; 4405; 4315; 3415). 2NT odgovor traži objašnjenje za snagu i distribuciju. Morate **opisati** značenje licita 3* i 3M (dužinu; F/INV/Signoff/ART). Morate imati dogovor za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

ROMAN 2♥ - 5+♥/4+♣(—) / ROMAN 2♠ - 5+♠/4+♣(—)

Minimalni otvor sa najmanje 5 karata u licitiranom majoru i najmanje četiri karte u trefu. Odgovor 2NT traži dalje informacije. Morate **opisati** značenje licita 2@ kada je primenljiv, kao i 3*, 3@. Morate imati dogovor za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

Napomena: možete uštedeti red u CC pišući: ROMAN 2M: 5M/4+ | (—)

TARTAN TWO-BIDS (—)

Otvaranje 2# i 2@ sa više značenja koje pokazuje ili Acol otvor na nivou 2 u poznatoj boji, ili list sa 5-9 HCP, najmanje 5 karata u poznatoj boji i najmanje pet karata u drugo, nepoznatoj boji.

Objasnite odgovore i druge detalje, uključujući licite nove boje i dogovore u kompetitivnim licitima.

WEAK 2M + MINOR(—)

Slab licit sa poznatom majorskom bojom od najmanje pet karata i nepoznatom minorskom bojom od najmanje četiri karte. (ako je najmanje pet, **specificirati** u CC u liniji NAME).

Objasnite u nekoliko reči: vaš NAČIN (pouzdan, slučajno i td,) 2NT odgovarača traži objašnjenje. Svi tref liciti mogu biti P/C u karo. Morate **objasniti** značenje licita 3* i licita u drugom majoru (OM). Morate imati dogovor za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

2♦ / 2♥ = WEAK MAJOR TWO-SUITER(—)

Slabi otvor (veštački ako je 2*) pokazuje najmanje pet-pet u majorima. Ipak vidi donju napomenu.

Objasnite u nekoliko reči: vaš NAČIN (pouzdan, slučajno i td) 2NT odgovarača pokazuje prave vrednosti, i traži dalje informacije. Morate **objasniti** značenje licita 3m, 4m, i svih drugih odgovora sa poznatim značenjem. Morate imati dogovor za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

Napomena: Nije neobično koristiti ovo otvaranja samo sa pet-četiri ili četiri –četiri karte u majoru. U koliko je tako, staviti u CC IME u NAVODNIKE. Ova konvencija je prvobitno bila klasifikovana kao Brown Sticker kada boje mogu biti četiri-četiri ali je definicija "brown sticker" modifikovana (vidi SYSTEM POLICY, October 1995).

TWO-WAY TWO-BIDS (—....kada je slab)

Otvor od 2| do 3@ koji pokazuje ili slab baraž u prvoj višoj boji ili jaku ruku sa dužinom u licitiranoj boji. Jaki BAL list može takođe biti jedna od opcija.

Objasnite tip lista ako je slab. Navedi sve direktne odgovore. Morate imati dogovore za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

TRANSFER PRE-EMPTS (—); TWO-UNDER PRE-EMPTS (—)

Slab veštački otvor koji predstavlja poznatu (preko licita koji ispod stvarne boje - transfer) dugu boju. Morate **opisati** minimalnu dužinu boje koja se zahteva, i sve drugo takvo što znate na osnovu sistema i iskustva. Morate imati dogovore za kompetitivne licite (uključujući Pass and RDBL).

GAMBLING 3NT

Otvor baziran na dugačkoj, solidnoj minorskoj boji bez aseva i kraljeva sa strane (u koliko se snaga sa strane očekuje, dodati napomenu (—) u NAME redu; u koliko je moguće solidan major, navedi u QUOTES). Svi tref liciti pozivaju na korekciju u karon. 4* je upit (**opiši**). 4M je prirodno. Morate imati dogovore za licite Pass i RDBL u koliko je 3NT kontrirano.

ALDER 3♠ OPENING = GAMBLING 3NT

Veštački otvor baziran na dugoj, solidnoj boji (ako je jedino u minoru **navedite**) bez aseva ili kraljeva sa strane. Svi tref liciti pozivaju na korekciju u dugoj boji. Morate imati dogovore o drugim odgovorima (**opišite** veštačke). Morate imati dogovore za licite Pass i RDBL u koliko je 3@ kontrirano.

Napomena: Ovo je prvi primer kod koga se pokazuju efekti pravila Systems Policy, October 1995. Ova konvencija je ranije bila kategorizovana kao "brown sticker", ali opis lista je uvek prosečna snaga koju garantuje solidna boja, pa je izvršena rekategorizacija.

3NT = SOLID MAJOR (KANTAR 3NT)

Nedefinisana solidna majorska boja (baražno) bez asova u boji sa strane i najviše jednim kraljem u boji sa strane. Odgovori: 4|: pita otvarača da licitira kralja; 4*: transfer za otvaračevog majora; 4#/4@: izjašnjava se i pogađa otvaračevu majorsku boju (otvarač koriguje izbor); 4NT: pitanje za dame; ostalo: Asking bids u javljenoj boji. Morate imati dogovore za licite Pass i RDBL u koliko je 3NT kontrirano.

NAMYATS(—)

Licit u otvoru 4| = jako 4#; 4* = jako 4@. Morate **objasniti** da li je solidna boja obavezna ili očekivana. Morate **navesti** u koliko imate neka pravila o brzim gubitnim štihovima. Morate **navesti** u koliko imate neke forsing pass sekvence. Morate navesti listu direktnih odgovora i dogovora u vezi Pass i RDBL u koliko je 4|/4* kontrirano.

REVERSE FLANNERY RESPONSES TO 1m – ...

Set veštačkih odgovora na licit minora u otvoru, koji pokazuje (najmanje) pet pikova i (najmanje) četiri herca; kako sledi ... Ovo može zahtevati više nego jedan red u CC; MORATE uneti posle IMENA: 1|-2* = ... (—); 1m-2# = ... (—); 1m-2@ = ... (—), zamenjuje... sa distribucijom koju pokazuje, na primer 5@/4+# ili 5+@/5+#. Alternativno (i bolje), možete potpuno izbaciti IME i jednostavno iskoristiti dva ili tri reda da opišete ovu sekvencu. Morate **navesti** sve odgovore koji NISU SIGN OFFS.

1m-1M ARTIFICIAL(—)

Ova stvar kao 1*-1# je ili NAT ili FG relej. Vi hoćete da upozorite partnera da je ovo deljenje sa neobičnim scenarijom.

1♦-1M mogu biti tri karte(—)

U koliko vaš sistem ili iskustvo, čini ovo mogućim, navedite.

1♣-1♦ može biti kratkoća(—)

Ovo nije za sisteme jakog trefa. Mnogi parovi odgovaraju 1* na 1| sa kratkim držanjem iz sistemskih rezona ili iz pogodnosti. Objavite to, molim.

1x-1NT FORCING TO GAME

Ovo je za specijalne sisteme (obično CRVENE), ali to je deo elementa koji zaslužuje PRE-ALERT.

1x- licit nove boje bez skoka = nije forsing(—)

U sistemima gde su dostupne druge licitacije za poziv na igru ili forsing, prosti odgovor može se tretirati kao NF. Protivnici to treba nužno da znaju.

BERGEN FOUR-CARD RAISES OF 1M

Predmet odgovora na (često) otvor u majoru sa četiri karte napravljen da omogući partnerima igru na trećem nivou sa 9+ aduta bez preteranih vrednosti kod partnera. Ovo može zahtevati više od jednog reda u CC; vi MORATE navesti NAME: 1M-3| = 7-9; 3* = 10-12; 3M = 0-6 (**navedite** način ovde). Ima ovde mnogo konvencija (2M/2NT/4M su takođe definisani), ali ovo je ono što vaš protivnik nužno treba da zna u ovoj sekciji.

1M-2x (niži) ARTIFICIAL(—)

Da li je ovo jednostavno jedan element(i) veštačkog sistema ili caka razrađena od para korišćenjem prirodnog sistema, PRE-ALERT se zahteva. On uključuje objašnjenje kao: 1M-2| = ili NAT ili limit podrška; i 1@-2# = limit podrška ili bolje; i 1x-2| = svaka INV ruka (veštački)

GARDENER NO TRUMP OVERCALL(—)

Licitacija sa dvostrukim značenjem, koja može biti ili prirodni jaki NT overkol ili slaba ruka sa dugom bojom (**navedite** način ovde) Partner može:

- ❖ Pass – u koliko želi da pasira jaki NT
- ❖ Sign off u dugoj boji, u koliko to želi preko jakog 1NT

Licitirati 2| - konstruktivno preko jakog NT; Overkoler licitira svoju boju u slabim varijantama. Overkoler cue-bidira ili licitira 2NT sa jakom varijantom.

Napomena: mada je ovo striktno po definiciji “Brown Sticker” konvencija, ipak je uobičajena i široko prihvaćena kao podesna za sve WBF događaje.

Bilo kako bilo, u koliko ste spremni za slabiju varijantu u kompetitivnoj licitaciji kada postoji nedovoljno podataka da se potvrde vaše sumnje, imate obavezu da jasno objasnite vaše namere i tehnike. U koliko u tome ne uspete postojaće pretpostavka o nekorektnom objašnjenju pa odgovarač mora da tačno pogodi nejasnu situaciju.

Napomena: Za specijalne konvencionalne OVERCALLS, vi ćete dodati zahtevane detalje u odgovarajućim sekcijama spoljnog dela CC. Ovo je ovde navedeno da bi se vaši protivnici unapred upozorili.

COMIC NOTRUMP OVERCALL(—)

Overkol 1NT pokazuje slabu kartu sa dugom bojom. Partner licitira 2| da locira dugu boju.

Objasnite prirodu drugih odgovora.

Napomena: Ova konvencija se često meša sa GARDENER (gore). Mada postoji “braon sticker” osećaj i prema COMIC, svojom rasprostranjenom poznatošću i istorijom, kvalifikuje se za podobnost na svim WBF događajima. Drugi razlog za dozvoljavanje njene upotrebe je što je poznata slabost i protivnici mogu lako stvoriti prirodnu odbranu počev od nivoa 2|. Osim toga, bezadutska strana ne može lako i bezbedno dalje ukrasti vredan licitacioni prostor, pošto je duga boja nespecificovana. Ova nepogodnost za protivničku stranu je minimalna.

UNUSUAL 1NT(—)

Veštački overkol (druga ili četvrta pozicija) igrača koji nije pasirao, koji pokazuje dužinu u dve poznate boje.

Objasnite minimalnu očekivanu dužinu i sporazume o defanzivnoj snazi.

1NT OVERCALL FOR TAKEOUT(—)

Veštački overkol (druga ili četvrta pozicija) koji pokazuje dužinu u tri poznate boje.

TRANSFER OVERCALLS(—); TWO-UNDER OVERCALLS(—)

Veštački overkol u boji, jedan ili dva stepa ispod prave boje koja se drži; identitet boje je poznat. Morate imati sporazume za kompeticiju (uključujući pas, DBL i RDBL).

CANAPE OVERCALLS(—)

Overkol u četvorokaratnoj boji koji garantuje nepoznatu boju sa najmanje pet karata. Ovde se mora **navesti** svaki veštački nastavak. Moraju se imati sporazumi o P/C odgovorima, kju-bidima, licitima bezaduta. Moraju se imati sporazumi za kompeticiju (uključujući pas/DBL/RDBL)

Napomena: Ako se može overkolirati sa trokaratnom bojom, igrate “braon sticker” konvenciju (pošto to može biti relativno slabo i ne obećava najmanje četiri karte u poznatoj boji).

OBAR BIDS

Više filozofija nego konvencija. Kada se “protivnici podrže u licitaciji” (“Opponents Bid And Raise”) (dakle mnemonika), je stil koji se zalaže za naročito agresivnu kompeticiju. Kao posledica, smatra se da su oba partnera u “riopening” poziciji. Mada nije, strogo govoreći, specijalan licit(i) koji može zahtevati odbranu, princip potpunog obelodanjivanja diktira da vaši protivnici znaju UNAPRED šta da očekuju.

Napomena: Sada smo došli do varijanti KOMPETITIVNIH tretmana i konvencija.

Mada principi za razotkrivanje i format za obezbeđivanje pojedinosti ostaje isti (tj. kratka PRE-ALERT poruka od jednog/dva reda, više informacija drugde, sa [-] primedbom ako je neophodno), postoji razlika između onih sporazuma koji se odnose na posebne delove na drugoj strani CC ili na prvoj strani u sredini CC, onih koji se odnose na otvorenu stranu i nemaju poseban deo u kojem se razrađuju, i onih koji se odnose na OBE vrste. Ako NE koristite poseban tretman pošto je vaša strana otvorila licitaciju i ako se to zgodno uklapa u poseban deo na prvoj strani i ako neće biti potrebno da protivnik priprema odbranu ili prilagođava svoj pristup, onda nema potrebe da to navodite u ovom delu. U svim ostalim slučajevima, molimo da to uključite ovde.

GOOD-BAD 2NT

U kompetitivnoj licitaciji, pošto je desni protivnik licitirao bilo koju boju na drugom nivou, 2NT nije prirodno, ali pokazuje želju za nadmetanjem do trećeg nivoa. Ako se umesto toga, odmah licitira boja, to obećava dodatne vrednosti, bolju kartu (**navedite** ako tretirate, alternativno, kao F1 ili FG).

Ako koristite ovaj metod u SVIM takvim situacijama, NAZIV će biti dovoljan. Ako ne, morate nabrojati BILO (a) izuzetke; ili (b) slučajeve gde se GOOD-BAD primenjuje, dodajući NAPOMENU [-] u oba slučaja.

INVERTOVANI 1♠/1NT ODGOVORI NA 1♥

1♠-1NT zahteva najmanje četiri pika (ako pet+, molimo **navedite**) 1♠-1@ je forsing relej, slično forsing bezadutskom odgovoru. Morate imati sporazum o 1♠-1@; 1NT (NAT ili 4522).

BAD-GOOD 2NT ili REVERSE GOOD-BAD 2NT

U kompetitivnoj licitaciji, pošto je desni protivnik licitirao bilo koju boju na drugom nivou, 2NT nije prirodno, ali pokazuje želju za nadmetanjem do trećeg nivoa. Ako se umesto toga, odmah licitira boja, to obećava dodatne vrednosti, bolju kartu (**navedite** ako tretirate, alternativno, kao F1 ili FG).

Ako koristite ovaj metod u SVIM takvim situacijama, NAZIV će biti dovoljan. Ako ne, morate nabrojati BILO (a) izuzetke; ili (b) slučajeve gde se GOOD-BAD 2NT primenjuje, dodajući NAPOMENU [-] u oba slučaja.

WEAK JUMP SHIFTS AND RAISES IN COMPETITION

Ovo pokriva mnogo situacija, implicirajući iste sporazume kada vaša strana otvori licitaciju ili overkolira. Ako koristite ove sporazume samo u izvesnim okolnostima, molimo da ih **navedete** u liniji sa NAZIVOM ili kao NAPOMENU U DODATNIM TABELAMA.

Napomena: Nema se gde drugde predstaviti ovaj tretman u slučajevima gde je vaša strana otvorila. Za odgovor na overkole, međutim, postoji podesan deo na drugoj strani CC.

2NT FOR TAKEOUT/SCRAMBLING 2NT/GROPE 2NT

Kada su protivnici licitali i podržali se u majorskoj boji, a partner kontrira (bilo direktno ili u riopening poziciji) informativno, ili ako je partner otvorio licitaciju i dao riopening kontru posle overkola na drugom nivou u majorskoj boji: vaše 2NT nije prirodno već izraz sumnje o najboljem kontraktu. Od kontrera se zahteva da licitira bilo (a) svoju najdužu boju, ili (b) svoju najjeftiniju četvorokaratnu boju.

Objasnite koje sporazume koristite. Ako se odmah licitira boja, to negira takvu sumnju oko kontrakta, implicirajući bilo najmanje petokaratnu dužinu ili jedini mogući kontrakt; NE ekstra vrednosti.

Objasnite ako koristite ovaj tretman u drugim situacijama.

COMPETITIVE CUE = LIMIT RAISE (.... or better; optional)

COMPETITIVE 2NT = LIMIT RAISE

Samo objašnjavajuće; uđite u ovaj deo samo ako koristite ovaj tretman kao strana koja je otvorila; inače će ovo biti pokriveno u delu o OVERKOLIMA.

LEBENSOHL-FAST or LEBENSOHL-SLOW

Šema odgovora na prirodan otvor 1NT, gde je bio overkol u drugoj poziciji na drugom nivou. Prosti liciti boje na drugom nivou nisu ohrabrujući. Liciti nove boje na trećem nivou su forsing. 2NT traži da otvarač licitira 3| posle čega odgovarač može pasirati ili učiniti minimalan licit u boji, non-forsing.

*BRZA (direktno) i SPORA (preko 2NT) varijanta se odnose na način na koji pokazujete stopere ili nelicitirane majore. **Kontra je bilo** (a) pokazivanje vrednosti, najmanje za podizanje u 2NT; ili (b) negativna; ili (c) kaznena; ili (d) kompetitivna [dodajte ovde očekivan broj karata u protivničkoj boji].*

Objasnite Ako koristite iste metode posle partnerovog overkola 1NT i akcije igrača u trećoj poziciji, dodajte NAZIVU (takođe posle overkola 1NT).

RUBENSOHL

Šema odgovora na prirodan otvor 1NT, gde je bio overkol u drugoj poziciji na drugom nivou. Prosti liciti boje na drugom nivou nisu ohrabrujući. **Liciti na trećem nivou su forsing**; oni se definišu bilo kao (a) transferi snage INV ili bolje; ili (b) istraživanja za stopere ili majore. 2NT traži da otvarač licitira 3| posle čega odgovarač može pasirati ili učiniti minimalan licit u boji, non-forsing. **Kontra je bilo** (a) pokazivanje vrednosti, najmanje za podizanje u 2NT; ili (b) negativna; ili (c) kaznena; ili (d) kompetitivna [dodajte ovde očekivan broj karata u protivničkoj boji].

Objasnite

Napomena: Ovde je važan predmet stil TRANSFERA.

LEB-VARIATIONS

Upotreba 2NT (ne posle partnerovog prirodnog bezadutskog otvora ili overkola; ne u "GOOD-BAD" situacijama) da se pokažu slabe karte dok liciti boje na trećem nivou pokazuju bolje karte. Najčešće primene bi bile kao alternative za SCRAMBLE/GROPE. Molimo nabrojite slučajeve u NAPOMENI [—].

TRANSFERS BY OPENING SIDE IN COMPETITION(—)

Ne odnosi se na transfere posle bezadutskih otvora ili overkola. Takođe, možete lepo pokriti RAZVOJ TRANSFERA u delu o OVERKOLIMA na SPOLJNOJ zadnjoj strani karte. Ono što ne možete drugde zgodno pokriti su transferi pošto partner otvori i protivnik overkolira (obično na drugom ili višem nivou). Vaši protivnici će želeći da znaju koliko slabu kartu možete imati za transfer licit i koliko karata obećavate u boji. Da li su drugi non-transfer liciti F/NF? Morate imati sporazume o kompeticiji (uključujući pas/DBL/ RDBL). Biće vam potrebna najmanje jedna fusnota s NAPOMENOM [—] za potpuno objašnjenje.

NEGATIVE FREE BIDS(—)

Non-forcing, licit nove boje, bez skoka, na drugom ili trećem nivou posle protivničke intervencije na partnerov otvor u boji. Morate uključiti u NAZIV očekivanu minimalnu dužinu boje za NFB. Negativna kontra, praćena novom bojom, je forsing. Setite se da ovo objasnite u delu karte o KONTRAMA. Ako nemate ovaj posledični sporazum, objasnite svoj metod za forsing sa bojom samo osrednjeg kvaliteta.

Objasnite prirodu SKOKA u novoj boji ako na nju utiče NFB.

FIT-SHOWING JUMPS (FIT)

Forsing skok u novoj boji "odgovarača" ili "advansera" koji obećava najmanje devet kombinovanih karata u ovoj boji i boji koju je partner otvorio ili overkolirao, sa minimum četiri karte podrške. Uključite u NAZIVU prirodu skoka, tj. PRE, INV, FG. Često će vam biti potrebna NAPOMENA [—] za potpuno objašnjenje.

Napomena: Ovo je glavni primer odrednice koju ne treba da uključite u ovaj deo ako je koristite u kompeticiji posle overkola, ali ne i posle otvora. Ne zaboravite, međutim, skokove u kompeticiji, igrača koji je pasirao.

MIXED RAISE(—)

Skok na trećem ili četvrtom nivou, u protivničkoj boji (ispod manše) posle partnerovog otvora ili overkola (ovo ne treba da uključite ako igrate MIXED RAISES samo posle overkola), koji pokazuje najmanje četiri karte podrške i oko jednog i po defanzivnog štiha; nešto između PRE podrške i limitirane podrške, obično sa kratkom bojom. Ovi liciti se takođe mogu tretirati kao strogo PRE podrške sa jednim defanzivnim štihom, sa varijantama koje odgovaraju nivou.

Objasnite jasno.

TRANSFER SPLINTER RAISES(—); SCRAMBLED SPLINTER RAISES(—)

Podrške koje pokazuju singl ili šiken u drugoj boji od licitirane, npr. 1@-(2#)-4| = kratak karo, jaka podrška pik (TRANSFER). 1@-(2#)-4| = kratak herc, jaka podrška pik (ŠIFROVANA). Mada su ovo alatke sa interesom za slem, protivnici će želeći da pripreme odbranu. Uključite ovo čak ako se koristi samo bez kompeticije.

PREKO PROTIVNIČKOG 1NT OVERKOLA

Vaši specijalni metodi posle partnerovog otvora i direktnog overkola 1NT; takvi metodi mogu uključiti nešto da se pokažu majori, transfer licite, bikolore, licite sa fitom, itd. Biće vam potrebna NAPOMENA [-] za potpuno objašnjenje.

IZLAZ IZ KONTRIRANOG 1NT

Ovo je mesto da se pomene da imate metod da pobegnete (uključujući pas da se forsira rekontra). Izričito će vam biti potrebna NAPOMENA [—] za potpuno objašnjenje.

2.6. SPECIJALNE SEKVENCE SA FORSING PASOM

Forsing pasovi koji se odnose na kontrolu u neprijateljskoj boji na visokom nivou u slem situacijama, spadaju u deo o LICITACIJI NA VISOKOM NIVOU unutar karte. Tako treba i sa svim specijalnim pravilima koja se odnose na JASNO jake licitacije posle četvrtog nivoa. Međutim, situacije u kojima se protivnik meša na vaš jak veštački otvor, treba da budu u ovom delu. Ako imate sporazume o tome dokle je vaša strana dala forsing posle kontriranja slabog bezaduta, ili posle 1x-(DBL)-RDBL, ili posle vaše kontre na neprijateljski PRE otvor i odgovaračevu podršku, ovo je deo da raspravite te slučajeve (mada možete da učinite napomenu u delu PROTIV BARAŽA kao zamenu ili dodatak za ovu poslednju stavku).

