

1. **System 2/1** =GF pa je 1M-1NT 6-11 (12)

2. Otvori

1♣/♦ = 3+ karti, 11-21HCP (duži minor)
(sa 4-4 uvek 1tref izuzev 1pik-4-4-4
kada otvaramo 1d bez reversa,
odnosno 1 tref sa reversom)
1♥/♠ = 5+ karti, 11-21HCP
1NT = 15-17HCP
2♣ = 23+HDP ili 9 štihova, waiting
2♦ = slabo dva u majoru ili jako u minoru

2♥ = 5♥ & 5+m 5(7) - 11HCP
2♠ = 5♠ & 5+m, 5(8) - 11HCP
2NT = 20 - 22HCP, BAL
3♣/♦/♥/♠ = PRE (u prve dve pozicije minor je konstruktivan)
3NT = Gambling u minoru
4♥/♠ = PRE

3. Markiranje

1. Na atak partnera : **mala** je poziv na nastavak, **velika** je poziv na očiglednu promenu (obvious shift)
2. U odbacivanju: Odbacuje se ono što se u principu ne želi. Dužinu markiramo samo kada to treba Partneru
3. Standardno markiranje dužine: mala pa velika = neparan broj karata // velika pa mala = paran broj karata
4. Prioriteti: Šift. Osim kada je dužina bitna Partneru.
5. **Smith echo** u svim situacijama, pa čak i za sopstveni atak

4. Konvencije i posebni dogovori

1. Multy Landy na njihov 1NT
2. Leaping Michaels
3. DOPI - ROPI
4. Standardni Bergen
5. Novi minor forcing (bar invit)
6. Puppet Steyman (posle 2NT)
7. Odbrana od Multy-ja
 - X = TO kao da je ops otvorio w2♣
 - 2♥ = TO kao da je ops otvorio w2♥
8. DAB: 1m-1M-2M-2NT:3M=min; ostalo:nat. max
9. 3♠/3NT posle 1x-1M-3M: pitanje za singl
10. Posle aktivnog ulaska u manšu i odbrane protivnika
 - X – losers
 - Pass – control
11. 2NT LEBENSOHL posle reversa otvarača na drugom nivou (direktan fit je GF/ST a preko 2nt idu slabe karte ili pozivne za slem)
12. 1m – 1M – 2NT (može i sa 4 oM) - 3♣?
13. Kontre
 - Negativna do 4♥
 - Produžena do 4♥
 - Support X do 2♥
14. RKC, uslovni RKC, BW,
15. Spiral Scan (**prvi i drugi step je SS**, odgovori uvek od trefa, nema prioriteta)
16. 4-ta boja (FG)
17. Cue – bid 1./2. kontrole redom
18. Asking bid posle otvora 2♣
19. Lebensohl posle
 - 1) overkola otvora 1NT
 - 2) izlazne kontre na otvor slabo 2
 - 3) 1M – pass – 2M – X
 - 4) Posle reversa otvarača na 2. nivou
20. Bikolori – Ghestem (4-6 luzera)
 - Cue – dve razdvojene
 - 2nt – dva najniže boje
 - 3c - dve najviše boje
 - Ghestem igramo samo na njihov otvor 1 u boji i na njihovih 1 u boji - 1NT
21. Druri na 1M: 2c=3 karte; 2d=4+ karte
22. Odbrana od 1c/2c (jako): CRASH (4+-4+): Dbl = overkol herc, 1/2d-overkol pik; 1/2h-iste boja; 1/2s= isti rang; 1/2NT= isti shape
23. Na 1/2c-pas-1/2d: Dbl = ista boja; 1/2NT = isti shape; 2/3c=isti rang; sve je konstruktivno

5. Atak

1. Protiv boje 4-tom ispod slike; protiv NT 2/4
2. Iz AK UVEK A
3. Iz K= K, Kx, KQx...
4. MUD, iz ničega, drugom odozgo, pa najmanja
5. Iz razlomljene sekvence gornja (samo važi za J i IO)

1. Otvori

Otvor 1c/1d

- Jedino sa 2c-3d-4h-4s, otvaramo 1d sa 3 karte
- Walsh. Ako odgovarač posle 1c-1d, licitira još jednom to je najmanje INV
- **Invertovani minori** (ISKLUČUJE 4 KARTE U MAJORU). Trefa podržavamo sa najmanje 5 karata, a karona sa najmanje 4 karte. Podrške NE važe posle bilo koje intervencije
- **2K = 5H + 4P, do 8 HCP**
- **2M = 6+ karata M, 4-7 HCP**
- 2NT = 11-12, bal (INV)
- 3NT = 13-15, bal NF
- Cue protivničke boje na najnižem nivou – Inv+, sa fitom, bez stopera
- Posle Protivničkog o/c licit 2NT= Fit, Inv+ sa stoperom
- Podrška minora na nivou 4 je rkc (IZUZEV OČIGLEDNE BORBE ZA PS)