Ali najvažnije od svega je objasniti ovde (ili u NAPOMENI) pravila koja vaš par koristi da odredi da li postoji forsing pas situacija u nejasnim kompetitivnim situacijama. Ako posvetite vreme da to potpuno objasnite, možda ćete biti spremni da izbegnete etičke probleme u inače dvosmislenim položajima.

2.7. VAŽNE NAPOMENE KOJE SE NE UKLAPAJU NA DRUGIM MESTIMA

Ovaj deo je za delove Vašeg sistema koje treba alertovati, a koji se ne uklapaju na drugim mestima, kao na primer Vaš prvi licit (osim prirodnog NT) koji na različitim pozicijama ima različita značenja.

Primeri - "kompetitivni 2-na-1 odgovor koji je forsing do 3 u toj boji" ili "2NT forsing za rundu na suprot impliciranoj šestokaratnoj ili dužoj boji " ili "čest otvor 1* sa 4 karte karo i 5 karata tref " ili "ako je drugi govor partnera otvarača u kompetitivnoj licitaciji boja nižeg ranga od boje njegovog prvog govora, to je prirodan ali non - forsing govor na drugom ili trećem nivou ".

Ako sa svojim partnerom imate dogovore koja rešavaju nejasnoće u neprodiskutovanim situacijama, ovo je mesto da ih pomenete npr. (1) ako NT licit može biti NAT, onda je NAT; (2) ako ne može biti NAT, onda je Blackwood (4 NT) ili Takeout (3 NT) ili LEBENSOHL-style (2 NT) ili čak " u nejasnim situacijama ne pasiramo."

Ovaj deo se često pogrešno koristi kao produžetak prethodnog ili dela sa kontrama. Imajte na umu da, ako potpuno ispunite prethodne delove, treba da umetnete broj fusnote koji će uputiti Vaše protivnike na Vaše SS, gde ćete nastaviti.

2.8. BLEFOVI: WBF UPUTSTVA

Blefovi su posebno dozvoljeni Pravilima kontrakt bridža, pod uslovom da su razumevanje među partnerima ili njihovi dogovori poznati. Zato bi bilo nedosledno kad bi WBF zabranila blefove na svojim turnirima.

Duža partnerstva razvijaju razumevanje čija će posledica u nekim situacijama biti određeni blefovi. Ovo je razumevanje među partnerima a ne konvencija, i treba da se objasni u Karti konvencija i Dodatnim listovima. Drugim rečima, blefove treba retko koristiti a uočavanje partnerovog blefa treba objaviti. Kada partneri imaju dogovor da su u određenim situacijama blefovi očekivani ili verovatni ili zaštićeni sistemom, tada je razvijena konvencija. Ovakvi dogovori se klasifikuju kao Braon konvencija i zabranjeni su na nekim takmičenjima. Primer ovoga je da igrač, kad je treći na licitu u povoljnoj zoni, treba da otvori sa bilo kakvom kartom. U stvarnosti svako ovde upisuje "retko", ali čak i kad je to tačno, potrebno je više detalja. Kada blefirate, kakve karte treba da imate? Dugu boju? Kratku boju? Majorsku boju? Bezadutsku raspodelu? Bezadutski overkol koji nije potvrđenog " komik " tipa? Negativnu kontru? Maksimalnu snagu? Mogući štih u odbrani? I tako dalje. Da li blefirate u okviru veštačkog sistema ili relejne sekvence? Da li ugrožavate sebe i kako?

Šta radite kada partner da jak odgovor? Postoji li nešto (osim pasiranja forsing licita) čime možete da date do znanja da ste blefirali? Da biste pristojno obavili posao, verovatno će Vam trebati Primedba na SS.

3. SPOLJNI STRANA KARTE KONVENCIJA- SREDNJA SEKCIJA

3.1. ATACI I MARKIRANJE

Oznake koje se koriste u ovom delu su:

4th	četvrta odozgo
3rd/LOW	treća odgore iz parnog broja karata; najniža iz neparnog broja karata
3+5/LOW	treća odgore od četiri / peta odgore od šest; najniža iz neparnog broja karata
2nd/4th	druga odgore iz kratkog, četvrta odgore iz dugog držanja. (primedba : ovo NE označava drugu iz lošeg držanja a četvrtu ispod honera)
ATT	što niža karta ataka označava bolje držanje; alternativno, malom kartom ispod honera; kao signal, oznaka ohrabivanja nasuprot obeshrabivanju
STND	uobičajeni polaz iz honera; gornjom iz dodirnih honera ali sa nejasnim polazom kraljem (i iz AKx(x) i iz KQ kombinacije)
ACE	gornjom iz dodirnih honera u svakom slučaju
RNOW	Rusinow, drugom iz dodirnih honera
U/D	nadole/obrnuti signal; npr. visoka karta = negativ ili neparan broj karata
O/E	neparna karta = ohrabrujuća / parna = obehtrabrujuća i S/P
CT	broj karata
UB	deblokiranje
Hi	visoka
Lo	mala
S	mala karta (ataka)
x	mala karta (ne ataka)
()	dodatna karta
(+)	više karata
[]	broj pod kojim je objašnjenje u DODATNIM LISTOVIMA (SS)

3.2. NAČIN IZVORNOG ATAKA

Pitamo Vas za Vaše dogovore za izvorni atak protiv adutskog i bezadutskog kontrakta i dogovore za drugi i kasnije atake. Ima li razlike kada izvorno atakujete partnerovu boju? Dosta od onoga što biste mogli da uključite ovde će biti u sledećem delu

(ATACI) pod - sekcija. Ovde možete da date pojednostavljeno, prošireno ili sažeto objašnjenje.

Onda Vas pitamo za druge dogovore. Sekcija " drugi " Vam daje prostor za stvari kao što su:

- ❖ malom iz dubla bez honera
- ❖ ataci koji pokazuju željenu boju [-]
- ❖ Rusinow atak iz honera kroz izvođača
- ❖ ako je dama na stolu, pub negira veću kartu
- ❖ kralj protiv NT traži CT ili UB

Ipak, često će Vam trebati PRIMEDBA označena brojem (koji ukazuje na SUPP SHEET PRIMEDBU označenu sa " KARTE ") da biste obavili kompletan posao. Molimo Vas da imate na umu da je redosled odigravanja karata različito u raznim zemljama. Ono što je " normalno " u Skandinaviji može biti nepoznato u Kini. Neka Vaši dogovori budu veoma jasni.

3.3. ATACI

Koristite H za asa, kralja ili damu; S za malu kartu koju atakujete; x za bilo koju malu kartu; / da pokažete alternativu. Na primer, vi atakujete:

Mali iz treće slike: HxS

Treću odozgo iz četvrte slike: HxSx....oboje staviti pod odeljak
"niska - visoka"

Drugu odozgo iz četiri ili više malih karata: xSxx(+)u odeljak
"visoka - niska"

10 ne obećava veću; ili obećava puba plus asa ili kralja: Najveća ili
(A/K)J10x(+)...u odeljku "10"

U odeljku "protiv NT", možete koristiti prostor da biste opisali marku koju očekujete od partnera na atak iz određene slike, npr. za par koji koristi RUSINOW atak protiv NT sa specijalnim značenjem ataka asa ili kralja:

As	AKx(+),AQx(+),Ax(+); ATT
Kralj	Jako držanje; CT/UB
Dama	KQx, KQ(10/9)x
Pub	QJ(+), AQJx(+)
10	J10(+), (A/K)J10x(+)
9	109(+), H109x(+)
VISOKA NISKA	Sxx[23], XSxx(+)
NISKA VISOKA	(H/10)xxS(+),HxS,xxs[23]

Molimo Vas da koristite oznaku NAPOMENA [23] da uputite na dodatne listove da biste bliže opisali atake. U NAPOMENI [23] možete naći:

"Mala iz tri male u partnerovoj boji ako niste podržali partnerovu boju, a velika ako jeste; Velika iz tri male u drugoj boji."

3.4. MARKIRANJE PREMA REDOSLEDU VAŽNOSTI

Za sve kontrakte u boji i kontraktu bezadutu, LINIJA 1 je za vašu standardnu marku za tri navedene situacije. Ako (npr.) "upside down count" signal kao vašu najvažniju marku u većini slučajeva, unesite: visoka = nepar. To automatski znači da niska karta pokazuje paran broj karata, npr. niska = par.

LINIJA 2 i LINIJA 3 pokazuju moguća ALTERNATIVNA značenja za poseban signal. Neophodno je da jasno **navedete** u kojim situacijama koristite sekundarnu marku pre nego primarnu (LINIJA 1) za odigranu kartu. Ako nemate dovoljno mesta da navedete sva markiranja prilagođena raznim situacijama, bolje je da koristite NAPOMENA [—] i DODATNE LISTOVE i odeljak "KARTE" (Ako već imate dovoljno mesta, iskoristite linije "Markiranje"). Nekoliko primera:

- ❖ "Protiv bezaduta signaliziramo pozitivno na atak asa, dame ili puba, dok na atak kralja markiramo broj karata ili se deblokiramo; broj karata kada ne možemo da prebijemo kartu odigranu sa stola; "upside down count" i držanje u sledećem štihu".
- ❖ "Protiv kontrakta u boji, markiramo "three-way signal" (trostruka marka) (srednja karta = marka ohrabrenja, visoka ili niska = preferiranje boje - "suit preference") kad god smo pokazali pet karata u boji ili kada je na stolu singl a ta boja nije licitirana; inače standardno markiramo upside down;"
- ❖ "Iako signaliziramo samo kada vidimo da je partneru potrebna pomoć, naši prioriteti su (1) SP: preferiranje boje; (2) broj u drugoj ključnoj boji; (3) parnost ili neparnost cele distribucije; (4) broj karata; (5) pozitiv/negativ.
- ❖ "Obično markiramo dužinu, izuzimajući sledeće...."

Kada prekoračite dogovore u partneršipu, tek ćete onda shvatiti koliko ih zaista imate. Probajte da ih svedete na nekoliko kratkih rečenica.

3.5. MARKIRANJE (uključujući adute):

Na ovom mestu možemo opisati načine korišćenja određenih signala pomoću adutske boje (vidi TRUMP SIGNAL, na primer), ili drugih specijalnih signala koji nam pomažu u protivigri (npr. SMITH; VINJE). Možda će biti lakše to opisati ovde nego u šemi prikazanoj gore. Neke od prioriternih marki mogu biti ovde priključeni ukoliko vam to više odgovara.

Neki mogući dodaci dati su dalje u tekstu

FOSTER EHO

Protiv kontrakta u bezadutu, partner atakera igra drugu odozgo kada nema veću kartu od "stola" ili atakera. Nepopularna marka.

LAVINTAL SIGNAL

Odigrana karta partnera atakera se ne odnosi na odigranu boju; ali njena veličina govori o interesu u drugim bojama.

REMAINDER COUNT --- ovo je oznaka koja se upisuje u odeljak "KARTE"

(takođe je poznata kao CURRENT COUNT; PRESENT COUNT)

Ovaj signal pokazuje koliko je još karata u određenoj boji ostalo u vašoj ruci nakon što je ova boja jednom odigrana, pod pretpostavkom da dužina još uvek nije pokazana. Takozvana standardna verzija je: niska iz neparnog broja preostalih karata; visoka iza parnog broja preostalih karata.

SMITH SIGNAL

Protiv kontrakta u bezadutu (najčešće) echo u prvoj boji odigranoj od strane odigravača ima specijalno značenje: Kada se izvodi od strane partnera atakera (kada broj nije određen) echo kaže: "verujem da treba da nastaviš sa bojom koju si atakirao". Kada se izvede od strane samoga atakera **echo** kaže: "mislim da treba da nađeš drugu boju". S obzirom da postoji mnogo varijacija originalne verzije, potrebno je da u svojoj karti konvencija upišete "SMITH SIGNAL" i potpuno opišete njegovo značenje; npr. ako na prvu odigranu kartu odigravača partner atakera baci određenu kartu (visoku ili nisku, stvar dogovora), signal znači da se slobodno može nastaviti igranje boje originalnog ataka. Ukoliko ataker baci određenu dogovorenu kartu, to može biti znak partneru da treba da kada uđe u štih treba da promeni boju, tj. da ne igra boju izvornog ataka.

STANDARDNO MARKIRANJE

Visoka-niska (ili samo visoka) je ohrabrujuća ako markiramo "atitude";

Visoka-niska pokazuje paran broj karata ako partneru dajemo "count";

Visoka karta pokazuje višu (najvišu) odgovarajuću boju ako markiramo "suit preference";

Visoka karta pokazuje paran broj preostalih karata u boji ako markiramo "remainder count";

Visoka karta pokazuje paran broj preostalih karata u boji ako vraćamo odigranu boju.

ODD-EVEN SIGNAL/ODBACIVANJE

Ovo je oznaka koja se koristi u odeljku "KARTE", (takođe poznata kao ITALIAN CARDING = italijanska marka; ROMAN DISCARD). Neparna karta je ohrabrujuća a parna obeshrabrujuća i njena veličina pokazuje interesovanje za preostale boje (Viša parna karta - viša boja, niža parna karta - niža boja).

THREE-WAY SIGNAL (trostruka marka)

Kada se zna da partner atakera ima dužinu u određenoj boji: niska karta je preferans za nižu boju, visoka karta je preferans za višu boju, a srednja karta ohrabrujuća za nastavak boje ataka. Obično se primenjuje u prvom štihi ili kada je na stolu singl u odigranoj boji ili pri odbacivanju pomenute duge boje.

Objasnite slučajeve u kojima se primenjuje.

MARKIRANJE ADUTOM

Visoka-niska (ili niska -visoka) u adutskoj boji može značiti (**navedite**):

Neparan broj karata u adutu;

Mogućnost (ili interes) za seču;

SP;

Držanje u određenoj boji (npr. kao SMITH SIGNAL);

Parnost/neparnost cele distribucije (npr. VINJE)

Broj karata u ključnoj partnerovoj boji

Nešto drugo

UPSIDE DOWN SIGNALS

Ovo je oznaka koja se koristi u odeljku "KARTE" (poznat i kao REVERSE SIGNALS)

Kad standardno markiranje koristi visoku kartu da ohrabri, U/D (upside down) igrači koriste malu kartu. Kada igrači koriste standardno markiranje da pokažu paran broj karata, U/D igrači koriste niska-visoka. Moguće je markirati standardno broja karata i "UPSIDE DOWN" držanje, ili obrnuto, ili sve vreme markirati "UPSIDE DOWN". Ako koristite različite marke, morate ih objasniti u toku igre ili ispisati na dodatnim listovima. Uključujući i varijacije u preferiranju boje i "remainder count".

3.6. KONTRE

Napomena: "Aggressor" ("Napadač") - Igrač koji prvi kontrira protivničku licitaciju (ako je protivnik prvi licitirao)

"Advancer" - partner "napadača".

3.7. INFORMATIVNE KONTRE

NE UPISUJTE "prirodno" ili "standardno" čak ni "odgovor sa skokom je invit" (to se očekuje i bez objašnjenja). Nastojte da objasnite vaš stil i posebne dogovore što (je) jasnije (moguće).

Distribucija je glavni problem. Ako se podrška za sve nelicitirane boje NE podrazumeva, pomenite to na prvom mestu. Adekvatno objašnjenje moglo bi da glasi:

- ❖ "Major(i); nejasno o minorima" ili
- ❖ "Obećava 4OM ili 43+M; podrška za sve boje nije obavezna"

Ako vam je dozvoljeno da kontrirate sa neočekivano slabom kartom uz idealnu distribuciju (ili neki drugi uslov), pomenite to. Ako preko partnerovog odgovora u minoru možete da licitirate majorsku boju, ili ako posle partnerovog licita trefa možete da licitirate karo, a da to NE POKAZUJE ekstra vrednosti, pomenite i to; (vidi ISPRAVKA NA ISTOM NIVOU). Recite nešto o tome do kog nivoa je cue-bid forsing (vidi CUE BID) i do kog nivoa igrate Produženu informativnu kontru (ako je uopšte igrate) posle informativne kontre i podrške protivnika.

Navedite posebne dogovore koji se odnose na Zaštitne kontre posle: 1x – (P) – P - ???

Drugi posebni tretmani obuhvataju:

- ❖ 1m-(DBL)-1M-(2M) kao PRIRODNO i poziv u manšu (nije cue-bid);
- ❖ odgovor 1NT posle informativne kontre na 1M može da bude vrlo slab;
- ❖ Cue-bid sa skokom pokazuje zatvorenu boju, pitanje za stopera;
- ❖ Partnerov licit 2NT u kompetitivnoj licitaciji pokazuje malo poena i minore;
- ❖ KAZNENI PASS posle protivničke rekontre;
- ❖ Partnerov (Advancer) licit boje otvora je PRIRODAN, NF.

CUE-BID(—)

Preciziraj da li cue-bid obećava još jedan govor, da li je forsing do potvrde boje (t.j. boja mora biti licitirana i podržana) ili do manše; da li se bilo koji partnerov cue-bid može smatrati PRIRODNIM licitom; da li se podrazumeva podrška za neku određenu boju (boje); normalan minimum poena za cue-bid posle partnerove informativne kontre; bilo kakav dogovor o kontrama posle cue-bida.

Napomena: Prva dva objašnjenja su obavezna za takmičenja 3. kategorije, ostala su poželjna, ako ima vremena. Za takmičenja 1. kategorije dajte kompletna objašnjenja. Zahtevi za takmičenja 2. kategorije su negde između.

HERBERT NEGATIVE(—)

Partnerov licit najjeftinije boje je veštački odgovor sa slabom kartom.

TRANSFER ADVANCES TO T/O DBL(—)

Prosti odgovori su prirodni i nisu jaki. Počev od cue-bida, partnerovi liciti su transferi, pokazuju dužinu u neposredno višoj boji i najmanje snagu invita.

Objasnite normalni minimum poena potreban za odgovor sa transferom.

EQUAL LEVEL CONVERSION(—)

Dogovor da igrač koji je informativno kontrirao ne obećava dodatne vrednosti kad posle partnerovog odgovora u minoru licitira majorsku boju (tipično), ili kad posle odgovora u trefu licitira karo. Podrazumeva se da igrač koji je kontrirao ima podršku za samo dve boje.

Objasnite ako je vaša verzija ispravke različita.

RESPONSIVE (RESP) DOUBLE(—)

Negativna (nekaznena) kontra posle partnerove informativne kontre, kada je jedan protivnik licitirao a drugi podržao boju posle kontre.

Navedite specijalne dogovore. Na primer,

- ❖ Posle kontre na 1M, obično manje od četiri karte u drugom majoru;
- ❖ Posle kontre na 1m, najmanje dve četvorokaratne boje;
- ❖ Najmanje 8 poena; najmanje dubl u protivničkoj boji;
- ❖ Partner može da pasira sa relativnim balansom;
- ❖ Posle kontre na 1M, licit 2NT istog igrača je SCRAMBLE.

2NT FOR TAKEOUT (SCRAMBLING/GROPE 2NT) - "INFORMATIVNO" 2NT

Kad su protivnici otvorili i podržali majorsku boju a partner kontrirao (bilo direktno bilo zaštitno) vaše 2NT nije prirodno već izražava nedoumicu o najboljem kontraktu. Od partnera se traži da licitira a) svoju najdužu boju, ili b) svoju najnižu četvorokaratnu boju.

Objasnite dogovor koji vi koristite. Direktno licit boje bi negirao nedoumicu, podrazumevajući najmanje petokaratnu ili jedinu boju; NE obećava ekstra vrednosti.

Napomena: Prihvatljivo objašnjenje bi moglo glasiti: "SCRAMBLING 2NT; Partner licitira najnižu četvorokaratnu boju"

LEBENSOL-VARIATIONS

Licitiranje 2NT da se pokaže slabost (ne kad partner otvori ili overkolira 1NT; ne u "GOOD-BAD" situacijama), a direktno licitiranje boje na trećem nivou da se pokažu jače karte. Najčešće se primenjuje kao alternativa za SCRAMBLE/GROPE.

Upotrebu LEB-VARIATIONS treba uneti u NOTE

LICITI ZA ATAK POSLE REKONTRE

Miran licit boje nakon što je partnerova informativna kontra rekontrirana je za atak i ne obećava dužinu u toj boji. Kad se tako igra, uobičajeno je da su liciti sa skokom baražni, a pass neutralan. Posle pasa, igrač koji je kontrirao najčešće licitira najnižu boju, a miran licit partnera pokazuje dužinu, ne i snagu. Ako protivnici kontriraju, rekontra je uvek SOS.

OBAR DBLs(—)

OBAR DBLs je stil (metod) pristalica shvatanja da treba agresivno ući u licitaciju kad protivnik otvori i dobije podršku. Praktično, smatra se da su oba partnera u "zaštitnoj" poziciji, npr.

West	North	East	South
1@	P	2@	???

Ako igra OBAR DBLs igrač može da kontrira sa: x Kxxx AJxx 10xxx. O ovome protivnike treba obavestiti unapred.

Objasnite normalan minimum HCP za informativnu kontru u OBAR situacijama.

3.8. SPECIJALNE, VEŠTAČKE I KOMPETITIVNE KONTREREKONTRE

Ovo je veoma važan deo karte konvencija u kome ima mesta tek da se započne objašnjenje vaših dogovora. Opišite svaku kontru koja nije kaznena a nije objašnjena u delovima INFORMATIVNA KONTRA, OVERKOL, HIGH LEVEL BIDDING i SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES.

Za svaki tretman, nabrojite situacije u kojima ga koristite ili (možda praktičnije), navedite izuzetke. Jedino što pomaže je da navedete što je moguće više slučajeva. Retko će vaš posao biti završen ako samo navedete imena kontri koje igrate. Bez obzira na to što UNUTRAŠNJA STRANA KARTE sadrži kolonu za nivo do koga igrate NEGATIVNU KONTRU, morate da objasnite šta se očekuje u svakom posebnom slučaju. Koristite REFERENCE na DODATNE LISTOVE (SS) ako vam je potrebno više prostora. Evo nekih primera dogovora koji se odnose na kontrerekontrere koje biste možda želeli da navedete.

- ❖ 1|-(1*)-DBL pokazuje najmanje po četiri karte u oba majora.
- ❖ 1m-(1#)-DBL pokazuje tačno četiri pika.
- ❖ 1m-(1@)-DBL nagoveštava najmanje četiri herca, 8+ HCP.
- ❖ NEG DBLs iznad 2@ ne podrazumevaju nikakvu posebnu distribuciju ali obećavaju minimum 10 HCP
- ❖ NEG DBL na svaki baražni overkol pokazuje VREDNOSTI (t.j. karte koje se mogu iskoristiti u za odigravanje i u odbrani)
- ❖ RESP DBLs garantuje dužinu u nelicitiranom majoru ali samo nagoveštava dužinu u nelicitiranom minoru
- ❖ Naš stil je da često dajemo spekulativne kaznene kontrere.
- ❖ O tome da li ćemo pasirati OPT DOUBLES odlučujemo na osnovu Zakona o ukupnom boju štihova.
- ❖ "Support Doubles" pokazuje tri karte podrške i više od minimuma ili kvazi balans prejak da bi se pasiralo.
- ❖ Maximal Overcall Doubles se koriste i u situacijama kada protivnik nije dobio podršku; ako ima prostora za licit nove boje kao poziv u manšu, kontra pokazuje najmanje dubl u protivničkoj boji i ekstra vrednosti.
- ❖ Jaka RDBL obećava još jedan govor ako licitacija ne pređe nivo tri u boji igrača koji je rekontrirao.
- ❖ Kontriranje protivničkog licita naše boje predstavlja zahtev da se ta boja atakuje SAMO ako je kontru dao igrač za koga se zna da ima slabe karte i da je ostatak poena kod protivnika.

Treba da znate da ako ne navedete sve te detalje (ili ne dokumentujete kompletan sistem) i ako dođe do spora, presuda će se donositi na osnovu dogovora koje ste naveli u karti. Slučajevi o kojima se najžešće raspravljalo obuhvataju i "vađenje" "sporih" kontri. Za vas može biti sasvim normalno da "izvadite" takvu kontru sa različitim kartama, ali nijedan sudija i nijedan žiri neće presuditi u vašu korist ako za takvu odluku ne nađe osnova u opisu vašeg sistema. Naročito je korisno da u opisu sistema u par redaka objasnite: a) koliko se karata u protivničkoj boji normalno očekuje za određenu kontru i b) koliko se karata u protivničkoj boji normalno zahteva da se pasira određena ne- kaznena kontra.

Posvetite posebnu pažnju ovom delu. Slobodno koristite DODATNE LISTOVE.

PENALTY DOUBLE (PEN)

Kontra data sa očekivanjem da će partner pasirati. Opišite stil vašeg para. Npr. dajemo puno spekulativnih kaznenih kontri. Na niskim nivoima NE pasiramo kaznenu kontru sa šikenom; ili ako je pokazana balansirana karta sa malim dublom u protivničkoj boji i nelicitirana petokaratna boja; ili većina KONTRI na niskom nivou je negativna, ne KAZNENA

TAKEOUT DOUBLE (T/O)

Kontra posle protivničkog otvora u boji, ili kontra posle protivničkog odgovora na otvor kad je partner pasirao, ili bilo koja dogovorena kontra data sa očekivanjem da partner neće pasirati. Ako retko dajete KAZNENE KONTRE, možda vam više odgovara da NJIH definišete/opišete, označavajući sve druge kontre kao INFORMATIVNE (T/O).

TWO-WAY DOUBLE (2-WAY)

Kontra koja je ili informativna ili kaznena; ništa između. Partner igrača koji je kontrirao treba da na osnovu svojih karata odredi kakva je kontra u pitanju. U stvarnosti, takva kontra se najčešće smatra informativnom, osim kada igrač koji kontrira veruje da će njegov partner biti u stanju da lako proceni situaciju.

OPTIONAL DOUBLE (OPT)

Kooperativna kontra, pokazuje balansirane karte sa dovoljno snage da se kontrakt najverovatnije sruši i toleranciju za sve nelicitirane boje. Ne očekuje se da partner izvadi kontru iz straha, osim ako ima neočekivano dugu boju. Navedite situacije (ako nisu pomenute na drugom mestu) u kojima koristite OPT KONTRE.

NEGATIVE DOUBLE (NEG)

Kontra partnera otvarača posle protivničke intervencije nije kaznena. Navedite sve posebne dogovore, npr. 1m-(1#)-DBL: negira četiri karte pik; NEG KONTRE iznad 2@ ne govore ništa o distribuciji, obećavaju samo snagu; licit boje posle NEG KONTRE je F1 (NEG KONTRA je slobodan govor); Nema gornje poenske granice za NEG KONTRU ako nema petokaratne boje.

COMPETITIVE DOUBLE (COMP)

Ovakva kontra u kompetitivnim licitacijama prenosi poruku, "Ne želim da pasiram, a nemam zadovoljavajući opisni licit". Tipična COMP KONTRA pokazuje upotrebljive vrednosti i za ofanzivne i za defanzivne namene.

Objasnite granične tipove karata sa kojima se očekuje da partner ostavi kontru, npr. "Načelno, COMP KONTRA se pasira bez duge boje, sa dublom u protivničkoj boji i tri karte podrške za partnerovu boju." Nabrojte situacije u kojima koristite COMP KONTRU.

RESPONSIVE DOUBLE (RESP)

Kad su protivnici imali licit i podršku, prirodno ili veštački: kontra odgovarača posle partnerove izlazne kontre ili overkola. Ova kontra je primarno za vađenje, ali je generalno dovoljno jaka da je partner pretvori u kaznenu ako ima nezgrapno balansirano list.

Detaljno opisati svaki poseban dogovor, na primer RESP DBL pokazuje dužinu u svakom nelicitiranom majoru, ali samo sugeriše dužinu u svakom nelicitiranom minoru; ili RESP DBL na trećem ili višem nivou obećava korisne vrednosti i neku toleranciju za partnerove boje, bez specijalnog oblika lista.

RESPONSIVE DOUBLE EXTENDED (RESP-EXT)

Kad su protivnici imali licit i podršku, prirodno ili veštački: kontra otvarača posle odgovaračeve NEGATIVE DBL ,

West	North	East	South
1	1@	DBL	2@
???			

ili kontra protivnika koji je dao izlaznu kontru ili overkolirao, posle odgovaračeve RESPONSIVE DBL.

West	North	East	South
1	1@/DBL	2	DBL
3	???		

Detaljno opisati svaki poseban dogovor.

Napomena: Ako koristite neki veći sistem varijanti navedite IME u "navodnicima" i objasnite kasnije.

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE (MAX)

Vrsta takmičarske kontre koju koriste obe strane kad obe imaju pronađen fit, a nema mesta za pronalaženje manše. Kontra pokazuje ruku sa snagom najmanje za poziv na manšu. Ovo su prototipovi:

West	North	East	South
1@	2#	2@	3#
???			

West	North	East	South
1#	1@	2#	2@
3#	??		

U ovoj situaciji, 3@ South-a sugerise želju za takmičenjem sa parcijanim skorom

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE EXTENDED (MAX-EXT)

Slična vrsta kontre kad je samo jedna(naša) strana pronašla fit, na primer

West	North	East	South
1@	P	2@	3#
???			

Ili kada ima prostora za još jedan trial bid, odnosno

West	North	East	South
1@	P	2@	3*

???

.. u ovom slučaju koristimo kontru da sugerišemo pokušaj manše u bezadutu, dok bi 3# sugerisalo pokušaj manše u adutu, ne obavezno u @. Ako imate poseban sistem ili veći materijal, navesti IME u "NAVODNICAMA" i objasniti kasnije.

SUPPORT DOUBLE (SUPP)

Kontra otvarača u takmičenju da pokaže tro-karatnu podršku za boju koja je licitirana (ili implicirana) od odgovarača.

West	North	East	South
1*	P	1@	2#
???			

Treba objasniti svaki minimum zahtevane snage ili varijante, odnosno "SUPPORT DOUBLE" pokazuje ili tro-karatnu podršku i ne minimalnu snagu ili polubalansiranu ruku suviše jaku da pasira.

CUE-BID DOUBLE FOR TAKEOUT (CUE-T/O)

Kontra otvarača na cue-bid-a odgovarača na overkol. Namera ove kontre je, ne da pokaže jaku boju; već da pokaže list kao za izlaznu kontru na boju overkola. Ovo su prototipovi:

West	North	East	South
1*	1#	P	2*
???			

WEST ova kontra pokazuje kratkoću u #, podršku sa preostale tri boje, i ekstra vrednosti. Posledica ovakvog tretmana je da otvaračev cue-bid overkola pokazuje jak monokoloran list.

USEFUL VALUES DOUBLE (VALUES)

Ovo je oznaka za korišćenje na karti konvencije. (Takođe poznata kao TRANSFERABLE VALUES; CONVERTIBLE VALUES; CARD-SHOWING DBL) Kontra koja pokazuje dovoljno ukupne snage da očekujemo da se obori protivnički kontrakt, ali sa malim vrednostima (ili nikakvim) u boji protivnika. Tipično je: Axx; Jxx; xxx

Ova kontra je česta na visokim nivoima licitacijama gde pass kontrera ne mora biti forsing, odnosno

West	North	East	South
1#	1@	4#	4@
???			

West ima dobru ruku interesantnu za licit 5#, ali ne želi da to učini jednostrano. East je pozvan da prihvati ili odbaci kontru u zavisnost od svoje distribucije u @.

Kontra može da se koristi i jednostavno kao varijanta klasične NEG DBL, na primer

West	North	East	South
1*	4#	???	

kada licitacija zaobilazi normalni partnerski dogovor, u vezi sa strukturom rangova za NEG DBL.

LEAD-DIRECTING DOUBLE (L/D)

Kontra mogućeg finalnog kontrakta koja zahteva ili zabranjuje poseban atak. Nije potrebno navoditi na kontre koje potiču strikno iz logike situacije i koje su nezavisne od razumevanja partnera. Kako su varijante neograničene, pozvani ste da navedete sve posebne slučajeve isto kao i sve dogovore osnovane na iskustvu; na primer DBL na 3NT kada smo svi licitali različite boje zahteva atak iz svoje boje; DBL na 3NT igrača čiji partner je jedini imao akciju(e) od partnera predlaže atak iz druge boje, obično "mrtvaca"; DBL za atak od baražera sugerise interes za seču.

Napomena: Posebne konvencionalne kontre, kao što je FISHER DOUBLE (koja nije u ovom priručniku) je najbolje uvesti bez korišćenja IMENA, odnosno treba napisati umesto toga dogovor partnera.

ANTI LEAD-DIRECTING DOUBLE

Kontra protivničkog licita u boji koja je pomenuta sa vaše strane u svom prirodnom značenju, na nivou u kom je jasno da više ne želimo da se takmičimo u licitaciji. Ovakva vrsta kontre šalje sledeću poruku : " Bio bih srećniji ako atakuješ neku drugu boju; moje držanje u boji koju sam kontrirao je vrlo slabo." Ako koristite ovakav tretman, morate alertirati protivnicima i licitacije kad vas partner ne kontrira. Možete koristiti konvenciju u pokazanom obliku bez daljih objašnjenja.

SPLINTER DOUBLE

Kontra protivničkog splintera koja nije povezana za označenom kratkom bojom. Po dogovoru, ova kontra jako ukazuje na vrednosti u jednoj od preostalih boja, ili snažno šalje poruku : " Ne atakuj normalno, odnosno u kratku boju "mrtvaca".

Objasnite vaše precizne nagodbe, uključujući i slučajeve kada DBL pokazuje interes za odbranu.

Možete koristiti ovu konvenciju samo ako detalje prethodno opisane konvencije imate ili na karti konvencije ili u SUPP SHEET (SS) [—] Primedbe.

4. SPOLJNA STRANA KARTE KONVENCIJA – ZADNJA SEKCIJA

4.1. ODBRAMBENI I AKTIVNI LICIT

Vaša odbrana protiv standardnih otvora "Blue" i "Green" i mnogih "Red" sistema i odbrana pri rebidu protiv protivničke take out kontre.

Vaše pripremljene odbrane protiv određenih popularnih konvencija mogu biti objašnjene na posebnom SUB SHEET, sa odgovarajućim brojevima odbrana [D1], [D2], itd. Ako želite da unapred pripremite odbrane protiv "Red" ili "Yellow" sistema ili protiv naročitih "Brown Sticker" konvencija ili posebnih dogovora koji su deo "Blue" ili "Green" ili "Red" sistema, oni idu na poseban SUP SHEET sa odgovarajućim brojevima odbrana [BS1], itd.

4.2. OVERKOLI (Stil, Odgovori, 1/2 Nivo; Zaštitna pozicija)

Proverite da li ste dali potpuni opis svoga stila. Ako biste licitali 1@ preko protivnikovih 1# sa OBE strane u zoni sa KQxxx xxx Kxx xx, morate reći nešto o agresivnosti na prvom nivou (da li je pik ključni faktor?); Ili ako često overkolirate sa četvorokaratnom bojom na prvom nivou, recite to (pomenite kvalitet boje na primer);

Ako biste licitali 2| preko protivničkih 1M otvora sa obe strane van zone sa nečim kao na : Qxx Kxx Jx AQxxx, znači da se mešate agresivno na drugom nivou. Da li pravite razliku između 1@-(2#)? Ili ako protivnici nađu fit (OBAR)?

Ako biste overkolirali 1| sa 1# sa: Ax KJ10xxx AKx Ax, morate reći nešto o višem rasponu, isto kao što morate pomenuti ako ne biste licitali običan overkol sa dobrih 17 poena.

CUE-BID ODGOVORI

Da li obećava podršku? Ako da, kolika je minimalna snaga? Koliki je forsing: za rundu/nalaženje fita/manšu/drugo?

NOVA BOJA (od partnera odgovarača)

Posle overkola na prvom nivou: NF/F1/FG? Posle overkola na drugom ili trećem nivou : NF/F1/FG?

SKOK U NOVU BOJU

Posle overkola na prvom nivou: WEAK/NF/F1/FG/FIT? Posle overkola na drugom i trećem nivou: WEAK/NF/F1/FG/FIT? Da li se razlikuju skokovi na drugom i trećem nivou?

PODRŠKE

Prosta podrška : lagana/konstruktivna/moguća podrška sa dublom? Podrška sa skokom: PRE/limit/forcing? Veštački: MIXED/SPLIMITS/SPLINTERS/drugo?

BEZADUTSKI ODGOVORI

Posle overkola na prvom nivou: NF(agresivno?)/stoper/F1/Veštački? Posle overkola na drugom nivou: NF/F1/FG/Art?

Istaknite razlike ako je overkol u "reopening" poziciji.

Da bi ste sve dobro uradili, a naročito za događaje KATEGORIJE 1 i KATEGORIJE 2 verovatno će vam trebati više prostora, pa upotrebite odgovarajući broj i nastavite objašnjenje na SUPP SHEET.

U nastavku je spisak postupaka koji mogu da se primene na ovaj paragraf.

Ako je postupak detaljno izložen u odeljku SPECIJALNI LICITI KOJI MOGU DA ZAHTEVAJU ODBRANU, na njih će se uputiti samo preko IMENA ili uopšteno. Da biste bili sigurni koje su vaše odgovornosti, uključujući i postupke koji su opisani u ovom paragrafu, pozovite se na paragraf "SPECIAL BIDS".

CANAPE OVERCALLS(—)

Overkoli u četvorokaratnoj boji koji garantuju nepoznatu boju sa najmanje četiri karte u boji. Ovde morate da **naglasite** svaki veštački razvoj. Morate da imate dogovore oko P/C odgovora, kjubida i bez-adutskih licita. Morate da imate dogovore u aktivnoj licitaciji (uključujući Pass/DBL/RDBL)

Napomena: Ako overkol može biti trokaratna boja, vi igrate "Brown Sticker" konvenciju.

TRANSFER OVERCALLS(—)

TWO-UNDER OVERCALLS(—)

Veštački overkoli u boji koja je jedan ili dva licita ispod držane boje. Boja koju licitirate je poznata. Morate da imate dogovor u licitaciji (uključujući Pass i RDBL)

OBAR OVERCALLS

Kada protivnici licitiraju i podrže se, oba partnera mogu da procene da li su u "reopening" poziciji. OBAR igrač bi verovatno licitirao 3| posle: 1@-(P)-2@-??? sa: xxx x Axx KJ10xxx (možda čak i sa slabijom kartom).

2NT BEZSKOKA ZA DVE BOJE(—)

Posle protivničke licitacije: 1M-2M, overkol koji pokazuje dužinu u dve ne licitirane boje.

Objasnite stil. Morate da imate dogovore o nastavku licitacije u oba slučaja, bilo da se protivnici zaustave ili nastave licit (uključujući Pass i RDBL).

BARAŽNA PODRŠKA SA SKOKOM (—)

Skok na trećem ili četvrtom nivou u protivnikovoj boji (ispod manše) posle partnerovog overkola, koji pokazuje najmanje četvorokaratnu podršku, oko jedan i po defanzivni štih, i nepoznatu kratku boju.

SPLIMIT(—)

Podrška u boji overkola koja obećava kratkoću u boji licita i vrednosti za limitiranu podršku.

TRANSFER SPLINTER RAISES(—);

SCRAMBLED SPLINTER RAISES(—)

Podrške koje pokazuju singl ili šiken u boji različitoj od licitirane boje, npr. 1@-(2#)-P-(4|) = kratkoća u karonu, jaka podrška herc (TRANSFER) . 1@-(2#)-P-(4|) = kratkoća u piku, jaka podrška herc (SCRAMBLED).

WEAK JUMP SHIFTS AFTER PARTNER'S OVERCALL(—)

Ako koristite ove dogovore samo u naročitim situacijama, opišite.

Objasnite očekivani raspon na bazi iskustva.

Ukažite na mogućnost petokaratne boje.

SKOKOVI KOJI POKAZUJU FIT (FIT)

Forsirajući skok u novoj boji od strane podržavača koji obećava kombinaciju od najmanje devet karata u toj boji i boji koju je partner overkolirao, sa najmanje četvorokaratnom podrškom. Uključite IME prirodu skoka, npr. PRE, INV, FG. Često će vam trebati BELEŠKA [—] radi potpunog objašnjenja.

PODRŠKE U TRANSFERU (—)

Šema odgovora na overkole gde god licitacija počinje sa kjubidom protivnikove boje pokazuje dužinu u sledećoj višoj boji. Ovaj metod omogućava podržavaču da pokaže nekoliko vrsta držanja na ekonomičan način (u odgovarajućim slučajevima). Napadač "prihvata" transfer na svim držanjima sa kojima bi bio pasirao nonforsing "takeout" do boje pokazane transferom; on pravi razliku, u suprotnom u stvari licitira prirodno.

Objasnite normalan HCP minimum za podrške u transferu. Morate da **opišete** da li su liciti nove boje bez transfera F/NF.

4TH SUIT DOUBLE (4TH X)

Ovo je ime koje se koristi na karti konvencija. (Takođe poznata kao SNAPDRAGON DOUBLE). Kontra od strane podržavača posle tri licitirane boje je "takeout" kontra, koja pokazuje dužinu u četvrtoj boji i obično poene u protivnikovim bojama.

West	North	East	South
1	1*	1#	? ??
West	North	East	South
1*	P	1#	1@
2*/2#	???		

Opišite sve dogovore oko dužine i snage. Ako boja može da se licitira na prvom nivou 4THX pokazuje četiri karte. Ako boja može da se licitira na drugom ili višem nivou 4THX pokazuje pet karata. U 4THX situaciji, licitiranje same boje pokazuje veću snagu i ne nagoveštava toleranciju za protivnikove boje, niti različite raspone snage. Ako upotrebljavate ovu kontru kao "dužinu u ne licitiranoj boji" ili dobru trokaratnu podršku u boji overkola, stavite "4THX" pod NAVODNIKE i objasnite.

RAISE DOUBLE (RAISE)

Ovo NIJE drugo ime za SUPPORT DBL.

Kontra koja se upotrebljava da pokaže podršku i vrednosti u kompetitivnoj licitaciji, npr.

West	North	East	South
1@	2#	2@	???

South kontra pokazuje isuviše jaku kartu za 3#, i neodgovarajuću za 4# ili 3@.

ROSENKRANZ DOUBLE AND REDOUBLE (RKRNZ DBL/RDBL)

Kontra od strane partnera overkolera ukazuje na vrednosti za podršku i jednog od tri top onera u overkolerovoj boji. Ako licit u trećoj poziciji označava NEG DBL, rekontra ukazuje upravo na tu vrstu licita. Kao posledica kontre, izostavljanje kontre i prosta podrška overkolerove boje je negiranje jednog od tri top onera u toj boji.

Napomena: Ako partner overkolera nije obavezan da sa kontram pored top honera ima i normalnu podršku u adutu ili ne mora da ima vrednosti u karti koje se normalno očekuju kod proste podrške, uneti IME pod navodnicima ""

RESPONSIVE DOUBLE (RESP)

Kada su protivnici licitovali i podržali se, prirodno ili veštački: kontra od strane partnera overkolera, nakon overkola. Ova kontra primarno se uzima za T/O, ali je dovoljno jaka da je partner pretvori u kaznenu, kada drži nezgodnu balans kartu. Prikaz:

West	North	East	South
1	1@	2	???

Molim vas navedite, posebne dogovore, npr. RESP DBLs ukazuje na dužinu u jednom od nelicitovanih majora, ili samo sugerise dužinu nelicitovanog minora;RESP DBLs na trećem ili nekom većem nivou obećava vrednosti i jednu vrstu tolerancije za partnerovu boju, nikakvu posebnu distribuciju.

MAXIMAL OVERCALL DOUBLE (MAX)

To je vrsta kompetitivne kontre, korišćena od strane odbrane kada su obe strane našle fit i nema prostora za ispitivanje manše. Kontra pokazuje kartu dovoljno jaku za poziv na manšu, tj.

West	North	East	South
1#	1@	2#	2@
3#	???		

U ovoj situaciji, 3@ od strane N ukazivalo bi na želju za odigravanjem parcijalnog skora, dok bi kontra bila za pokušaj manše.

USEFUL VALUES DOUBLE (VALUES)

Ovo je označavanje za upotrebu. (Takođe poznato kao: TRANSFERABLE VALUES / CONVERTIBLE VALUES / CARD-SHOWING DBL)

Kontra koja ukazuje na dovoljnu snagu da se kontrakt obori, ali sa samo nekoliko luzera u protivničkoj boji. Držanje: Axx;Jxx;xxx

Ova se kontra najčešće koristi na višim nivoima u kompetativnim situacijama, gde je pas od strane kontrera NF, primjer:

West	North	East	South
1@	2#	4@	DBL

Igrač koji sedi na E trebao bi da ima kartu koja očekuje obaranje 4♠ sa vrednostima sa strane (ne adutima). W je pozvan da ostavi kontru sa nekom posebnom distribucijom.