Otvor 1M

- 2NT = 12+ HDP, 4 karte M GF ; na ovo 3X=singl X(mora!), 3M/3NT/4M = bez singla, 18+/15-17/11-14 HDP; 4X=5+ karata dobra boja, ST
- 3T= Bergen - 4+ karte M 6-8 HDP
- 3K= Bergen = 4 karte M, 9-11 HDP
- **Podršku sa 11-12HDP i 3M licitiramo preko 1NT**
- **Splinter 11-14 HDP, 4+aduta**
- **1M – 1NT:**
 - u 2/1 ... 1nt je semi forcing i može da se pasira, ako otvarač ima 11-12 balans
 - responder ima kartu snage jednake najviše invit
 - 2M = 9-10HDP, tačno 3 karte. Otvarač može da proba trial bid bez bojazni da će pasti na nivou 3.
 - indirektna podrška (preko 1nt) je ili slaba 6-8 sa tri karte ili 6-10 sa 2 karte ili INV 11-12 sa tri karte
 - 1H-1NT: 2C = 2+c, 2D=3+d; 1S-1NT: 2C = 3+C, 2D = 3+d
- 3M= 4+ karte M, do 6 HCP
- 3NT= forcing do 4M, imam bar 1 štih u odbrani, do 11 HCP
- 4M= za igru, slab, bez defanzivnih stihova
- Dupli skok u novoj boji: splinter 11-14 HCP, 4 karte fit
- Posle overkola protivnika: **2NT = 4+ karte M, INV+**
Cue = tačno 3 karte M, INV+
- Posle T/O kontre protivnika, sve podrške su iste
- Ako protivnik kontrira naš otvor 1 u majoru, **podrške su iste kao bez kontre.**

Otvor 1NT

- 2C: Stayman
- 2K/H: Transferi (na tr. u M sa 4 karte: 2NT=4333 max, 3M=min, nova boja=max, dubl u toj boji)
- 2S: Minor Stayman
- 2NT trf za C ili D
- 3 u boji : jako, uslovni RKCB;
- 4K/H: Texas (važi i posle njihove intervencije, pa čak i ako nije sa skokom)
- 4T Gerber
- 4NT kvant. (ako prihvata otvarač odgovara na Blekvud, posle je 5NT SO)
- RD = monok. tref ili herc ili c+h; 2c=monok. karo ili pik; 2d = karo + M; 2h = h+p; 2p=p+c; 2NT = minors

Otvor 2NT

- 3T: Puppet Stayman
- 3K/H: transfer H/P ovde igram da se Trf prihvata samo sa dublom
- 3P: minor Stayman
- **3NT: 5 pikova+ 4 herca (SO u 3NT ide preko 3tref)**
Isti je sistem na sekvence: 2c-2x-2NT; 2c-2x-3NT, 2c-2NT

3. Konvencije

Stejman: 2K: bez majora, 2H: 4H i možda 4P, 2P: 4P bez 4H

1NT-2T-2X-3minor = GF, 5+ karata,

1NT-2T-2K-2M = tačno 5 karata M i 4 karte oM, NF,

1NT-2T-2K-3M = tačno 4 karte M, 5+ karata oM, GF

Kjubid redom uz ravnopravno licitiranje prve i druge kontrole. Po svim pravilima.

Dupli kjbuid protivničke boje: splinter, dobar fit, snaga otvora, s/š, **RF.**

Lebensol: na njihov overkol na naš otvor 1NT; posle naše Dbl na njihov otvor slabo 2; posle naše Dbl na njihovu podršku u majoru (1NT-2X-Leb.; 2X(slabo)-Dbl-pass-Leb.; 1M-pass-2M-Dbl-pass-Lebensol), Posle našeg reversa na 2.nivou

T/O Dbl sa obe strane na njihov overkol preko našeg 1NT.

Forsing pass: posle njihovog overkola bez skoka.

Kontre: Informativna, negativna do 4H, produžena do 4H.