GOOD-BAD 2NT

BAD-GOOD 2NT or REVERSE GOOD-BAD 2NT

LEB-VARIATIONS

Najčešća namena bila bi kao alternativa SCRAMBLE/GROPE. Molim vas navedite to u SS[—].

4.3. 1NT OVERCALL (2nd/4th "live"; Responses; Reopening)

Osnovna namena ovog dela CC je da pokrije prvi licit agresora koji ima za cilj da se igra kontrakt u bezadutu. Postoje tri osnovna principa, slučaja:

..Druga pozicija ...

West	North	East	South
1*	1NT		

...Četvrta pozicija "oživljavanje"...

West	North	East	South++
1*	P	1#	1NT

Ako ove situacije tretiramo na istovetan način, unesite poenski opseg licita. Ako se menja poenski raspon morate to napomenuti . Ako je vaš odgovor istovetan, kao i preko 1NT otvora, unesite: " Kao preko 1NT OTVORA"; u suprotnome pojasnite u NOTE [—]. Takođe opišite opseg za riopening licitaciju 1NT, ukazujući na odstupanja, koja se odnose, naročito na boju otvora ili nedostajućih stopera.

... Riopening pozicija...

West	North	East	South
1x	P	P	1NT

Ako, takođe 2NT od strane S tretirate kao prirodno u (c), napomenite to i unesite poenski opseg i neke pojedinosti o nastavku. Napomena bi takođe trebala biti u (poglavlju) prirodnog licita bez skoka 2NT, pošto su protivnici licitovali i podržali se u boji, npr.

... "oživljavanje " licitacija...

West	North	East	South
(i) 1m	P	2m	2NT
(ii) 1M	P	2M	2NT

Ako postoji razlika među (i) i (ii), molim vas objasnite. Ako nije NAT, ove sekvence su pojašnjene u odeljku " Overcalls

GARDENER NOTRUMP OVERCALL(—)

Dve vrste licita koje mogu biti, prirodan licit jakog bezaduta ili licita slabe ruke s dugačkom bojom (**navedi** stil). Partner može: Pass-Ako bi pasirao jaki 1NT overkolera ili S/O u dugoj boji ako bi to uradio preko jakog 1NT. Licit 2| -konstruktivan preko jakog 1NT; licit overkolerove boje sa slabijom varijantom. Overkolera licituje cuebid ili 2NT sa jakom kartom.

Ako se zadovoljiš slabijom kartom u kompetitivnoj licitaciji, gde je nedovoljno indicija za potvrdu tvoje sumnje, imaš za obavezu, da otkriješ (ukažeš) na svoje tendencije i tehniku u potpunosti. Nemogućnost da se ostvari, kreirane neprikladne pretpostavke, u kojima će odgovarač nagađati najispravniju (tačnu) varijantu licita u nejasnim slučajevima (okolnostima).

LEBENSOHL-FAST or LEBENSOHL-SLOW

Šema (redosled) odgovora na prirodni 1NT overkol gde je došla licitacija od strane partnera otvarača, na drugom nivou. Ako koristiš iste metode nakon partnerovog 1NT overkola kao posle otvora 1NT i licita protivnika, to treba navesti u odeljku BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE

(LICITI KOJI ZAHTEVAJU ODBRANU) (pogledati). Molim vas upamtite da se treba pojasniti način korišćenja kontre partnera overkolera.

RUBENSOHL

Šema (redosled) odgovora na prirodni 1NT overkol gde je došla licitacija od strane partnera otvarača, na drugom nivou. Ako koristiš iste metode nakon partnerovog 1NT overkola kao posle otvora 1NT, treba navesti u odeljku BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE (LICITI KOJI ZAHTEVAJU ODBRANU) - pogledati. Molim vas upamtite da se treba pojasniti način korišćenja kontre partnera overkolera.

Napomena: Bitna odluka ovde je način (stil) transferisanja.

ESCAPING FROM 1NT DOUBLED

Ovo je mjesto gde se može navesti, način (metod) za bekstvo (uključujući i pas radi mogućeg forsiranja RDBL), nakon što je partner kontrirao 1NT. Trebate opisati u dodatku, u potpunosti. Nakon što završite sa prirodnim overkolima 1NT nakon protivničkog otvora 1 u boji, možete izneti neke posebne ne standardne tretmane, kao što su ...

UNUSUAL 1NT(—)

Veštački overkol (na drugoj ili četvrtoj poziciji "aktivno") od strane nepasirane ruke koja ukazuje na dužinu dve licitirane (poznate) boje.

Objasnite boje, najminimalniju očekivanu dužinu, i približan poenski opseg.

1NT OVERCALL FOR TAKEOUT(—)

Veštački overkol (druga ili četvrta pozicija) koja ukazuje na dužinu u jednoj od tri nama već poznate boje.

COMIC NOTRUMP OVERCALL(—)

Overkol 1NT ukazuje na slabu ruku, sa dugačkom bojom. Partner licituje 2|, kako bi se prijavila dugačka boja.

Objasnite prirodu ostalih odgovora.

4.4. OVERKOLI U SKOKU (Stil; Odgovori; Neobični NT)

Ako je samo pitanje da li je slab, srednji, jaki onda je dovoljan opis u jednom redu, s tim da navedeš sve izuzetke koji postoje. Više je nego sigurno, da ćeš morati koristiti SS NOTE []. Molim vas navedite šta se pod "srednje" odnosi, kakva ruka, sa nekim pravim vrednostima u karti (recimo otprilike 13-16) i pristojnih 6 karata u boji, i "jak" nešto slično kao u Acol sistemu two-bid, sa odbrambenim vrednostima, van svoje boje. Ako igraš slabi jump-overcalls, protivnici bi hteli znati tvoj stil (5 karata mogućih, odbrambena snaga, itd)

Da li su liciti nove boje (i skokova) forsing ili možda za atak. Budi detaljan. Da li je licit 2NT prirodan ili konvencionalan (ako je tako, koji bi upit bio za to)? Transferi?

Ako imate bilo koji poseban (specifičan) dogovor vezan vođenje licita, molim vas ukažite na njih. Na primjer: 1|-(2@)-DBL*-(3@) ako podrška 3@ uključuje da overkolera ima mogućnosti licita 4@ ili DBL za kaznu u kompeticiji, ovo je potrebno objasniti.

Ako koristite neke od vaših overkola u skoku da bi ukazali na dve boje, nesumnjivo je da to morate navesti u NOTE [], kako bi vaš zadatak u potpunosti bila završena (kompletirana); u stvari bolje je ne pokušavati pojasniti suštinu toga licita u dozvoljenom prostoru od samo dva reda. Prikaži boje, njihove očekivane dužine, i vrstu karte(ruke) koja je za očekivati (snaga, odbrambene vrednosti itd.). Ako imaš bilo koji poseban (specifičan) dogovor (uključujući veštački licit) u nastavku, molim vas **navedite**. Takođe morate **navesti** bilo koje kompetitivne dogovore (uključujući PASS, DBL, RDBL)

Ako koristite bilo koji od ovih dogovora ili konvencija (ili bilo koje dve boje jump-overcalls), NE MOŽETE NAVESTI SAMO NAŽIV. Prikadno pojašnjenje uključuje i precizno da se navedu boje.

Od vas se očekuje detaljnije pojašnjenje (negde u CC ili u SS) vezano za snagu, stil, za sve ono što sledi, sa ili bez kompeticije.

Za sve konvencije predstavljene ovde i u narednim odeljcima, napominjanje (navođenje) boje je bitno za svaku od napomenutih dat je i po primer. Pojašnjenje za svaku od njih, bolje bi bilo uklopiti u dva reda (nego recimo) četiri, ali ako se ima dovoljno prostora, zamolili bi smo da se pridržavate predočenog formata.

UNUSUAL NOTRUMP OVERCALL (UNT)

Najprikladniji prikaz ove popularne konvencije izgledao bi ovako:

UNUSUAL NT (PRE or STR; 55+)

(1m)-2NT: #+om (1M)-2NT: *+| Licit nove boje NAT/NF svi skokovi u poznatoj boji su PRE.

GHESTEM

Najprikladniji prikaz ove konvencije izgledao bi ovako: GHESTEM (13+ HCP; 55+)

(1m)-2m: @+om

(1M)-2M: OM+|

1m)-3|: @+#

1M)-3|: OM+*

1m)-2NT: #+om

1M)-2NT: *+|

Licit nove boje je NAT/NF

Svi skokovi u poznatoj boji su limitirani.

ROMAN JUMP OVERCALLS

Najprikladniji prikaz ove konvencije izgledao bi ovako: ROMAN JUMP OVERCALLS (5/6 luzera; 55+ CONC)

(1|)-3|: #+ *

(1*)-3*: @+#

(1#)-3#: @+|

(1@)-3@:.*+|

Nova boja = NAT/F1

Svi skokovi u poznatoj boji su limitirani.

(1x)-2NT: Bilo koje dve jake boje (2/3 luzera); nelicitovani m odgovor = ART

U poslednjem redu odeljka jump-overcalls, pojasni tu vrstu licita kada se nalaziš u poziciji riopeninga, kao i...

...Reopening pozicija...

	West	North	East	South
(i)	1	P	P	2#
(ii)	1@	P	P	3

Ukaži na razlike između drugog/trećeg nivoa, među M/m.

4.5. DIRECT AND JUMP CUE-BIDS (Style; Responses; Reopening)

Vaš partner još nije licitirao; vi kjubidirate ili kjubidirate sa skokom protivničku boju. Ukoliko vaš dogovor nije nešto poput "čistog" MICHAELS-a, trebalo bi da imate ispravno objašnjenje dogovora u dodatnim listovima karte konvencija.

Ako vaš direktni CUE-BID pokazuje dvobojni list, morate precizirati da li je licitiranje nove boje od strane partnera forsing ili nije, i prirodno naspram "pasiraj ili ispravi", u oba slučaja sa ili bez nadmetanja. I nešto o tome kako podržavač ustanovljava kju-biderovu nepoznatu boju u odgovarajućim slučajevima (na primer, koristeći kompetitivnu kontru ili licitiranje bezaduta). Da li su sve kontre podržavača "čiste" kaznene kontre, ili se u slučaju ekstremne dvobojne distribucije očekuje "vađenje" iz kontre (ili drugačije)?

Ako koristite BILO KOJI od sledećih razvoja ili konvencija (ili bilo koju drugu licitaciju dve boje ili konvencionalni kju-bid ili kju-bid sa skokom), NIJE DOVOLJNO DA SAMO NAVEDETE IME KONVENCIJE. Pravilno objašnjenje sadrži opis POSEBNE BOJE(ili BOJA) i može biti korisno da se izostavi ime.

Od vas se očekuje da (na karti konvencija ili u DODATNIM LISTOVIMA) date detalje o snazi, stilu i razvoju licitacije, sa i bez nadmetanja. Pošto ima dovoljno varijacija da je besmisleno korišćenje SAMO IMENA u opisu, dorađena verzija konvencije opisuje svaki slučaj licitacije.

Evo nekoliko primera:

MICHAELS CUE-BIDS

Pravilna beleška za ovu konvenciju bi bila: MICHAELS CUE (PRE ili STR)

(1m)-2m: #+@ (54+); 2* prelazak na viši nivo pokazuje jednake majore

(1M)-2M: OM+m (55+); 2NT ili DBL je upit za majora; m-liciti = NAT/NF

Svi skokovi u pominjanim bojama su PRE (ali mogu imati taktičku snagu)

UPPER SUIT CUE-BIDS

Pravilna beleška za ovu konvenciju bi bila: UPPER SUIT CUE (Bilo koja snaga)

(1m)-2m: @+# (54+)

(1M)-2M: OM+* (55+)

New-suit bids NAT/NF

Svi skokovi u pominjanim bojama su PRE (ali mogu imati taktičku snagu)

TOP AND BOTTOM CUE-BIDS

Pravilna beleška za ovu konvenciju bi bila: TOP/BOTTOM CUE (Bilo koja snaga)

(1m)-2m: @+om (54+)

(1M)-2#: OM+| (55+)

Licitacija nove boje NAT/NF

Svi skokovi u pominjanim bojama su PRE (ali mogu imati taktičku snagu)

ASTRO CUE-BID

IZMENJENI ASTRO CUE-BID

GHESTEM

Temeljno primenjujte opis zadat gore navedenim primerima

JAKI CUE-BIDS (Skoro FG)

Kjubid iz druge ruke koji obećava jedno- dvo- ili trobojnu distribuciju skoro dovoljnu za forsing do manše.

Posebno naznačite ukoliko možete imati samo jedan ili dva tipa ovih distribucija ili nešto drugo. Dodajte posebne slučaju kako dolikuje.

JUMP CUE PITANJE ZA STOPERA(—)

Jaka akcija koja pokazuje solidnu dugu boju (**Naznačite** ukoliko mora biti minor, itd) i obično bar jedan i po stoper u drugim bojama. Od partnera se očekuje da licitira 3NT sa stoperom u otvorenoj boji protivnika. Bez stopera, od partnera se očekuje da licitira novu boju sa nekim vrednostima i dužinom, ili kju-bid, ili 4| (P/C) sa lošom rukom bez ideje, ili licitira 5| sa nešto boljom rukom (P/C)

Posebno naznačite ako kju-bid omogućuje neke forsing pasove u nadmetanju; bilo koji drugi dogovor koji imate, uključujući Pass/DBL/RDBL; bilo koje određenje majora naspram minora u odnosu na položaj iz kojeg se oživljava licitacija.

Ukoliko možete koristiti ovu licitaciju sa baš nikakvom snagom van licitirane solidne boje, obavezno to istaknite i IME navedite "POD NAVODNICIMA". DOUBLE JUMP m CUE = STRONG 4M(—) 1|-4| ili 1*-4* pokazuje jak (Acol-ovski) četvorokaratni major (major nije specificiran). 4# od strane partnera je P/C.

Objasnite da li 4* (tamo gde je moguće) ima bilo kakvo specijalno značenje; da li licitiranje 4|/4* omogućava neki forsing pas licit u nadmetanju.

Ako primetite previše preklapanja između DIREKTOG KJU BID i "bikolori" u odeljku JUMP OVERCALLS, možete dodati belešku u dodatnim listovima nazvanu "BIKOLORI" i navesti ih SVE, jedan-po-jedan: na primer (1m)-2m = Majori; (1M)-2M = OM+|; (1m)-3m = #+om; i tako dalje. Dodajte sve detalje o snazi, stilu, odgovorima itd. Na dva bitna mesta na SPOLJNOJ STRANI KARTE KONVENCIJA, dodajte jednaku odgovarajuću BELEŠKU [—]

Ako sve licitacije protivničke boje u prvom krugu smatrate kao PRIRODNE, navedite ih ovde (iako možda smatrate da prirodne licitacije ne moraju da se navode).

Neki primeri

	West	North	East	South
(i)	1 (2+)	2 /3		
(ii)	1	P	P	3

(iii)	1	P	1#	2 /3
(iv)	1	P	1#	2#/3#
(v)	1	P	1#	4#
(vi)	1* (0+*)2*			

4.6. PROTIV BEZADUTA (protiv Jakog, Slabog, oživljanavanje licitacije; PH)

Ovde dodajte ne samo vaše konvencionalne metode i odgovore vredne pomena (licite koji su upiti, liciti koji se mogu ispraviti, licite koji pokazuju ili negiraju posebnu dužinu ili "igrivost"), nego i bilo koja podrazumevanja vezana za akcije četvrte ruke pošto je treća ruka odgovorila 1NT (na primer kontriranje ili licitacija preko Stayman-a ili transfera).

Verovatno će vam biti potrebna BELEŠKA [—] među dodatnim listovima da biste sve obuhvatili, posebno kada možete igrati različite odbrane u skladu sa različitim snagama Bezadutskih otvora i/ili različitih metoda posle pasirane ruke. Vaša kontra posle Stayman-a ili Transfera takođe može varirati u skladu sa snagom protivnika.

Na početku odeljka nevedite nešto o filozofiji nadmetanja protiv jakih (potencijalno opstuktivnoj) i slabih bezaduta (potencijalno konstruktivnoj). Naznačite prirodu overkola sa skokom, sa odgovarajućim varijacijama za snagu protivnika, itd. Da li igrate bilo šta posle protivničkog prirodnog otvora 2NT? Ovo JE mesto da se pomene nešto kao odložena akcija druge ruke posle 1| (jako)-P-1* (slabo)-P; 1NT ... da li biste ovo tretirali kao da je otvoren 1NT sa jakim trefom (ipak ste mogli da intervenišete odmah posle 1|)? Ovo se radi tako što se navede: posle 1| (jako)-P-1* (slabo)-P; 1NT, ponašamo se kao posle direktne licitacije JAKI NT.

Ovde NIJE mesto da se ističe vaša odbrana na Gambling 3NT ili neki drugi neprirodan otvor 2NT ili 3NT.

Konvencije nabrojane u ovom odeljku (i mnoge druge koje nisu navedene) koriste se posle protivničkog otvora 1NT (i mogu se koristiti posle otvora na višem nivou). Ukoliko ne **specificirate** drugačije, navođenje imena konvencije podrazumeva da je igrate u drugoj i četvrtoj poziciji protiv svih opsega otvora 1NT i sa pasiranom rukom.

Objasnite sve nastavke koji nisu uključeni u definiciju i istaknite vaše metode nadmetanja.

Sledeće konvencije se mogu koristiti na osnovama SAMO-IMENA, podrazumevajući da vaš metod pokazuje tačno one KOMBINACIJE BOJA koje su opisane. Gde god to nije posebno opisano, kontra je KAZNENA. Za ostale varijacije morate IME navesti "POD NAVODNICIMA"

LANDY

2| pokazuje najmanje po 4 karte u oba majora;

A 2* nastavak je ...;

A 3| kju-bid nastavak je jak upit;

A 2NT nastavak je

RIPSTRA

Licitacija minorske boje da bi se pokazala oba majora i "dužina" (često beznačajna) u licitiranom minoru. Napredovanje u drugom minoru je...

A 2NT napredovanje je...

ASTRO

Licitacija minorske boje obećava najmanje 9 karata u dve boje, kao kod:

2|: #+m

2*: @+any.

Partnerovo 2NT je veštački forsing, pretpostavljajući bar pozivnu snagu, ali ne obećava drugi govor. Sledeća boja iznad boje kojom je overkolirano je polu-prirodno negativno, obećavajući bar dve karte u licitiranoj boji i negirajući trokaratnu podršku za poznatog majora.

U kraćem izboru konvencija koje slede, pokazana KOMBINACIJA BOJA se mora specificirati...
IME nije bitno

na primer BROZEL (DBL = monokolor; 2| = |+#; 2* = *+#; 2# = #+@; 2@ = @+m; 2NT = |+*)

Ako koristite neku drugu šemu, ime je jednako nebitno. MORATE **posebno naznačiti** KOMBINACIJU BOJA i nastavke u skladu sa dole opisanim:

ASPTRO

Obećava bar 9 karata u dve boje.

2|: #+bilo koja; posle čega...

2* = P/C,

2NT/3| = STR "relej"

2*: @+bilo koja; posle čega...

2# = P/C,

2NT/3| = STR "relej"

Sa jednakim majorima, može licitirati po želji.

BROZEL

Konta pokazuje običan jednobojni overkol (—). Partner licitira 2| ako ne želi da podrži kontru na 1NT.

Sledeći razvoj obećava najmanje devet karata u dve boje:

2|: #+|

2*: #+ *

2#: @+#

2@: @+m

2NT: *+|

Overkol na trećem nivou pokazuje singl ili šiken u licitiranoj boji sa distribucijom 4441 ili 5440.

CAPPELLETTI

Obećava najmanje devet karata u dve boje.

2|: bilo koji monokolor; partnerovo 2* = P/C; licit nove boje = NF 2*: @+#; posle kojeg 2NT = F1; 3m NF

2#: #+m; posle kojeg 2@/3m = NF,

2NT je pitanje za m 2@: @+m; posle kojeg 3#/3m = NF, 2NT pitanje za m

TRANSFER OVERCALLS(—)
TWO-UNDER OVERCALLS(—)

Veštački overkol u boji za stepen ili dva nižoj od stvarne jake boje. Identitet boje je poznat. Morate imati dogovor prilikom nadmetanja (uključujući Pass i REKONTRU)

MULTI-LANDY

Obećava najmanje devet karata u dve boje

2|: @+#; 3| = jak upit;

2* = NF; 2NT... 2*: neodređen major; 2M = P/C; 3m = NF; 2NT...

2#: #+m; posle kojeg 2@/3m = NF, 2NT je upit za m

2@: @+m; posle kojeg 3#/3m = NF, 2NT je upit za m

DONT

Skraćenica za "Disturb Opponents' No Trump" ("Ometaj Protivnikov NT") – veoma agresivan stil. Nagoveštava najmanje devet karata u dve boje.

DBL = Neodređen monokolor; 2| = P/C; ostalo = NAT/NF

2| = |+druga boja 2* = M+*; 2M = P/C; 3| = NF; 3M = ?; 2NT = ?

2# = @+#; 3m = NF; 2NT = ?

2@ = NAT, ne tako jako kao KONTRA, zatim 2@; 2NT = ?; 3x = ?

ORTPSA (ASPTRO backwards)

ASPRO

PINPOINT ASTRO

MULTI-DOUBLE CANAPE

TRANSFER OVERCALLS(—);

TWO-UNDER OVERCALLS(—)

Lista je gotovo bez kraja. Možete igrati šta god vam se dopada, sa ili bez IMENA, ali MORATE naznačiti kombinaciju BOJA pokazanu u svakom od slučaja. Dodajte dovoljno detalja da omogućite vašim protivnicima da steknu osećaj za vaš stil i pristup nadmetanju.

Evo jedne moguće prezentacije:

Protiv STR ili uz PH:

DONT (agresivno; 9+ karata);

DBL = bilo koji monokolor

(2| = P/C; oba = NAT/NF); 2| = |+bilo koja (P/C; 2NT = F1);

2* = M+* (2/3M = P/C; 3| = NF; 2NT = Leb);

2# = @+# (3m = NF; 2NT = F1);

2@ = NAT (<DBL->2@; 2NT = F1; 3x = NF).

Protiv SLABO: CAPPELLETTI (razumno; 9+ karata)

2|: bilo koji jednobojac

(2* = P/C; nova boja = NF);

2*: @+# (2NT = F1; 3m = NF);

2#: #+m (2@/3m = NF, 2NT pitanje za m);

2@: @+m (3#/3m = NF; 2NT pitanje za);

Overkol sa skokom: SLABO PROTIV JAKOG; "Dobro" vs SLABOG.

Možete li da sve ovo postignete na šest linija koje imate na raspolaganju? Verovatno ne. Ako ne možete, najbolje je da napišete, na primer, evo što se odnosi na "Protiv JAKOG ili uz PH" i iskoristite poslednju liniju za sledeće: "Protiv SLABO.... pogledajte [—]" i ostalo uradite na DODATNIM LISTOVIMA. Lako biste mogli da izostavite DONT i CAPPELLETTI --- ova imena nisu ni najmanje bitna. Jedini razlog da ih uključite je da nekom ko je upoznat sa postupcima koji se kriju iza tih imena možete uštedeti nešto vremena i "sačuvati" im oči od nepotrebnog pretraživanja po karti konvencija.

4.7. PROTIV BARAŽA (Kontre, kjubidovi, skokovi, liciti bezaduta) ,, ,)

Osim ako imate odbranu koja se sastoji samo od kontre, overkola, ili koristite šemu sa dva ili tri različita licita, potrebno je da imate SUPP SHEET [—]

PRIMEDBE vezane za ovaj tip odbrane.

Počnimo sa kontrama: izlazna/kaznena/opciona. Ako nije izlazna (ili čak jeste), da li imate neki (drugi) veštački izlazni licit.

Šeme kao Lebensohl odgovori posle kontre otvora slabo dva se ne igraju isto od svih koji koriste ovu konvenciju. Ako želite možete detaljno da opišete na "direktnim" nasuprot "odloženim" kjubidovima i licitima bezaduta, i slično u SUPP SHEET [—] NOTE. Postoje i druge šeme za odbranu protiv licita slabo dva. Budite sigurni da ste za bar početne licite pravilno naveli značenje.

Ako imate komplet odgovora na vaše prirodne 2NT ili 3NT overkole posle protivničkog baraža, možete da koristite NOTE [—] za dalju razradu. Recite nešto o direktnim kju-bidovima i kju-bidovima sa skokom: bikolori (koliko jaki ?) / nalaženje stopera / druge mogućnosti.

Neka druga pitanja:

- ❖ Da li 4NT overkol pokazuje trikolor ili posebni/neposebni bikolor?
- ❖ Da li bilo koji od vaših skokova posle licita slabo 2 pokazuje bikolor (F ili NF; Stil)?
- ❖ Kakav je vaš prilaz pasiranja izlazne kontre ili pasiranje vaše verzije "opcione" kontre za kaznu?
- ❖ Sekvenca : 3x-P-3y-??? Da li bi vaša kontra bila izlazna?
- ❖ Da li postoji neka posebna forsing pass situacija koju treba uključiti u ovu sekciju?
- ❖ Slede primeri u vezi sa prethodnim:

CMOMODOM

Niži minor za T/O preko 3M; opciona kontra preko 3m

LEAPING MICHAELS(—)

Preko protivničkog slabo dva u majoru:

4| = OM+|

4* = OM+*;

Preko protivničkog slabo 2*:

4| = |+M

4* = @+#;

Posebno objasnite kada je svaki od ovih skokova uzimate kao forsing. Objasnite vaš stil: Da li je svaki 5-5 blizu otvora licit u redu ?

Napomena: Morate objasniti sve KOMBINACIJE BOJA.

LEBENSOHL AFTER T/O DBL OF NAT 2x

Šema odgovora napravljena da odvoji dobre i loše ruke bez odlaska na visok nivo posle prirodnog otvora protivnika slabo 2. Princip je da su odgovori na drugom nivou slabi dok su odgovori na trećem nivou najmanje (**posebno objasnite**) pozivni. Odgovor 2NT zahteva relej 3| da omogući odgovaraču sign off ili pokaže razne varijante boljih ruku.

Posebno objasnite značenje direktnih nasuprot odloženih (preko 2NT) kju-bidova i direktne nasuprot odloženih licita 3NT; kao i druge posebne dogovore.

Napomena: Za KATEGORIJU 3 takmičenja, sitni detalji nisu potrebni

ROSENKRANZ OVER PARTNER'S 3NT OVERCALL

Veštački 4| odgovor posle partnerovog 3NT overkola na neprijateljski baraž. Agresor odgovara:

4NT: normalna ruka;

Cue-bid: 20+ HCP;

Nova boja: 3NT bazirano na štihovima (6+ karti) u toj boji.

Posebno objasnite ako su neki drugi odgovori prirodni ili transferi, ili...da li 4NT ima neko posebno značenje?

4.8. PROTIV VEŠTAČKIH JAKIH OTVORA:

Ovde je najvažnije da opišete vaš partnerski STIL. Da li vaš sistem omogućava da pokažete bikolor na 1| sa 4432 i kartama ne većim od devetke (kao uvod u JEDAN BRZI NAPAD)? Ili da li insistirate da agresor drži bilo kojih 5-5 ili 5-4 sa "korektnim" bojama (Kao uvod da se ide dalje) ?

Ako koristite neki veštački sistem, treba da ga objasnite potpuno. Na primer, neki igraju da je overkol 1# pokazuje ili herc ili pik, ali ne oba. Kako nastavlja odgovarač? Neki igraju da @ overkol ne znači ništa (stvara gužvu). Šta se dalje dešava? U ovim(i povezanim) slučajevima, šta znači odgovaračev pas ako je treća ruka kontrirala?

Ako koristite metod bikolora, da li odgovarač ima način da igra u nekoj svojoj boji? Da li postoji nivo na kome odgovarač " po svom " ? Da li imate ikakve dogovore o Pass/DBL/RDBL/No Trump licitima u različitim situacijama?

Objasnite kako odgovarač nastavlja posle licita treće ruke. Sledeća dva primera prikazuju odbrambeni pristup. Možete koristiti IME ili ne, ali morate **objasniti** KOMBINACIJE ZNAKOVA i stil u svakom metodu koji prikazujete.

CRASH (random style)

Posle jakog otvora 1| :

DBL = Crvene boje ili crne boje (C - colour(boja));

1* = Majori ili minori minors (RA - Rank(rang));

1NT = @+* or #+| (SH - Shape(oblik); "okrugli" ili "špicasti").

Posle 1|-P-1*:

DBL = boja;

1NT = rang;

2| = oblik.

Svi odgovori su P/C. Da pokažete vašu sopstvenu boju, mora da je licitirate jednom, a onda još jednom. Uključite sva objašnjenja vašeg stila: dužina/kvalitet boje, i sl. Druge direktne akcije su prirodne, baražne. Uobičajeno je prvo pasirati sa najmanje 13+ HCP u ruci.

WONDER BIDS (bilo kojih 54 je u redu)

Posle 1|, ili 1|-(P)-1*: Svaki ne-skop licit pokazuje tu boju ili druge tri (1NT od odgovarača pokazuje 4+kartata podrške za licitiranu boju); DBL = @+#; NT = *+|; Skop u karo = #+ *; Skop u herc = #+|; Skop u pik = @+m (NT traži m). Uključite puna objašnjenja vašeg stila: dužine/kvalitet boje, i sl. Uobičajeno je prvo pasirati sa najmanje 13+ HCP u ruci.

4.9. POSLE IZLAZNE (T/O) KONTRE PROTIVNIKA

Ovo je važna oblast zato što će obe strane često želeći da se takmiče za rundu ili dve. To je takođe plodna oblast za prilagodljive tretmane. Na mnoga pitanja treba ovde odgovoriti, ali vi odgovorite na: Da li je licit nove boje forsing ili ne (kako prvi nivo tako i drugi)? Ako nova boja nije forsing, kakvu vrstu ruke ona pokazuje (dužina, snaga, nedostatak fita, itd.)? Ako je vaš stil da licitirate kadgod ste kratki u otvaračevoj, napomenite to ovde. Da li skokovima pokazujete fit? Ili da li vaš skop posle T/O kontri ime neka druga prirodna ili veštačka značenja? Da li koristite transfere? Da li koristite 2NT/3NT kao podrške (limitirane/baražne/FG)? Da li imate neki veštački (slab) licit koji vaši protivnici treba da znaju?. Splinteri? Da li se skop u manšu definiše kao slab ili možda imate dobru ruku? Da li imate neki poseban prisitup na odgovaračevu rekontru? Balansirana ruka? Sumnjiva podrška za major/minor? Dve četvorokaratne boje? Ili nešto drugo? Da li na kombinaciju "Pass, pa Double," utiče neko mešanje? Kakav je vaš stil u vezi sa jednostranom kaznenom kontrolom neke boje koju će protivnici licitirati (RDBL prvo, ili prvo Pass)? Ako imate neko partnersko iskustvo kojim uvodite nove boje, ali koje zaista nemate, možete ga ovde napomenuti. Možda ste to izostavili u delu PSYCHICS (blefovi).

Objasnite dovoljno potpuno koliko je to moguće na ovom mestu za to namenjenom, a nastavite na SUPP SHEET [—] NOTE, ako je to potrebno.

Neke konvencije u vezi sa prethodnim:

JORDAN 2NT

Skop u 2NT je limitiran podrška otvaračeve boje.

Skop u 3NT je forsing podrška otvaračeve boje.

U oba slučaja, **posebno navesti** minimum adutske dužine.

“TRUSCOTT 2NT”

Slično kao JORDAN, ali sa nekim opcijama i varijantama, uključujući:

Skok u 2NT posle partnerovog otvora u minoru je baražna podrška;

3m = limit.

Posebno objasnite vaše specifične varijante JORDAN verzije.

CAPPELLETTI (CAPP/1MX)

Sistem podrški i transfera posle t/o kontre pROTIVNIKa na 1M :

Posebno objasnite vaše specifične dogovore.

1M-(DBL)-2| = CONSTRUCTIVE RAISE(—)

Sami objasnite;

1M-(DBL)-1NT = CONSTRUCTIVE RAISE(—)

Sami objasnite;

FIT-SHOWING JUMPS (FIT)

Uključite IME za prirodu skoka, to jest PRE, INV, FG.

WEAK JUMP SHIFTS

Posebno objasnite stil (odnosno, moguća boja sa 5-karata)

4.10. ZAVRŠNE NAPOMENE O SPOLJNOJ STRANI KARTE KONVENCIJA:

Postoji veoma važna razlika između licitiranja i tretmana koji zahtevaju dodane najave (zato što se ona dešavaju za vreme licitacija koje bi trebalo da budu slične kompetitivnim) i jakih, ne-kompetitivnih licitacija.

Vi sigurno možete da napravite neke greške ili ostavite neke stvari neobjašnjene u procesu kompletiranja Karte konvencije. Budite posebno pažljivi sa stavkama koje se odnose na kompetitivno ili potencijalno kompetitivno licitiranje zato što štete koje mogu proizaći iz izostavljanja mogu biti mnogo veće.

Odgovornost za objašnjenje je na korisniku konvencije ili tretmana. U tom smislu, izostavljanje nečega koje će možda imati značaja veoma često će biti odlučujuće kod ocene.

5. UNUTRAŠNJA STRANA KARTE KONVENCIJA

5.1. OTVORI

U ovoj koloni, dati su svi liciti u rastućem redosledu. Liciti otvora izlistani ovde ne mogu biti podvrgnuti opomeni od strane protivnika na sistem.

Pošto možete doći u situaciju da vaš upis bude veći od prostora koji je predviđen za unos, morate rasporediti vaš prostor za upis pre početka i uočiti kako će se to izgledati u karti konvencija (CC). Možete uštedeti nešto prostora kombinacijom određenih licitacija; ako, na primer, vaša struktura svih licita na trećem nivou bude ista, možete uključiti samo jedan unos u ovoj formi: "3x"... i iskoristiti onoliko linija koliko vam je potrebno da opišete same licite i šta ih sledi.

Upozorenje: ne pokušavajte da pišete na najudaljenijim levim delovima kolona – to nekad biva isečeno pri fotokopiranju i izaziva nezadovoljstvo.

5.2. OZNAČITE AKO JE VEŠTAČKO

Označite bilo koji licit otvarača koji ne pokazuje želju za igranjem u licitiranom kontraktu ili u nekom drugom kontraktu. Uključite "Pas" i označite ga kada on ima specijalno značenje. Nemojte označiti 1| ili 1* samo zbog toga što vaš sistem dozvoljava licit otvora u trokaratnom minoru. Međutim, označite kada je dozvoljeno otvaranje u dvokaratnoj ili kraćoj boji.

5.3. MINIMALNI BROJ KARATA

Ovu kolonu trebalo bi da kompletirate kada god otvaranje obećava dužinu u navedenoj boji ili bojama.

Ako otvarate petokaratni major u prvoj ili drugoj poziciji, stavite "5" u odgovarajuću 1M polje. U sekciji "Opis", međutim, uverite se da ste pomenuli da u trećoj ili četvrtoj poziciji možete imati samo četiri karte (da li kvalitet boje ima značaja?). Koju boju ćete odabrati kao otvor sa četiri-četiri u majorskim; ili ćete otvoriti 1M sa četiri-četiri, čak i u trećoj ili četvrtoj poziciji?

Ako unesete "3" u odgovarajuće 1m polje, uverite se da ste pomenuli u sekciji "Opis" slučajeve u kojima ćete imati tri karte.

Ako, na primer, možda otvorite 1|, a ne 1* ne sa podelom 4*333 (ovo je popularan tretman u Francuskoj), morate to napomenuti.

5.4. NEGATIVNA KONTRA DO:

Ovo počinje kao jednostavna vežba, ali bilo gde na karti morate da objasnite snagu i karakter NEG DBL – negativne kontre. Sekcija KONTRE na PREDNJOJ STRANI KARTE, SREDIŠNJI DEO sa unakrsnim povezivanjem BELEŽAKA [—] da bi ste detaljno opisali negativnu kontru uradite to na DODATNIM LISTOVIMA uz Kartu konvencije. Ako znate da NEGATIVNA KONTRA implicira, obećava, poriče, ili odbija od izjave BILO ŠTA, molimo vas pomenite to na jednom od odgovarajućih mesta. Ako možete dodajte jedan ili dva prideva da opišete stil negativne kontre, možete uštedeti prostora, a uraditi posao.

Na primer "Najčešće nespecifična NEG DBLs" ili "NEG DBLs klasično, preko 2@
prestaje da bude"

5.5. OPISI, ODGOVORI, NAREDNE LICITACIJE

Pre nego što počnete, molimo vas imajte na umu da vaši protivnici žele da znaju onoliko mnogo koliko je moguće o samim otvaranjima (tendencije preko agresije ili konzervatizma, uobičajene podele (na primer bezadutsko otvaranje sa singl honerom, ili čak mali singl, šestokaratnom bojom, ili balansirana kanape podela koja vas vodi u određenu osnovnu akciju, loša podela koju možete pasirati ako nemate punu vrednost), i o vašem "pristupu" sa inicijalnim odgovorima. Na primer:

- ❖ Šta otvarate sa četiri-četiri ili četiri-pet u minorima (u ne- canape sistemu?)
- ❖ Da li licitirate svoje boje po redu kao odgovarač? Da li snaga ima značaja?
- ❖ Koliko slabo može biti odgovor na 1m? ili na 1M?
- ❖ Kakav je vaš pristup otvorima 11/12-poena BAL list?
- ❖ Ako je vaš list nebalansiran, koliko slab vaš može biti da otvorite sa licitom na nivou 1?
- ❖ Da li obećavate bilo koji minimum defanzivne snage (honorski štihovi) da bi ste otvorili?
- ❖ Ako koristite opstruktivne metode, šta je vaš stil sa odnosom na kvalitet boje, vrednosti sa strane, PRAVA maksimalna snaga?
- ❖ Baražni stil: Pravilo 2 ili 3 ili nešto slično, kvalitet boje, vrednosti sa strane, varijante prema poziciji itd.

Teško da će iko ovde uraditi pravi posao. Vi znate vrste listova sa kojima VI baražirate. Da li ih vaši protivnici znaju?

U sekciji ODGOVORI I NAREDNE AKCIJE trudite se da objasnite licite "ne suviše opširno" ali i "ne suviše skromno". Iako možete popuniti ovu sekciju sa "NAT, 6+HCP" to je gaf, koji je beskoristan. Ako ne kažete NIŠTA, vaši protivnici trebalo bi da podrazumevaju upravo da je to "standardna" praksa. Izjava kao "odgovor VEOMA slab, prvo licit MAJ izuzev ako imamo jaku kartu" pokriva dosta toga, i trebalo bi da bude korisna.

Morate se suočiti sa svim konvencijama ili veštačkim odgovorima ili ponovnim licitima. Ako otvorite ili odgovorite sa SPREČAVAJUĆIM (ZAPREČENIM) ili VIŠEZNAČNIM licitom, to je esencijalno da imate posla sa SVIM prethodnim licitacijama. Šta radite kada neko kontrira ili overkolira? Da li vaš "relej" za dodatne informacije obećava bilo koju snagu? Kako razvijate licitaciju ako imate dobar list? Možete li da prikazete svoju boju u odgovoru? Da li ovo menjate pri kompetitivnim licitima? Možda učestalo pasirate veštačko otvaranje ili odgovorite bez dužine u boji koju ste pasirali? Objašnjenja u DODATNIM LISTOVIMA (SS) su uvek sigurno u redu, specijalno pošto neki od vas trebaju dosta prostora za ove licite, jer je veoma malo prostora u sekciji LICITI NA VISOKOM NIVOU.

Iako možete objasniti "Splinter" licite i ponovne licite u sekciji VIŠI NIVOI LICITACIJE, kažite nešto o snazi AKO oni (a) nisu forsing za igru, ili (b) su ispod HCP vrednosti koja se za taj licit normalno podrazumeva.

Posebno je značajno, da morate da objasnite licitiranje do 2NT i u prve dve runde licitacije gde god se mogu razumeti na poseban način. Za KONSTRUKTIVNE tretmane, pokušajte da budete koncizni koliko je moguće; ako ste smušeni kod određenog metoda, samo sumirajte to na karti i dodajte detalje (najmanje za turnire KATEGORIJE 1 i KATEGORIJE 2) u DODATNIM LISTOVIMA. Čak i tamo, popunite uputstvo tako da omogućite i da bude interesantno čitaču, ali i da shvati šta vi licitirate. Najbolje za ove slučajeve su primeri sekvenci sa njihovim značenjem (ili dve ili tri sekvence) i sa napomenama. Ako ima mnogo dobro definisanih nizova sekvenci, struktura karte će u tom slučaju imati mnogo unosa kao: "1|-1x; 1NT-2| = PUP2* [—]" ... pa

nemojte prenatrpiti unutrašnjost karte konvencija detaljima, koji će se bolje smestiti na DODATNIM LISTOVIMA uz kartu konvencije.

Napomena: Ranije je bila veoma neadekvatna prezentacija u ovom delikatnom prostoru za korišćenja OBSTRUKTIVNOG ili VIŠEZNAČNOG licita, ali to nije više slučaj. Možete biti sigurni da je sada zastupljen više pravedan pristup (deprivatizovan). Budite pripremljeni da date vašim protivnicima sve informacije koje zahtevaju da bi planirali adekvatnu odbranu. Vi niste odgovorni u slučaju nekog iznenađujućeg faktora.

Naredne konvencije/tretmani mogu biti pomenuti samo po imenu (sa zahtevanom klasifikacijom) ako se one igraju kako je opisano. Ako igrate neku varijaciju konvencija, smestite IME KONVENCIJE u znake navoda i zabeležite razlike ili opišite vašu verziju u potpunosti.

INVERTED MINOR RAISES – 1m-3m(—)

1m-2m je forsing za jednu rundu, garantujući najmanje vrednosti za limitiranu podršku (—).

Navedite "neočekivane" skokove. 1m-3m kao slab skok. Ključna stvar je "koliko slab?". Ako očekujete da otvarač ponovo licitira 3NT sa BAL 18-19 ili slično, vi igrate glavnu verziju. Ako se od otvarača očekuje da pasira sa takvim listom, vaši protivnici bi trebalo da znaju za to. Sekcija "Opseg" posle "IME" trebalo bi da ovo objasne.

REVERSE FLANNERY RESPONSES TO 1m – ...

1♣-2♦ = ... (—); 1m-2# = ... (—); 1m-2@ = ... (—),
1♣-1♦ MOŽE BITI KRATAK(—)

Ovo nije sistem jaki tref. Mnogi parovi odgovaraju 1* na 1| za kratkom dužinom iz sistemskih razloga ili za konvencije. Objasnite, molim vas.

1♣-1M PRESKAKANJE KARONA(—)

Ako odgovorite sa četvorokaratnim majorom pre nego da licitirate dužu ili jednake dužine boju karo, unesite IME i odgovarajući opseg snage.

1♦-1M MOGU BITI TRI KARTE (—)

Ako vaš sistem ili iskustvo pravi ovo mogućim, uključite ovo objašnjenje.

1m-1M ARTIFICIAL(—)

Ovo je za slučajeve kao što su: 1*-1# je ili NAT ili FG relej.

1x-1NT FORSING ZA IGRU

Ovo je za specijalne sisteme (obično CRVENE).

1x-NOVA BOJA BEZ SKOKA = NIJE FORSING(—)

U sistemu u kome su drugi liciti dozvoljeni kao pozovi na igru ili na forsing, jednostavan odgovor može biti tretiran kao NF. Minimalna očekivana dužina?

SLABI SKOK U BOJI(—)

Samo objašnjenje.

Navedite očekivani raspon baziran na iskustvu. Zabeležite mogućnost petokaratne boje.

BARON 2NT RESPONSE(—)

Prirodni tretman vrlo frekventan u Acoll-sistemu. Direktni odgovor 2NT na otvor na prvom nivou pokazuje grubo balansiranu kartu od 16 do 18 HCP, bez petokaratne boje. Prirodan nastavak. Opišite bilo kakve specijalne dogovore.

VEŠTAČKI GOVORI POSLE PRIRODNOG 1♦-2♣ (—)

Ako ste rešili poteškoće koje nastaju iz ove sekevnice za bilo koji veštačko ili konvencionalno ponašanje, molimo vas **navedite**.

CROWHURST

2| upit za podršku posle rebida otvarača 1NT koji može imati široki opseg. Uključuje F/NF i ne nastavak 2|. NOVI MINORSKI FORSING 2| je provera. 2| ili 2* STAYMAN – slično upitu posle 1NT rebida od strane otvarača. Uključuje relevantan F/NF i ne povratni nastavak.

TWO-WAY CHECKBACK

Dvostruki sekundarni STAYMAN – slično upitnoj metodi posle 1NT rebida otvarača: i 2| i 2* su veštački upiti, ali 2* je rezervisan za FG list. Uključuje relevantan F/NF i bez m nastavka.

Napomena: Varijanta ove metode tretira odgovore 2| kao puppet (relej) za 2*, posle koje odgovarač opisuje određene tipove podele (najčešće INV). Navedite IME u navodnicama i objasnite.

TRANSFERS OVER 1NT REBID CHECKBACK STAYMAN AFTER 2NT REBID

Veštački 3| licit od strane odgovarača posle otvaračevog skoka u rebidu na 2NT da bi pokazao obe majorske boje (podržava, nelicitirane boje) i možda druge distribucione mogućnosti (**navedite**).

Napomena: Varijanta ovog metoda tretira 3* kao veštački povratno proveravajuću mehanizam i koristi 3| za druge svrhe (npr. WOLFF).

TRANSFERS OVER 2NT REBID WOLFF SIGNOFF (da li preko 3♣ ili preko 3♦) OVER 2NT REBID

Veštački 3| ili 3* licit od strane odgovarača posle otvaračevog rebida u skoku na 2NT da bi a bi omogućio da se igra ispod manše kada odgovarač ima slab list sa dugačkim majorom (ili u nekim varijantama, oba majora).

Molimo vas navedite specifične vaše verzije.

4th SUIT FORCING/ARTIFICIAL (4SF) 4. BOJA FORCING/VEŠTAČKI (4SF)

Licit bez skoka u jedino nelicitiranoj boji od strane odgovarača u njegovom drugom javljanju je konstruktivno iščekivanje nastavka koje ništa ne obećava u licitiranoj boji. Stanje prirodnog i proširenog forsira (uključujući bilo koji izuzetak npr. licit 1@ kao četvrte boje). FG/F1/F2NT/ moguće pasirati jednostavan rebid/drugo?

Navedite prirodu bilo kog sledećeg skoka bilo kog partnera. OBRNUTI 1@/1NT ODGOVOR na 1#. 1#-1NT obećava bar najmanje četiri pika (ako je pet, molimo vas navedite) 1#-1@ je stvarno forsing, ne kao forsing sa bez adutom u odgovoru. Morate imate dogovor o 1@-1@;1NT (NAT ili 4522 strukturu).

FORCING 1NT OVER 1M(—)
SEMI-FORCING 1NT OVER 1M(—)

Objasnite bilo koju veoma slabu ili veoma jaku primenu; mogućnosti pasiranja pikova preko 1#; tipovi podrške koji mogu počinjati sa 1NT.

Navedite bilo koju veštačku primenu u okviru ovog prostora.

1M-2x ARTIFICIAL(—);
1x-NONJUMP 2y ARTIFICIAL(—)
TWO OVER 1M FG

Navedite dogovore o stilu (Fast Arrival vs Picture Bidding) i odgovarajuće boje, dodatne vrednosti, itd.

BERGEN RAISES

Podrške na 1M: 1M-3| = 7-9; 3* = 10-12; 3M = 0-6 (svi sa četiri aduta); 2M = tri karte podrška; 2NT = FG četiri karte podrška; 4M = PRE.

JACOBY 2NT(—)
1M-3M PRE-EMPTIVE(—)

2NT na 1M sa rukom koja nije pasirala je forsing skok sa nelimitiranom snagom (iako otvarač očekuje približno 13-16 HCP). Otvarač ponovo licitira: novi boju na trećem nivou da bi prikazao SPL; nova boja na četvrom nivou da bi pokazao dužinu: 4M sa BAL minimumom, 3M sa veoma jakim BAL i 3NT sa listom snage srednjeg BAL.

Navedite vaše uspostavljene dogovore. Ako postoje materijalne varijante, unesite IME u okviru znaka navoda.

STENBERG'S 2NT(—)

2NT na 1M sa rukom koja nije pasirala je forsing skok sa nelimitiranom snagom. Postoje mnoge varijante u strukturi ponovnog licita.

Navedite, molim vas

SPLINTER (SPL) BIDS AND RAISES
TRANSFER OR SCRAMBLED SPLINTER RAISES(—)
SPLIMITS(—)
FRAGMENT (FRAG) RAISES

Neobični skok u drugoj rundi licitiranja da bi ste pokazali "fragment" (tipično tri karte) u boji licita i odličnu podršku za partnerovu boju, i kratkoću u nelicitiranoj boji, na primer: Za sekvencu: 1@-2|; 2@-4* Odgovarač može da ima: Kxx x AJx AJxxxx; Za sekvencu: 1@-2#; 4* Otvarač može da ima: AKxxx QJxx AJx x

SWISS(—)

Ako odgovarač na licit otvora 1M, direktno odgovori sa 4| i 4* to je veštački, u načelu balansirani licit sa pozivom na igru i sa specifičnim mogućnostima (na primer broj asova, kontrolna karta, itd.). Ako usvojite ovu konvenciju, molimo vas **navedite** ove mogućnosti.

LONG SUIT GAME TRY HELP SUIT GAME TRY/TRIAL BID

Pokušaj manše posle podrške boje. Novo licitirana boja se fokusira na boju sa najmanje tri karte u oba slučaja. "Dugačka" verzija je najbližnja, da bi bila ova vrsta držanja od četiri karte: Kxxx Qxxx AJxx. "Pomoć" verzija bazirana je na sličnom držanju i takođe: xxx, Axx, Qxx, Jxxx. Više asistencije je potrebno naspram "Pomoć" pokušaja.

SHORT SUIT GAME TRY

Pokušaj za igru pošto je boja (obično major) podržana. Licit nove boje pokazuje sing/šiken, pita odgovarača da revalorizuje poene za fit.

TWO-WAY GAME TRY; THREE-WAY GAME TRY

Metod koji kombinuje oboje i dugačku i kratku boju u pokušaju igre posle podrške majorske boje. Posle 1#-2#: 2NT/3|/3* su pokušaji kratke boje u @/|/* respektivno; 2@ kontrolu za 2NT, preko kojih 3|/3*/3# su NAT (dugačka/ pomoćna boja) pokušaj. Posle 1@-2@: nova boja na trećem nivou su kratki pokušaji; 2NT relej za 3|, preko kojih 3*/3#/3@ su dugačke boje i inviti sa */#|. U trostrukoj verziji, 1M-2M; 3M je takođe pokušaj za igru sa specifičnim značenjem, npr. "Potrebna mi je pomoć za bezaduta," ili "Imam šest ili sedam dobrih aduta i zainteresovan sam za 3NT; da li ih možeš licitirati?" **Navedite**.

STAYMAN (STAY)

U odgovorima na 1NT ili 2NT u otvoru ili overkolu, minimalan licit trefa pita onoga koji je licitirao bez aduta da odgovori, na najmanjem nivou: sa karo bez četiri karte u majorima; herc sa četiri karte u hercu (može takođe imati i četiri karte pik); pik sa četiri karte pik.

Navedite varijante.

Navedite ako vaša verzija Stayman-a ne obećava četiri karte u majoru.

- ❖ NONFORCING STAYMAN obećava slab odgovarajući list i dozvoljava završnu licitaciju ispod 2NT.
- ❖ FORCING STAYMAN zahteva najmanje INV vrednosti od onoga koji licitira 2|; F2NT

TWO-WAY (CARTER) STAYMAN

U odgovoru na otvor ili overkol 1NT, 2| je nonforcing Stayman (odgovori su kao u STAYMAN iznad) i 2* je FG. Na 2*, otvarač licitira: 2# sa četiri karte herc (bez četiri pika); 2@ sa četiri karte pik (može sadržati četiri karte herc); 2NT bez četiri karte u majoru; i licit na trećem nivou sa bilo kojom petokaratnom bojom (sa pet karakata u majoru, **navedite** bilo koje dogovore o dužini u drugom majoru).

Navedite takođe, bilo koje dodatne specijalne licite (na pr. 3NT) koji vi primenjujete.

BARON COROLLARY ...TO 2* FG STAYMAN –

Posle 1NT-2* (FGSTAY); 2NT(bez 4M)-???, 3| licit od strane odgovarača sada pita otvarača za preciznu distribuciju. Otvarač odgovara 3* sa 4*333; 3NT sa 4|333; 3# sa tačno 2344; 3@ sa tačno 3244.

PUPPET STAYMAN (PUP STAY)

Posle 1NT otvora i Stayman 2| odgovora, otvarač licitira kako sledi:

2# ili 2@ sa pet karata; u drugom slučaju 2*.

Preko 2*, odgovarač licitira:

2# sa četiri karte pik;

2@ sa četiri karte herc;

2NT sa minimalnim listom i 4@+4#;

3NT with a maximum hand and 4@+4#.

Navedite bilo kakve dodatne dogovore. Sa materijalnim razlikama, unesite ime u okviru znaka navoda.

JACOBY TRANSFERS (JTB)

Posle otvora 1NT ili 2NT, odgovor 2* obećava dužinu u hercu; 2# obećava dužinu u piku. Snaga nije određena.

Navedite bilo koje neuobičajene ili veštačke dalje razvoje.

Navedite vaše metode u kompeticiji (uključujući DBL/"slobodan" 2M preko Pass/RDBL). Ako možete da "prekinete" transfer (licitirajte na višem nivou od 2M kao otvarač), molimo vas navedite vaše dogovore.

WALSH

Posle Jacoby Transfera 2*, odgovaračevo nastavljanje sa 2@ preko 2# menja originalno značenje licita 2*. 2@ se ponaša kao puppet (relej) za 2NT, preko koga odgovarač može koristiti različite dozvoljene ponovne licite na trećem i na četvrom nivou da bi pokazao različite tipove listova.

Navedite šta. U ovom metodu, otvarač može "prekinuti" transfer za herca (na primer sa posebno dobrim listom za igranje u hercu) jedino sa licitiranjem 2@. Tada odgovaračevo 2NT nastavlja potvrdu da on stvarno ima herc; svi drugi liciti su u WALSH strukturi, kao što bi bili oni posle: 1NT-2*; 2#-2@; 2NT-??? **Navedite** bilo koji specijalni takmičarski dogovor.

TEXAS TRANSFER BIDS; SOUTH AFRICAN TEXAS

Koristi se na četvrtom nivou za licitaciju posle prirodnog otvora 1NT ili 2NT.

TEXAS:

4* transfer za herca,

4# transfer za pika.

SA TEXAS:

4| transfer za herca;

4* transfer za pika.

FOUR-SUIT TRANSFERS

Metod koji ugrađuje standardan Jacoby Transfer i dva ili tri druga licita (2@/2NT/3|) da bi prikazali dužinu u trefu ili karou.

Navedite koji. Dužina nije određena.

Navedite bilo koji neuobičajeni ili veštački dalji razvoj.

Navedite vaše metode u kompeticiji (uključujući DBL/"slobodan" 2M preko Pass/RDBL). Ako možete da "prekinete" transfer (licitirajte više nego 2M/3m kao otvarač), molimo vas navedite vaše dogovore.

SMOLEN TRANSFERS

Posle 1NT (ili 2NT) otvora i 2* (ili 3*) odgovora na Stayman, odgovarač licitira svoj četvoro karatni major na trećem nivou da bi pokazao najmanje pet karata u drugom majoru, FG vrednosti.

Navedite bilo koji neuobičajeni ili veštački dalji razvoj.

WEISSBERGER

Posle 1NT otvora i odgovora na Stayman, odgovaračev licit 3* nije prirodno; to se koristi kao pitanje za tro-karatnog majora u listu sa (1) 5@+4#/FG vrednostima; (2) 5@+5# FG; (3) 5@+5# INV. Sa trokaratnom pik podrškom, otvarač ponovo licitira 3@ ili 4@; bez tri karte pik i pretpostavljeno sa tri karte herc, otvarač ponovo licitira 3♥ sa minimumom ili 3NT sa maksimumom. Ovaj tretman se možda češće koristi jedino sa najmanje pet-pet, INV vrednostima ili bolje.

Navedite vašu verziju i bilo koji neuobičajeni ili veštački dalji razvoj.

Navedite ako koristite ovo preko 2NT takođe, sa bilo kojim različitim parametrima.

CONOT 2♠ OR 2NT FOR MINORS; MINOR SUIT STAYMAN

Konvencionalni dogovor da li se koristi bilo 2@ ili 2NT (**navedite**) odgovor na 1NT da bi ste pokazali dužinu u obe minorske boje, snaga nedefinisna. Iako postoje mnoge varijante (**navedite** vašu), najčešća mogućnost je nastavak sa 3M od strane odgovorača da bi prikazao kratkoću.

Navedite bilo koji neuobičajeni ili veštaki dalji razvoj.

FLINT 3♦; FLINT 3♣; REVERSE FLINT

Posle jakog 2NT otvora, odgovarač licitira 3* kao dogovor za 3#. Sa slabim listom, odgovarač pasira ili licitira 3@/4m, očekujući otvarača da pasira. Ako odgovarač nastavlja sa 3NT, on pravi slab pokušaj za slem, sa stvarnim karonima. Licit od 4# ili viši takođe potvrđuje stvarne karone i dobar list.

Navedite dogovore. Direktan odgovor na 3M =FG. U 3| verziji, 3| navodi na 3*, zabranjujući partneru da stane na 3*; a odgovor 3* je Stayman.

Navedite bilo koji neuobičajeni ili veštački dalji razvoj.

BARON 3♣

Posle 2NT otvora, 3| pita otvarača da licitira svoje boje po redu (3NT je tref).

GLADIATOR 2♣

Kao POVRATNI FLINT, ali 2| preko 1NT. 2* je Stayman. Odgovori 2M su prirodni i forsing. Objasnite potpuno.

Navedite bilo koji nuobičajeni ili veštački dalji razvoj.

CONFIT/SUPER CONFIT

Konvencija koja dozvoljava odgovaraču na bezadutski otvor da pita za broj kontrola (**navedite** koji licit) kada je njegov list balansiran. Ako su prisutne dovoljne kontrole za slem (najmanje 10 od 12) potraga za osmokratnim adutskim fitom počinje sa prikazivanjem licitabilne (Qxxx ili bolje) boje "za jedan nivo više". Bezadutski licit može biti preskočen, ali boje su forsing do dogovora. U SUPER varijanti, partner je isforsiran do najmanje 6NT i isti principi su primenjeni. Ako posedujete manje nego 12 kombinovanih kontrola (sve od njih), odgovarač zaključuje na 6NT. Bilo koja boja je licitabilna u ovom tretmanu.

Navedite koji liciti su korišćeni za CONFIT/SUPER CONFIT.

KONTROLE-PRIKAZUJU ODGOVORE ZA 2| CONTROL-SHOWING RESPONSES TO 2|

As se računa kao dve kontrole, a kralj jedna. Odgovarač prikazuje svoje kontrole po koracima: 2* = 0/1; 2# = 2; 2@ = 3; 2NT = 4, itd. Ako se vaša verzija razlikuje, molimo vas objasnite.

SECOND NEGATIVE

Posle jakog 2| otvora, 2* odgovora, i rebida, jedini veštački licit od strane odgovarača da bi pokazao ekstremnu slabost. Tradicionalni tretman je da se koristi 3| za DRUGI NEGATIVNI ODGOVOR posle 2M rebida, odnosno najjeftiniji licit posle 3m.

Navedite ako se vaša verzija razlikuje. Ako koristite direktan 2# odgovor na 2| da biste prikazali ekstremnu slabost, sa 2* prikazujete iste vrednosti, unesite "2# DIREKTAN DRUGI NEGATIV" u vašu kartu konvencije. 2|-2*; 2# = NAT, ili BAL 25+HCP.

Navedite relevantna pojavljivanja.

OGUST RESPONSES TO WEAK TWO-BIDS

Schema korak po korak odgovora na 2NT pitanje koja dozvoljava otvaraču slabo dva da opiše svoju ukupnu snagu i kvalitet boje. Ougst ponovni liciti su:

3|: minimalna snaga, slaba boja;

3*: maksimalna snaga, slaba boja;

3#: minimalna snaga, dobra boja;

3@: maksimalna snaga, dobra boja;

3NT (opciono): solidna boja.

Nekim partnerima više odgovara da imaju obrnuto značenje za 3* i 3# ("OGUST").

Možete takođe uneti naredne licite za otvaranje, koji su bili predstavljeni detaljno za uklapanje, pripadnost na SPOLJNOJ STRANI karte konvencije.

MULTI 2♦ (... slabo 2M; ili ...)

Veštački otvor sa nekoliko značenja. JEDINI otvor slabog tipa mora biti slabo-dva u majrskoj boji.

Navedite sa jednom opisnom rečju u "LINIJI ZA IME" pre reči "slab".... vaš STIL za slabo 2M tip: standardno (na pr. dobrih šest karata u boji), ili nedisciplinovano (na pr. loših šest karata u boji ili često dobrih pet prihvatljivih karata u boji) ili slučajano (bilo što je prihvatljivo). Možda vam odgovara deskriptivniji pridev. Zatim zamenite reč "ili" sa tipom jakog lista, koristeći tačku zarez. Dole je dat pravilan unos na karti konvencije:

na pr. MULTI 2* (slučajan slab 2M; 17-24 3-boje; 25+BAL)

U unutrašnjoj strani karte konvencije morate uključiti pun opis opsega i stil za tip slabo dva. Odvojeno od "standardnih" dogovora o Pass; 2M;2NT (**navedite** ponovni licit), morate imati dogovor o odgovorima na 3m i 4m: o otvaračevom nastavku sa jakim listom tip(a) preko jednostavnog i skok odgovorom; i u kompeticiji (uključiti Pass i RDBL).

Napomena: Ako imate neke specijalne dogovore, kao što su "može se pasirati 2# odgovor slučajno sa slabim 2@" ili "pass preko protivničke DBL ne znači ništa", takve varijante su dovoljno važne da budu pod znacima navoda oko imena.

Napomena: Za Multi 2*, neki "zahtevaju" detalje koji su ponovljeni, ali za sve ostale druge licite, to je zamišljeno da ćete konsultovati sekciju za instrukcije u POSEBNI LICITI KOJI MOGU ZAHTEVATI ODBRANU.

FLANNERY 2♦ /2♥ (—);

ANTIFLANNERY 2♦/2♥/2♠ (—);

2♠/2NT – BOTH MINORS(—);

ROMAN 2♣/2♦ – ANY THREE-SUITER(—);

MINI-ROMAN 2♦ – ANY THREE-SUITER(—)

2♥ – HEARTS PLUS TWO OTHERS(—)

WEAK 2M + MINOR(—)

Napomena: Konvencija znana kao BLUE TEAM 2* ili NEAPOLITAN 2* su opisane kao "ROMAN 2*": BILO KOJA JAKA TROKARATNA BOJA(—) i odgovori mogu biti zabeleženi na unutrašnjoj strani karte konvencije. Ako to aplicirate, promenite TROKARATNU BOJU u 4441.

ROMAN 2♥/2♠♠ – 5+♥/♠ i 4+♣(—)

Napomena: možete uštedeti red na karti konvencije ispisivanjem: ROMAN 2M: 5M/4+| (—)

TARTAN TWO-BIDS –

Višestruko značenje licita otvora 2# i 2@ koji prikazuju bilo Acol dvobojni licit u imenovanoj boji, ili list sa 5-9 HCP, najmanje pet karata u imenovanoj boji i najmanje pet karata u drugoj, nelicitiranoj boji.

Navedite odgovore i dodatne detalje, uključujući novu boju licita i dogovore u kompeticiji.

TWO-WAY TWO-BIDS(...when weak)

Navedite stil kada je slabost.

PRECISION 2♦/2♥(—);

2♦ = WEAK MAJOR TWO-SUITER(—);

2♥ = WEAK MAJOR TWO-SUITER(—)

Napomena: Nije neuobičajeno da se koristi ovo otvaranje jedino sa pet-četiri ili četiri-četiri u majoru. Ako je to, stavite NAZIV pod ZNAKE NAVODA.

TRANSFER PRE-EMPTS(—)

TWO-UNDER PRE-EMPTS(—)

GAMBLING 3NT

ALDER 3♠

3NT = SOLID MAJOR

Takođe poznat kao KANTAR 3NT.

NAMYATS(—)

5.6. LICIT PASS LISTA

Ova sekcija je bila revidirana da bi dozvolila više prostora za potpunije objašnjenje vaših dogovora. Možda ćete u ovom delu imati mnogo toga da unesete. Posvetite vašu završnu pažnju i proširite objašnjenja gde god je to potrebno. Ako tretirate novu boju odgovora sa pas listom kao forsing, napomenite to.

Navedite bilo koje promene u vašim dogovorima oko PH licita 1NT odgovora na major ili o zahtevanim dužinama za pas list odgovora na drugom nivou.

Uključite detalje na sledeće, ako je primenljivo:

- ❖ "Četvrta boja" sa PH;
- ❖ "Veštački releji ne ili sa PH" (na pr. 1D-1H* ne mogu biti ČISTO PRIRODNI);
- ❖ Skokovi i podrške sa PH (različita značenja, na primer FIT ili SPLIMIT);
- ❖ Skok u 2NT ili 3NT sa PH;
- ❖ Skok u 3| (veštački sa DRURY?);

DRURY

Odgovor 2| sa pas listom na 1M, je veštački i pita otvarača da razjasni svoj opseg. Otvarač ponovo licitira 2* ako je minimalan ili pravi bilo koji drugi licit sa sličnim vrednostima. 2| kao kod otvora, ne obećava fit. Ovo je originalna verzija DRURY-ija, koji niko ne igra.

Navedite kako otvarač opisuje svoj list u kompeticiji (uključujući 2|–DBL).

DRURY (FIT)

Kao i kod Drury, ali odgovarač obećava limit/konstruktivnu podršku (**navedite**) vrednosti u podršci otvaračevom majoru, najmanje tri karte podrške.

Navedite bilo koji veštački ponovni licit ili nastavak.

Navedite kako otvarač opisuje svoj list u kompeticiji (uključujući 2|–DBL).

REVERSE DRURY (FIT)

Kao u Drury-iju (FIT) ali su otvaračev ponovni govori promenjeni. Otvarač ponovo licitira: 2* koji zvuči kao licit otvora, 2M sa minimumom, 2# (posle 1@ otvora) sa minimumom i četiri karte herc.

Navedite najviše licite prema dogovoru.

Navedite bilo koje druge veštačke licite ili nastavke.

Navedite kako otvarač opisuje svoj list u kompeticiji (uključujući 2|–DBL).

Napomena: Takođe je moguće da igrate sve ove Drury varijante posle protivničkog overkola 1@ preko 1#. Navedite ako to radite.

TWO-WAY DRURY (FIT)

Oboje 2| i 2* dogovoreni sa pasiranim listom su iskorišćeni da prikažu vrednosti i adutsku podršku. Jedan je iskorišten da prikaže trokaratnu podršku, drugi da prikaže četvorokaratnu (**navedite**).

Navedite bilo koji drugi veštački licit ili nastavke.

Navedite kako otvarač opisuje svoj list u kompeticiji (uključujući 2|–DBL).

5.7. LICITI NA VISOKOM NIOVU – SLEMSKE LICITACIJE

Jednostavni opis kjudid je neadekvatan. Na primer, "Cue stil: prva i druga runda su tretirane u početku kao jednake; prva runda kontrola može da bude ponovni licit u veliko slemskim akcijama" ili "Prvo se licitiraju prve kontrole, pa druge izuzev kralj u partnerovoj boji".

Blackwood varijanta mora biti objašnjena bez obzira na ono što je dole navedeno. Nemojte pretpostavljati da je imenovana verzija ista verzija koju i igrate; vi ste UVEK bezbedni sa SPISKOM ODGOVORA.

Možda ćete želeći da dodate belešku u SS da bi ste objasnili redosled odgovora i podele odgovora za releje ako već to nemate urađeno u tekstu unutrašnjeg dela karte konvencije.

Najbolje je uključiti sopstveno objašnjene stavke kao "4NT" u cue-licitaciji je "waiting licit", ali važna lista tretmana je bila data niže na osnovu imena, ako vi to želite. Ideja je da kada jedna strana dominira licitacijom, potreba da druga strana zna za mnogo detalja o svakom trenutku je minimalna.

Sa slem dogovorima, jedino vam može pomoći sveobuhvatan pristup, ali pravi odgovor je da dotavite vaš kompletan sistem na prostoru Karte konvencije, a ne da popunjavate tri SS specifičnih veštačkih sekvenci.

Za veoma kompetitivne licitacije, trebalo bi da obradite "pass/pull" sekvence pre na ovom mestu nego u sekciji SPECIJALNI FORSING PAS. Objasnite bilo koji dogovor koji možda imate o prikazivanju ili poricanju kontrola protivničke boje. Objasnite svaki dogovor koji imate u F u odnosu na NF licitaciju.

Označite, takođe bilo koji "odbrambeni" odgovor za situaciju kada su vaši protivnici u slem sekvenci: na primer kao što je kontra koja negira ili obećava odbrambeni štih (ove).

Neki od narednih konstruktivnih licitacionih alata i konvencija u okviru slem zone su uključeni da biste se upoznali sa njihovim opsezima, vrstama za svrhe prepoznavanja. Korisnici će, u bilo kom slučaju, morati da ih detaljno opišu u tabeli.

SPLINTER BIDS TRANSFER SPLINTER RAISES(—) SCRAMBLED SPLINTER RAISES(—) AUTOSPLINTER/SELF SPLINTER

Uobičajeni skok koji prikazuje kratkoću u licitiranoj boji, kvalitetnu dugu boju koja (uobičajeno) nije još bila eksplicitno objašnjena. Često se završava u bezadutskoj igri, na pr.

1NT-2* (JTB); 2#-4| Odgovarač može imati: Axx KQ10xxx Kxx x

1|-1@; 1NT-4* Odgovarač može imati: AQ10xxxx Kxx x Ax

FRAGMENT BIDS SWEEP CUE-BIDS

Strukturirani cue-bid metod koji koristi principe kombinovanog cue-bida da bi prikazali i porekli određena držanja. Više detalja je zahtevano od korisnika, možda u BELEŠCI [—].

SCAN/SPIRAL SCAN

Strukturalni cue-bid metod koji koristi principe kombinovanog cue-bid da bi prikazao i porekao određena držanja. Skeniranje može biti ponovljeno sve do trećih, četvrtih, ... kontrola ponovo u već određenom redu. Više detalja se zahteva od korisnika, možda u BELEŠCI [—].

SERIOUS 3NT

Kada majroska boja ima jaku podršku, cue-bid na četvrtom novu nije jak slemski pokušaj kao očekivani licit 3NT. Više detalja je verovatno zahtevano od korisnika, možda u BELEŠCI [—].

LAST TRAIN

U karti konvencije se nalazi nekoliko verzija ovog tretmana, neke od njih iskorišćene su u kombinaciji sa SERIOUS 3NT. Uobičajeno tretiranje je da cue-bid na četvrtom nivou u boji odmah ispod dogovorenog majora u slem akciji se ne odnosi na tu samu boju. On može biti "poslednji dozvoljeni pokušaj za igranje slema" ili on može imati neke navode o određenim kontrolama (**navedite**). U bilo kom slučaju, Više detalja je verovatno zahtevano od korisnika, možda u BELEŠCI [—].

DI 3NT/4NT/5NT

Koristi licit bez skoka u bezadutu kao generalni pokušaj slema. Partner je pozvan da prikaže neke neotkrivene mogućnosti, kao što su prva ili druga ključna kontrola ili ključna damu sa strane.

WAITING 3NT/4NT

U forsing akcijama, sa tačno dogovorenom adutskom bojom (uobičajeno major), bezadutski licit bez skoka je waiting akcija, napravljena da dozvoli partneru da kjudira trefa. Cue-bid koji preskače ovaj bezadutski licit trebalo bi da obeća kontrolu u toj boji i svim bojama ispod, npr.

WEST	EAST
1#	2NT (forsing za rundu)
3@ (SPL)	3NT (tražžžženje za tref cue bid)
	4 (cue-bid, bez karo kontrole)
	4* (obe minorske kontrole)

USEFUL VALUES DOUBLE;
(ili TRANSFERABLE VALUES; CONVERTIBLE VALUES; CARDS/CARD-SHOWING DOUBLE)

BLACKWOOD

Licit 4NT pita partnera da prikaže svoj ukupni broj asova po korak sistemu: 5| prikazuje bez aseva ili četiri; 5* prikazuje jednog asa; 5# prikazuje dva asa; 5@ prikazuje tri asa. Naredni liciti 5NT garantuje da partner ima sve asove i pita za kraljeve, sa istim korak odgovorima. Ako koristite različite odgovore od gore navedenih, **navedite** molim vas.

ROMAN KEY CARD BLACKWOOD (RKCB)

Varijanta Blackwood sa kraljem u dogovorenoj adutskoj boji kao peta ključna karta. Odgovori su: 5| prikazuje bez ključne karte ili tri; 5* prikazuje jednu ključnu kartu ili četiri; 5# prikazuje dve ključne karte ili pet, bez adutske dame; 5@ prikazuje dve ključne karte ili pet bez adutske dame.

U ambicioznijim slučajevima naredni korak uključuje pitanje za adutsku damu uz pomoć najjeftinijih licita boja, i ponovni licit 5NT da bi garantovali da su sve ključne karte i adutska dama uključene; odgovarač sada prikazuje specifičnog kralja.

ROMAN KEY CARD BLACKWOOD 1430 (RKCB-1430)

As u RKCB, ali značenje 5| i 5* su suprotna, više uobičajena ideja je da počinje sa odgovorom za jednog asa, i da će češće biti dozvoljeno pitanje 5* za adutsku damu.

KICKBACK

Varijanta Blackwood u kojoj licitirate pitanje za asove odmah bojom koja je za jedan korak iznad dogovorene adutske boje na četvrtom nivou.

Odgovori, po dogovoru, mogu pratiti RKCB ili bilo koji drugu BW verziju. **Navedite**, ISKLJUČIVANJE BLACKWOOD/RKCB, itd.

EXCLUSION BLACKWOOD/RKCB, etc

Skok ispod nivoa igre u novu boju, uobičajeno kao druga mogućnost za licit, to bi bio asking bid za asove. Odgovarač zanemaruje asove u licitiranoj boji i odgovara korak sistemom u normalnoj partnerskoj BW šemi. **Navedite**.

LACKWOOD

Licit na petom nivou negira kontrolu u određenoj boji i pita za ključne karte ako partner ima tu kontrolu (u suprotnom signoff u dogovorenoj boji).

DOPI

Kada je licit 4NT Blackwood overkoliran od strane protivnika, partner 4NT licitera koristi narednu šemu za odgovore: Kontra: nema asova; Pas: jedan as; licit najjeftinije boje: dva asa; itd. Ako se vaši odgovori razlikuju, molimo vas **navedite**.

ROMAN DOPI

Kada je licit 4NT Blackwood overkoliran od strane protivnika, partner 4NT licitera koristi sledeću šemu za odgovore: Kontra: bez asova ili tri; Pas: jedan as ili četiri; najjeftinija boja: dva asa bez kralja ili dame u adutu; naredni korak: dva asa sa kraljem ili damom u adutu. Ako se vaši odgovori razlikuju (odnose se na različitu RKCB varijantu, možda), molimo vas **navedite**.

DEPO

DOPE

Kada je liciti 4NT Blackwood overkoliran od strane protivnika, partner 4NT licitera koristi narednu šemu odgovora igranja DEPO: Kontra: paran broj asova; Pas: neparan broj asova. Igrajući DOPE, značenje kontre i pasa je suprotno. Ako koristite jedino ovaj metod na određenom nivou (kažite, šesti nivo ili viši), **navedite**.

ROPI

Kada je licit 4NT Blackwood kontriran od strane protivnika, partner 4NT licitera koristi narednu šemu odgovora: rekontra: bez asova; Pas: jedan as; najjeftinija boja: dva asa, itd.

(R)KCB INTERFERENCE VARIANTS

Ako na vaš Blackwood dođe do mešanja koje osujećuje dogovor o ključnim kartama i možda takođe adutsku damu, predstavite vaš metod sa odgovarajućim imenom, na primer "RKCB1430-DOPI". Ako mislite da bi bilo nekih konfuzija, molimo vas izlistajte odgovore.

GERBER

4| kao direktni odgovor na 1NT ili 2NT, pita otvarača da pokaže svoje asove u skladu sa "korak" sistemom: 4* pokazuje nula asova ili četiri; 4# pokazuje jednog asa, 4|, dva, 4NT tri. Licit 5| koji sledi posle odgovora 4|, je pitanje za kraljeve. Neke varijante koriste 6| u nastavku licitacije da pitaju za dame (**navedite**).

KEY CARD GERBER

ROMAN KEY CARD GERBER

ROMAN KEY CARD GERBER 1430

Kao u Gerber, ali sa odgovorima i dopunama kao u KCB/RKCB/RKCB-1430.

Navedite bilo koje neuobičajeno ili veštačko nastavljanje.

SUPERGERBER

U licitaciji gde 4| nije primenljivo i gde 4NT bi trebalo da bude prirodan ili kvantitivan licit, licit 5| se koristi kao pitanje za asove, sledeći podelu GERBER ili KEY CARD GERBER odgovore.

Navedite bilo koji neuobičajeni ili veštački nastavak.

5NT – GRAND SLAM FORCE (JOSEPHINE)

Metod lociranja adutskih top honera kada je veliki slem na vidiku. Licit 5NT pita odgovarača da licitira veliki slem (ili uvek 7| po dogovoru) sa dva od tri top honera. Drugi odgovori (možda "složeni") prema partnerskom dogovoru (**navedite**).

Napomena: Ako koristite drugi licit kao GSF u određenim situacijama, **navedite**.

LIGHTNER SLAM DOUBLE (LIGHTNER)

Kontra od strane protivnika slem kontrakta, za usmerenje ataka, ne na svoju licitiranu boju, već zahtev za neuobičajeni atak. Ukoliko se igra slem u adutskoj boji, ova kontra se najčešće bazira na zainteresovanost za seču. Molimo vas napišite bilo koje pravilo koje imate dogovoreno sa partnerom radi rešavanja dvosmislenosti u određivanju koju boju bi trebalo da atakirate.

NEGATIVE SLAM DOUBLE or THE UNDOUBLE

DIREKTNA kontra od strane protivnika slem kontrakta, pošto je strana kontrera licitovala i podržala baražnu boju, treba da sugeriše želju za žrtvovanjem, odnosno pokazuje nula odbrambenih štihova. Pas pokazuje jedan ili više odbrambenih štihova. Posle pasa, partner kontrira sam jedino sa NULA štihova.

POSITIVE SLAM DOUBLE

Direktna kontra protivnika na slem kontrakt, posle licitiranja i podrške boje onih koji su prethodno kontrirani da bi sugerisala na žrtvovanje, označava da možete oboriti slem. Kontra u balans poziciji pokazuje tačno jedan defanzivni štih.

5.8. DODATNI LISTOVI (SS)

Vaši unosi na DODATNIM LISTOVIMA trebalo bi da budu sortirani po sledećim prioritetima:

- 1) LICITI KOJI MOGU ZAHTEVATI OBRANU
- 2) BIKOLORNE AKCIJE
- 3) KONTRE
- 4) ATACI I SIGNALI
- 5) DRUGO
- 6) PRIPREMLJENE ODBRANE (u specijalnim slučajevima)

Uverite se da svaki unos na DODATNOM LISTU ima broj i da taj broj odgovara pravom broju U Karti konvencije. Ista beleška SS može imati višestruka pojavljivanja u Karti konvencije. Uverite se da je svaki unos odvojen sa debelom linijom.

Za pripremljene odbrane na "popularne" protivničke konvencije, zapamtite da ih unesete na odvojenim DODATNIM LISTOVIMA pod znacima navoda sa nazivom "ODBRANE NA PROTIVNIČKE KONVENCIJE". One će biti numerisane [D1], itd. i neće se mešati sa numerisanjem svih BELEŽAKA koje zahtevaju unakrsna povezivanja sa DODATNIM LISTOVIMA.

Za pripremljene odbrane (ako postoji neka) i novo-kreirane (posle popunjavanja) odbrane po "Brown Sticker" (i "Yellow" System, i dr.) konvenciji, zapamtite da ih unesete na odvojenim DODATNIM LISTOVIMA, pod znacima navoda i sa imenom "ODBRANE NA BROWN STICKER KONVENCIJE". One će biti numerisane [BS1], itd. i neće se mešati sa vašim numerisanjem svih

BELEŽAKA koje zahtevaju unakrsna povezivanja sa DODATNIM LISTOVIMA. Ove odbrane će biti prezentovane protivnicima najmanje 15 minuta pre početka svake sesije i mogu biti predate obema stranama za stolom u odgovarajuće vreme [za detalje pogledajte USLOVI TAKMIČENJA].

Možete takođe, poželeti da stavite svaku od ovih odbrana na svoj sopstveni list, sa kojim morate da upoznate za stolom vaše protivnike. Molimo vas primetite da se za stolom možete pozvati JEDINO na vaše "Brown Sticker" odbrane. U drugim slučajevima, vaša konvencijska kartica i DODATNI LISTOVI su zabranjeni za vas.

Uverite se da su vaši DODATNI LISTOVI numerisani i da se vaša imena pojavljuju na svakom.

6. BROWN STICKER KONVENCIJE

Ovaj posebni odeljak je posvećen izabranim konvencijama iz "Brown Sticker", predmetom razumljive kontraverze. Bez obzira da li se slažete sa trenutnim ograničenjima WBF-a u vezi njihovog korišćenja, politika u vezi BS će se primenjivati u još nekoliko godina (vidi: Pravilnik o uslovima takmičenja).

Način kako ove konvencije mogu da dođu na glavnu pozornicu je da ih objavimo; zaista, to se već desilo sa 2*, Multi. Prikazom nekih od ovih konvencija u detaljima i uvođenjem mogućih odbrana, neke misterije koje okružuju ove konvencije će biti uklonjene. Faktor iznenađenja ce se izbrisati. Naravno, u mnogo slučajeva će se odbaciti neki podsistemi i atraktivne konvencije, ali da li je to dobro za bridž?

U konvencijama koje slede, detalji su ponekad izostavljeni tako da korisnik može da ih popuni, a nekad uključeni kroz pravilno opisan primer. Predložene odbrane su sigurno samo jedno od mogućih rešenja. Možda će te pronaći da su one nekonzistentne vašem stilu ili nalazite da ne deluju teoretski dobro. Ovo je samo početak; da vidimo gde to vodi, počnimo odavde...

"ROMAN 2| – ANY THREE-SUITER(—);
"MINI-ROMAN 2* – ANY THREE-SUITER(—)"

SLAB veštački (otvor) licit koji obećava 4441 ili 5440 distribuciju sa nespecificiranom kratkoćom. Jednostavni odgovori su P/C. 2NT od odgovarača pokazuje realne vrednosti i traži od otvarača da pokaže kratkoću. Morate da imate dogovore i za kompetitivnu licitaciju (uključujući Pass i RDBL).

Napomena: Ova konvencije su "Brown Sticker" zbog njihove snage (manje vrednosti nego za normalni licit na prvom nivou) i zato što se ne deklariraju nijedna konkretna boja. Ne postoji konstruktivno viđenje ovih konvencija. Jako se ulaže da će fit biti lociran i da će šteta po stranu koja otvara biti minimalna. Primetite količinu detalja koja se očekuje od korisnika ove konvencije.

PREDLOG ODBRANE –

DBL = 13-16 ili 20+/2NT = 17-19, oba BAL/polu-BAL RES DBL-e; lebensohl-stil odgovara na DBL; 2. DBL agresora = 20+ bliže je T/O; Stayman/transfers preko 2NT); 3NT = štihovski; overkol = normalna snaga; overkol sa skokom je jak; 4m = m+nepoznat M, vrlo jako;

Pass, pa DBL = T/O; Pass, pa 2NT ili cue-bid = bikolor. Direktna DBL na P/C licit = T/O; kjudid = jak monokolor ili bikolor; ostalo kao na drugoj poziciji. 2* = SLABO 2# ili SLABO 5+@/5+m(—). SLAB (normalno 5-11 HCP), veštački licit u otvoru pokazuje šest herčeva ili najmanje 5-5 sa pikom i nepoznatim minorom. U zoni: ako je sa hercom, boja mora biti najmanje sa QJTxxx, a ako @+m, 6/7 gubitnih štihova.

Na trećoj poziciji, često sa petokaratnim hercom, i može se imati samo 9 karata sa bikolornom (posebno beli protiv zone). Odgovori: P = dug karo; 2M/3m = P/C; 2NT pokazuje prave vrednosti, i traži dalji opis (3m = @+m; 3M = #, Min/Max); 3M/4m = NAT, F; Manša = S/O. Zatim sledi: 2*-2#; 2@-??? 3| = P/C; drugo = NAT. 2*-2@; ??? 2NT = 5@5|/Max; 3| = 5@5*/Max; 3* = #/Max; 3# = #/Min.

Kompetitivne licitacije: Posle DBL: Pass = za igru ako otvarač ima pet karona; RDBL forsira 2# da omogući odgovaraču igru u sopstvenoj boji; 2M/3x = P/C; 2NT traži opis (kao i bez takmičenja). Posle licita oponenta: DBL = PEN; 2NT traži opis; drugo = P/C. Posle 2*-(P)-2M/3m-(DBL); ??? Pass = dužina u licitiranoj boji; drugo = NAT. DBL = 13-16 or 20+/2NT = 17-19, both BAL/quasi-BAL responsive DBLs; lebensohl-style advances to DBL; 2nd DBL by

aggressor = 20+ closer to T/O; Stayman/transfers over 2NT); 3NT = tricks; overcalls = normal strength; jump overcalls strong; 4m = m+unknown M, very strong;

PREDLOG ODBRANE – (dve različite šeme su ovde prikazane)

(1) Upotrebite vašu odbranu od Multi-ja. Takođe, posle 2^{*}-(P)-3m, DBL = T/O; oba = NAT. (2) 2M = NAT; ostalo kao posle slabo 2# otvora, odnosno DBL = T/O na #, 3# = kjudid(kao što ga normalno igrate), 2NT = 16-18, 3m/3@ NAT, 3NT = štihova plus herc stoper, 4m = minor m + pik (vrlo solidne boje); ali 4M = NAT. Posle (2^{*})-P-(2#)-? DBL = izlazna na herc (jer oni mogu da pasiraju); 2NT = NAT (sistem ostaje); ostalo kao već rečeno; PASS sa T/O kontrom na pik s obzirom da će otvarač ispraviti pa ćete imati sledeći potez. Ako ide (2^{*})-P-(P), odgovarač ima sam karo, ali još ne možete biti sigurni u tip otvaračeve ruke. DBL pokriva veliki deo; 2M NAT (boje mogu biti podeljene vrlo loše); 2NT = 15-18 HCP (sistem ostaje); drugo = kao ranije.

2♥ = WEAK 2♠ or WEAK 5+♥/5+m(—).

SLABO (normalno 5-11 HCP), veštački (otvor) licit pokazuje šest pikova ili najmanje 5-5 u hercu i nepoznatom minoru. U zoni: ako je pik, boja mora biti najmanje QJTxxx, a ako je #+m, 6/7 gubitnih štihova. Na trećoj poziciji, često 5 karata pik, i može se imate samo 9 karata bikolora (posebno beli protiv zone).

Odgovori:

P = dobar herc ili (češće) jednostavno pogađanje;

2@/3m = P/C; 2NT pokazuje prave vrednosti, i traži dalji opis (3m = #+m; 3M = @, Min/Max);

3M/4m = NAT, F;

Manše = S/O.

Zatim slede:

2#-2@; 2NT = 5#5|/Max; 3| = 5# @5*/Max; 3*/3#/3@ = @/Max, Ogust-stil. 2#-3|; ??? 3* = 5#5*; 3# = @/Max; 3@ = @/Min.

Kompetitivne licitacije:

Posle DBL: Pass = za igru ako otvarač ima 5 herčeva;

RDBL forsira 2@ da omogući odgovaraču igru u sopstvenoj boji; 2@/3x = P/C; 2NT traži opis (kao i bez kompeticije).

Posle licita protivnika: DBL = PEN; 2NT traži opis; ostalo = P/C. Posle 2#-(P)-2@/3m-(DBL); ??? Pass = dužina u licitiranoj boji; ostalo = NAT.

PREDLOG ODBRANE –

(1) Stvar koju ovde treba primetiti je da će 2# biti pasirano (slučajno) vrlo često. Ako vaša odbrana od Multi-ja uključuje direktan Pass sa raznolikim jakim rukama, to ovde nije prava odbrana. Možete koristiti nešto poput:

(2) DBL = izlazna na #; 2@ = NAT; ostalo isto kao na sve slabe 2@ otvore, odnosno 2NT = 16-18 HCP (sistem ostaje); 3|/3*/3# = NAT; 3@ = kjudid, 3NT = štihova plus @ stoper; 4m = minor m+hearts (vrlo solidne boje); ali 4M = NAT. Posle (2#)-P-(2@)- DBL = T/O na pika (jer oni mogu da pasiraju); 2NT = NAT (sistem ostaje); ostalo kao već rečeno; PASS sa T/O kontrom na herca jer će otvarač ispraviti i vi ćete biti opet na potezu. Ako ide (2#)-P-(P)-? vi ne znate da li je odgovarač pogodio da otvarač ima herca i minora ili da odgovarač sam ima herca

ili vam odgovarač jednostavno zadaje glavobolju! Ovde morate biti oprezni. DBL = T/O na herca ili 19+ HCP; 2@ je NAT (boja može biti podeljena vrlo loše); 2NT = 15-18 HCP (sistem ostaje; ostalo = kao već rečeno).

CRASH TWO-BIDS(—)

Šema SLABIH, veštačkih (otvor) licita koja pokazuje najmanje 5-5 u tri para boja, sa sledećim rasporedom:

2* = Crvene boje ili crne boje (Colour(boja));

2# = Majori ili minori (RAnk(rang));

2@ = @+* or #+ | (SHape(oblik); "zaobljeni" ili "špicasti")

Odgovori u boji su svi P/C.

Da igra u svojoj boji, odgovarač mora da je licitira jednom, a zatim ponovo. 2NT je upit, pokazuje prave vrednosti; odgovori su "stepenovani" u svakoj kombinaciji, odnosno 2*-2NT; 3| = min Crne boje/3@ = max Crne boje. Uključite objašnjenja vašeg stila: kvalitet boje, defanzivna snaga, i sl.

PREDLOG ODBRANE –

DBL = 13-16 ili 20+/2NT = 17-19, oba BAL/pol-BAL (RESP DBLs; lebensohl-stil odgovora na DBL; druga DBL od agresora = 20+ prevashodno T/O; Stayman/transferi preko 2NT); 3NT = štihovi; 2M/3x overkol = normalna snaga; 3M overkol sa skokom je jak;

Posle 2*: 4| = crne boje/4* = crvene boje (jako); posle 2#: 4| = minori/4* = majori (jako); posle 2@: 4| = |+#/4* = *+@ (jako); 4M = NAT;

Pass, pa DBL = T/O; Pass, pa 2NT = bikolor; Direktna DBL na P/C licit = T/O; kju-bid = jak monokolor ili bikolor; ostalo kao na drugoj poziciji.

2♠ = WEAK MAJOR OR MINOR TWO-SUITER(—)

SLAB veštački (otrvorni) licit koji uvodi 55+ @/# ili */| bikolor.

Odgovor 2NT je relej za dalje informacije, pokazuje prave vrednosti: (3|/3* = minori, Min/Max; 3# = majori, Min/Max); 3x/4m = P/C; 4M = S/O.

Posebno objasnite sve dalje dogovore, uključujući PASS/DBL/RDBL (u takmičenju takođe)

PREDLOG ODBRANE –

DBL = 13-15 ili 20+ HCP, BAL ili polu-BAL, 3+@ (odgovarač koristi RESP DBLs/lebensohl-stil odgovora); druga DBL agresora = 20+ prevashodno T/O); 3NT = štihovi; 3x overkoli = normalna snaga; 4| = minori/4* = majori (snaga); 4M = NAT;

Pass, pa DBL = T/O; Pass, pa 3NT = bikolor; Direktna DBL na P/C licit = T/O; kju-bid = jak monokolor ili bikolor; ostalo kao na drugoj poziciji. Posle (2@)-P-(2NT)-??? DBL = 16+ BAL/pol-BAL; Pass, pa DBL = druge kombinacije; pažljivo koristite.

Slab veštački (otvor) licit koji definiše 3| ili 3* otvore (**posebno objasnite** stil, dužinu, defanzivnu snagu, i sl.). 2NT odgovor je upit koji pokazuje prave vrednosti (3m = min; 3# = |/3@ = */Max). Odgovor 3| je P/C; 3* pokazuje želju da se ide dalje u baražiranju protivnika sa trefom; 3M = NAT/F; 4|/4*/5| = P/C; 4M = S/O; 4NT = BW .

Posebno objasnite svaki dodatni dogovor, uključujući Pass/DBL/RDBL (COMP takođe).

PREDLOG ODBRANE –

DBL = 13-15 ili 20+ BAL; 2NT = 16-19 (sistem ostaje); 3|/3M = NAT; 3* = Majori (manje nego 4* overkol); 3NT = štihovi; 4| = jak, nepoznat monokolor; 4* = Majori; 4# = #+m; 4@ = @+m (solidna boja); Pass, pa DBL = T/O; Pass, Pass kju-bid = isto kao da su otvorili 3m; Pass, pa 3* pokriva širok prostor; Pass pa 3M sugerše slabiju ruku, verovatno M+om bikolor.

2♠ / 2NT = BILO KOJI LICIT NA TREĆCEM NIVOU(—)

SLAB veštački (otvor) licit koji uvodi licit na trećem nivou (**posebno objasniti** stil/opseg/dužinu, i sl.) u nekoj nespecificiranoj boji. Otvor 2@ nije forsing.

Posebno objasniti kada pass pokazuje odgovarajući minimum pikova ili kada je to slučajno kockanje. Šta je sa pass-om na 2NT? Odgovori na 2@: 2NT pokazuje interes za manšu (otvarač može da licitira 3NT sa dobrom bojom, uz objašnjenje protivnicima); 3| = P/C; 3* = #/3# = @/3@ = nespecificovan minor; Manša = S/O. Odgovori na 2NT: 3| = P/C; 3* = #/3# = @/3@ = nespecificovan minor; Manša = S/O.

Posle 2@-(DBL); ??? P = neutralno; RDBL = zelja za PEN; 2NT = Lebensohl; ostalo = interes za odbranu u bilo kojoj boji koje će biti objavljena; odnosno 2@-(DBL); 3# = tipično sa dužinom u oba minora i najmanje tri pika, kratkoća u hercu. Mudro je i DBL = PEN; ostalo = P/C.

posle 2NT-(DBL); ??? RDBL = Lebensohl; ostalo isto ako nije kompeticija; DBL = PEN; ostalo = P/C.

Posle 2@/2NT-(P)-3|-(DBL); ??? P = |; RDBL/3*/3# = */#/@ respektivno; 3@ = neka dobra boja.

PREDLOG ODBRANE – (ovde pokazujemo dve verzije)

(1) DBL = 13-16 HCP, 3+@, ili 20+HCP (bilo kojih); 2NT = 16+-19 HCP; 3x = prirodno; 4x = solidna boja; pass, pa DBL = T/O na otvorenu boju; pass pa kju-bid = jak bikolor; pass pa 3NT = manje nego bikolor (bilo koji); DBL, pa DBL ponovo = "kazneno" BAL.

(2) "Transfer-stil": DBL = 14+ HCP BAL ili trikolor (jedna od njih je pik); 2NT = |; 3| = *; 3* = #; 3# = @; 3@ = pik i minor, 5-5+; 3NT = "polu-Gambling"; 4m = #+m/55+; 4# = @+#/55+; 4NT = minori.

U obe verzije: Posle 2@-P-3| (P/C:

DBL = T/O na |; 3x = prirodno;

3NT = prirodno (teško je karakterizirati); pass sa čistom T/O kontrom na druge boje (čekanje na korekciju); 4| = pristojan bikolor (moguće i malo slabiji); 4x = interesantna karta, solidna boja.

Posle 2@-P-2NT:

DBL = 16+ BAL ili polu-BAL (druga DBL = više HCP, revalorizovane vrednosti); ostalo = NAT; 3NT = štihovi; Pass, pa DBL = izlazno; Pass, pa licit = slabija ruka; Pass-pa kju-bid = solidan bikolor; Pass, pa 3NT = slabiji bikolor.

Posle 2@-P-P:

Pitajte šta znači pass! Tada (ako on pokazuje @), DBL = T/O na pika; 2NT = prirodno (sa transferima u nastavku; 3# = Stayman); 3x = NAT; 3@ = jači bikolor; 3NT = prirodno, štihovi; 4x = solidna boja; 4@ = #+m, jaki bikolor; 4NT = minorski bikolor. Ali ako je 2@ = (a) kocka, ili (b) ne analizirano od protivnika, izgleda bazirano ne na pikovima, 3@/4@ = NAT. Ako (2@)-P-(2NT) jednostavno pita za boju), DBL = 15+ HCP BAL, ili trikolor, u drugim slučajevima licitirajte prirodno; Pass, pa DBL može biti ili neka nesavršena T/O kontra ili čista kaznena kontra (izaberite jednu, ili čak nešto drugo).

Posle: (2@)-P-(3x = NAT/NF),

uzmite kao da je 3x otvoreno, ali budite pažljivi (3x može biti i razumno jaka ruka).

MULTI 3♦ OPENING (3♦ = PRE 3♥ or 3♠)

Slab veštački otvor koji uvodi licit na trećem nivou u jednom od majora. Morate **posebno objasniti** minimalnu dužinu koja se traži, i sve ostalo što znate a u vezi je sa stilom i iskustvom. 3#/4# odgovori = P/C. Morate imati dogovore o drugim odgovorima. Takođe morate imati dogovore u takmičarskim licitacijama (uključujući Pass i RDBL).

PREDLOG ODBRANE –

DBL = 13-16 ili 20+ HCP, BAL ili polu-BAL (odgovarač koristi RESP DBL preko 3M, druga DBL agresora = 20+ i prevashodno je T/O); 3NT = 17-19 (Stayman/transferi); 3M/4m overkoli = normalna snaga; 4M = solidna boja; Pass, pa DBL = T/O; Pass, pa 3NT = bikolor; Direktna DBL na P/C licit = T/O; kju-bid = jak monokolor ili bikolor; ostalo kao i na drugoj poziciji.

CANAPÉ OVERCALLS(—)

Neki overkol može (po dogovoru) biti i sa tri karte u boji ali onda garantuje nepoznatu boju sa najmanje pet karata. Primetite da će se zahtevati veliki obim opisnih detalja za korisnike kadgod je tretiranje prihvatljivo za normalnu upotrebu (pet karata za boju overkola) ili za "brown sticker" događaj samo (tri karte u boji overkola).

PREDLOG ODBRANE –

DBL sugerše više BAL ruku nego neke posebne boje, i na sledeće licite kao i pričekne licite daće 4-4 ili 5-3 fit u overkoliranoj boji. Za slobodni licit bezaduta nije potrebno pokazati stoper u canapé boji i možda je bolje iskoristiti je za nešto drugo, možda kao klasičnu NEG DBL.

Ovo poglavlje nije ništa drugo nego jedan uvod u neke popularne

"Brown Sticker" konvencije.

Molimo pokušajte da sortirate detalje predložene u prethodno prikazanom na vašem izboru iz "Brown Sticker" –a

Prevod:

*Azdejkovic Dragan, Erakovic Goran, Jankovic Miodrag,
Mirkov Biljana, Petrovic Ivan, Popovic Miroslava, Popovic
Nenad, Stefanovic Svetislav, Tisma Snežana, Vasić
Dragovan, Vucic Aleksandar, Vujanovic Aleksandar*

Recenzija

Radišić Goran

Redakcija

Stefanovic Svetislav

8. INDEKS POJMOVA

(R)KCB INTERFERENCE VARIANTS	67	CANAPÉ OVERCALLS	75
1*-1M MAY BE THREE CARDS	14, 53	CAPPELLETTI	44, 45, 49
1*-1M MOGU BITI TRI KARTE	53	CARDS/CARD-SHOWING DOUBLE	66
1 -1M BYPASSES DIAMONDS(—)	53	CATEGORY 1	26, 33, 52
1 -1* MAY BE SHORT	14, 53	CATEGORY 2	26, 33, 52
1 -1M PRESKAKANJE KARO(—)	53	CHECKBACK STAYMAN	54
1m-1M ARTIFICIAL	14, 53	CMOMODOM	46
1M-2x (lower) ARTIFICIAL	14	COLOURFUL CUE-BIDS	41
1M-2x ARTIFICIAL	55	COMIC NOTRUMP OVERCALL	15, 38
1M-2x VEŠTACČKI	55	COMPETITIVE 2NT	17
1M-3M PRE-EMPTIVE	55	COMPETITIVE CUE	17
1NT OVERCALL	15, 37, 38	COMPETITIVE DOUBLE	29
1NT OVERCALL FOR TAKEOUT	15, 38	CONFIT	60
1NT RESPONSES TO 1#	16	CONOT 2@ OR 2NT FOR MINORS	59
1x-1NT FORCING TO GAME	14, 53	CONSTRUCTIVE RAISE	49
1x-1NT FORSING ZA RUNDU	53	CONVERTIBLE VALUES	31, 36, 66
1x-NON-JUMP NEW SUIT = NONFORCING	14	CRASH	47, 72
2# = WEAK 2@ or WEAK 5+#/5+m	71	CRASH TWO-BIDS	72
2# = WEAK MAJOR TWO-SUITER	12, 62	CROWHURST	54
2# HEARTS PLUS TWO OTHERS	11	CUE BID	25
2* = WEAK MAJOR TWO-SUITER	12, 62	CUE-BID	25, 31, 41
2@ = ANY THREE BID	73	CUE-BID RESPONSE	33
2@ = BOTH MINORS	11	Cue-bids	8, 46, 64
2@ = WEAK MAJOR OR MINOR TWO-SUITER	72	CUE-BIDS	40, 41, 65
2NT = BOTH MINORS	11	CUE-T/O	31
2NT = ANY THREE BID	73	CURRENT COUNT	23
2NT FOR TAKEOUT	17, 26, 36	DEFENCE	8, 33, 38, 61, 70, 71, 72, 73, 74, 75
3NT = SOLID MAJOR	13, 62	DEFENCES TO BROWN STICKER	9, 69
4-KARATNA BOJA FORCING	54	DEPO	67
4TH SUIT DOUBLE	35	DI 3NT/4NT/5NT	65
4th SUIT FORCING	54	DIRECT AND JUMP CUE-BIDS	40
5NT – GRAND SLAM FORCE	68	DISCARD	24
Advancer	25, 44	DODATNI LISTOVI (SS)	69
ADVANCES TO T/O DBL	26	DONT	44
Aggressor	25, 47	DOPE	67
ALDER 3@	13, 62	DOPI	67
ALDER 3@ OPENING	13	Doubles	28, 31, 46
ANTI LEAD-DIRECTING DOUBLE	32	DRURY	63, 64
ANTIFLANNERY 2#	10, 61	EQUAL LEVEL CONVERSION	26
ANTIFLANNERY 2*	10, 61	ESCAPING FROM 1NT DOUBLED	19, 38
ANTIFLANNERY 2@	10, 61	EXCLUSION BLACKWOOD	67
ANY STRONG THREE-SUITER	11, 61, 62	FIT SHOWING JUMPS	34
ARTIFICIAL	54	FIT-SHOWING JUMPS	18, 49
ARTIFICIAL REBIDS AFTER NAT 1*-2	53	FLANNERY 2#	9, 10, 61
ASPRO	45	FLANNERY 2*	9, 61
ASPTRO	43, 45	FLINT	59, 60
ASTRO	41, 43, 45	FLINT 3*	59
ASTRO CUE-BID	41	FLINT 3	59
AUTOSPLINTER	65	FORCING 1NT OVER 1M	55
BAD-GOOD 2NT	17, 36	FORCING STAYMAN	57
BARON	53, 57, 59	FOSTER ECHO	23
BARON 2NT RESPONSE	53	FOUR-SUIT TRANSFERS	58
BARON 3	59	FRAG	56
BARON COROLLARY ...TO 2* FG STAYMAN	57	FRAGMENT BIDS	65
BERGEN FOUR-CARD RAISES OF 1M	14	GAMBLING 3NT	13, 62
BERGEN RAISES	55	GAME TRY	56
BLACKWOOD	66, 67	GARDENER	15
BLUE TEAM 2*	11, 62	GARDENER NO TRUMP OVERCALL	15
BROZEL	43, 44	GARDENER NOTRUMP OVERCALL	37
CANAPE	45	GERBER	67, 68
CANAPE OVERCALLS	16, 33	GHESTEM	39, 41

GOOD-BAD 2NT	16, 17, 36	OBAR DBLs	27
GRAND SLAM FORCE	68	OBAR OVERCALLS	34
GROPE 2NT	17, 26, 36	OBRNUTI 1@/1NT ODGOVOR	54
HELP SUIT GAME TRY	56	OBRNUTI FLANERY ODGOVORI	53
HERBERT NEGATIVE	26	ODD-EVEN	24
INVERTED 1@	16	ODGOVORI NA SLABI SKOK	53
INVERTED 1@/1NT RESPONSES	54	OGUST	60, 61
INVERTED MINOR RAISES	52	OGUST RESPONSES TO WEAK TWO-BIDS	60
ISPRAVKA NA ISTOM NIVOU	25	OPTIONAL DOUBLE	29
ITALIAN CARDING	24	ORTPSA	45
JACOBY	55, 58	OVER OPPONENT'S 1NT OVERCALL	19
JACOBY 2NT	55	OVERCALLS	44, 45
Jacoby Transfer	58	OZBILJNI 3NT	65
Jacoby Transfers	58	PENALTY DOUBLE	28
JACOBY TRANSFERS	58	POSITIVE SLAM DOUBLE	68
JORDAN	48, 49	PRECISION 2#	12, 62
JORDAN 2NT	48	PRECISION 2*	12, 62
JOSEPHINE	68	PRE-EMPTIVE JUMP RAISE	34
JUMP CUE ASKS FOR STOPPER	41	PRESENT COUNT	23
JUMP IN NEW SUIT	33	PSYCHICS	20, 48
JUMP OVERCALLS	38, 40	PUPPET STAYMAN	57
Jumps	46	RAISE DOUBLE	35
KANTAR 3NT	13, 62	RAISES (Style)	33
KCB	67, 68	RAISES IN COMPETITION	17
KEY CARD GERBER	68	REMAINDER COUNT	23
KICKBACK	66	RESP-EXT	30
kontru	25	RESPONSIVE (RESP) DOUBLE	26
LACKWOOD	67	RESPONSIVE DBL	30
LANDY	43, 44	RESPONSIVE DOUBLE	29, 30, 36
LAVINTHAL	23	REVERSE DRURY	63
LEAD-DIRECTING BIDS OVER REDOUBLE	27	REVERSE FLANNERY	14, 53
LEAD-DIRECTING DOUBLE	32	REVERSE FLANNERY RESPONSES TO 1m	53
LEAPING MICHAELS	46	REVERSE FLINT	59
LEBENSORHL	17, 20, 38, 47	REVERSE SIGNALS	24
LEBENSORHL AFTER T/O DBL OF NAT 2x	47	RIPSTRA	43
LEB-VARIATIONS	18, 27, 36	RKCB	66, 67, 68
LIGHTNER	68	ROMAN 2#	12
LIGHTNER SLAM DOUBLE	68	ROMAN 2# - 5+#/4+	12
LIMIT RAISE	17	ROMAN 2*	11, 61, 62
LONG SUIT GAME TRY	56	ROMAN 2@	12, 62
MAX-EXT	30	ROMAN 2@ - 5+@/4+	12, 62
MAXIMAL OVERCALL DOUBLE	30, 36	ROMAN 2	11, 61, 70
MICHAELS	40, 46	ROMAN DISCARD	24
MINI-ROMAN 2*	11, 61, 70	ROMAN DOPI	67
MINOR SUIT STAYMAN	59	ROMAN JUMP OVERCALLS	40
MIXED RAISE	19, 34	ROMAN KEY CARD BLACKWOOD	66
MODIFIED ASTRO CUE-BID	41	ROMAN KEY CARD BLACKWOOD 1430	66
MULTI 2*	10, 11, 61	ROMAN KEY CARD GERBER	68
MULTI 3* OPENING	74	ROMAN KEY CARD GERBER 1430	68
MULTI-DOUBLE CANAPE	45	ROPI	67
MULTI-LANDY	44	ROSENKRANZ	47
NAMYATS	13, 62	ROSENKRANZ DOUBLE AND REDOUBLE	35
NEAPOLITAN 2*	11, 62	ROSENKRANZ OVER PARTNER'S 3NT OVERCALL	47
NEGATIVE DBL	30	RUBENSORHL	18, 38
NEGATIVE DOUBLE	29, 51	Rusinow	21
NEGATIVE FREE BIDS	18	SCAN	65
NEGATIVE SLAM DOUBLE	68	SCRAMBLED	19, 34, 56, 65
NEW SUIT (by advancer)	33	SCRAMBLING 2NT	17, 26, 36
NONFORCING STAYMAN	57	SECOND NEGATIVE	60
NONJUMP 2NT FOR TWO SUITS	34	SERIOUS 3NT	65
NOTRUMP RESPONSES (Style)	33	SLAM DOUBLE	68
NT Bids	46	SMITH SIGNAL	23
OBAR BIDS	16	SMOLEN TRANSFERS	59

SNAPDRAGON DOUBLE	35	TRANSFERS	18, 54, 58, 59
SOUTH AFRICAN TEXAS	58	TRANSFERS BY OPENING SIDE IN COMPETITION	18
SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES	27	TRANSFERS OVER 2NT REBID	54
SPIRAL SCAN	65	TRUMP SIGNAL	23, 24
SPLIMIT	34, 63	TRUSCOTT 2NT	49
SPLIMITS	33, 56	TWO-UNDER OVERCALLS	16, 34, 44, 45
SPLINTER (SPL) BIDS AND RAISES	56	TWO-UNDER PRE-EMPTS	13, 62
SPLINTER BIDS	65	TWO-WAY (CARTER) STAYMAN	57
SPLINTER DOUBLE	32	TWO-WAY CHECKBACK	54
SPLINTER RAISES	19, 34, 56, 65	TWO-WAY DOUBLE	29
STANDARD SIGNALS	24	TWO-WAY DRURY	64
STAYMAN	54, 57, 59	TWO-WAY GAME TRY	56
STENBERG'S 2NT	55	TWO-WAY TWO-BIDS	13, 62
STRONG CUE-BIDS	41	UNDOUBLE	68
SUGGESTED DEFENCE	70, 71, 72, 73, 74, 75	UNUSUAL 1NT	15, 38
SUPERGERBER	68	UNUSUAL NOTRUMP OVERCALL	39
SUPPORT DOUBLE	31	UNUSUAL NT	39
SWEEP CUE-BIDS	65	UPPER SUIT CUE-BIDS	41
SWISS	56	UPSIDE DOWN SIGNALS	24
TAKEOUT DOUBLE	28	USEFUL VALUES DOUBLE	31, 36, 66
TARTAN TWO-BIDS	12, 62	VEŠTAČKI GOVORI POSLE PRIRODNOG 1*-2]	53
TEXAS TRANSFER	58	VS NOTRUMP	42
THREE-WAY SIGNAL	24	VS PRE-EMPTS	46
TOP AND BOTTOM CUE-BIDS	41	WAITING 3NT/4NT	66
TRANSFER 13, 16, 18, 19, 26, 33, 34, 44, 45, 56, 58, 62, 65		WALSH	58
TRANSFER ADVANCES	35	WEAK 2M + MINOR	12, 61, 62
TRANSFER OVERCALLS	16, 34, 44, 45	WEAK JUMP RESPONSES	53
TRANSFER PRE-EMPTS	13, 62	WEAK JUMP SHIFTS	17, 34, 49
TRANSFERABLE VALUES	28, 31, 36, 66	WEISSBERGER	59
		WOLFF SIGNOFF	54
		WONDER BIDS	48