Negativ free bid: 5+ karata (osim sekvence 1T-1K-1M što je 4+ karte)

na prvom nivou: 6+ poena F1, na drugom: do 10 HP NF, na trećem: 11+ GF

Overkol: nat NASTAVCI

Licit u sendviču (samo posle 1 na 1): kjbuid nize/vise boje je 6-4 za nizu/visu boju

Preko jakog otvora 1NT (Multy Landy)

2T=majori bar 4-4, nastavak kao na Stayman,

2K=6+ karata u nekom majoru nastavak kao na multi 2K

2H/P=5 karata u boji i 4+ karte u minoru, nastavak kao na otvor 2 u majoru

Dbl=5+ karata u minoru, 4 karte u majoru, 10+ HCP; sve je P/C osim 2NT

2NT=minori ili bilo koji GF bikolor

Podrška otvarača: sa skokom: 15-17 HDP; sa duplim skokom: 18-20 HDP; kjbuid: 20+ HDP

Support Dbl i RDBl

U svim situacijama (Multy Landy, 2d Multy... kada Prvi Protivnik da Dbl **SAMO je RDBL= reci šta imaš**, dok je licit=MOJA BOJA, A Pass je ZA IGRU!). Primer: 2d – (Dbl) -2h= ja imam 6+ herčeva I hoću to da igram, dok je RDBL= reci svog Majora; Primer: (1NT) – 2S – (Dbl) – 3tref=imam 6 trefova dok je RDBl= RECI SVOG MINORA)

Kada mi otvorimo 2d i oni overkoliraju: Majora – Dbl=P/C; minora – Dbl=kazneno

Na naš otvor 2d Partnerovih 3c/d=Nat, NF; 3/4h=P/C

Posle njihove 2 boje overkol 1NT je prirodan licit ako ga licitira NEPASIRANA RUKA. Ako ga licitira PASIRANA RUKA onda su to druge dve boje.

Overkol:

- Kjubid = 9+ HDP fit 3+ karte; ili otvor, F1 (partner sa min ponavlja svoju boju, sa max kjbuid ili skok u manšu)
- 1/2/3NT = prirodno, bez fita, stoper, 10-12/ 13-15/ 16+ HCP
- Podrška bez skoka = 3 karte fit, 5-8 HDP
- Podrška u skoku = 4+ karte fit, 5-8 HDP
- Nova boja = prirodno, 4+ karte na prvom, 5+ karata na višem nivou, bez fita, **NF**

Neke sekvence:

1c – 2M	= 6+ M, 4-8 HCP
1c – 1M – 1NT – 2M	= 5M , 5 - 9/10 HCP, dobra boja pa neće NT, NF
1c – 1M – 2c – 2M	= 5M , 5 - 9/10 HCP, dobra boja, s/š c
1c – 1M – 1NT/2c – 3M	= 6+M , 9 – 11 HDP, INV, NF
1c – 1M – 1NT/2c – 2d	= 5+M, 10+ HCP, F1 (drugi minor)
1c – 1M – 1NT/2c – 3X (nova boja)	= 5M – 5X , INV, NF

DRUGI MINOR: to je drugi minor na 2 nivou u drugom licitu odgovarača, to je F1, INV+, 10+ HDP, najverovatnije 5+karata u majoru. Od partnera se očekuje da sa 3 karte da fit ili licitira prirodno. Ako je maksimalan da skoči, ako je minimalan da to pokaže. Ako je maksimalan to je GF, ako licitira slabo to može otići u pass, ako preko slabog licita partner još nešto pokušava to je GF, izuzev licita 2nt=11 HCP

1♣-1M-1NT-2♦ = Drugi minor

1♦-1M-1NT-2♣ = Drugi minor

1♣-1M- 2♣ - 2♦ = Drugi minor

Sve jake karte idu preko drugog minora. Automatski ostalo nije GF. Primer:

1♣-1♠-1NT (ili 2♣)

2♠ = 8-9 (10), 5+♠, NF

3♠ = 10-11, pozivno, 6+ ♠

2♥ = slabo, 6-9, 5♠ + 4♥, NF

3♥ = pozivno, 9-11, 5♠+5♥

Kjubidiranje-principi

- Kjubidira se redom, ravnopravno prve i druge kontrole.
- Ko počinje da kjubidira i ko nastavlja sa kjubidom mora da ima bar jednog asa. (ako je neko otvorio jako 2, onda mu za kjubid trebaju bar 2 asa, a partneru nijedan)
- Ko prelazi preko nivoa manše mora da ima bar dva asa. (ako je neko otvorio jako 2 onda mu za prelazak manše trebaju 3 asa, a partneru 1)
- **4NT iz kjubida je RKCB (odgovara se kao da nije bilo kjubida)**
- Ako je neko pri kjubidu preskočio boju, partner sa kjubidom garantuje i 1/2 kontrolu u preskočenoj boji.
- kjubidiranje iste boje dvaput = prva i druga kontrola u toj boji (šiken, AK ili solo A)
- 5 u dogov. majoru u skoku iz kjubida znači: jači sam nego što sam obećao i imam druge kontrole, ali imam samo 1 asa. ako ih imaš 2 dodaj do slema, a ako ne pasiraj.
- ko započinje kjubid (a da ga nije partner naterao na kjubid!) mora da ima kartu da povuče na slem. Možemo 3NT (kada je Majorski fit) da iskoristimo kao: Nisam siguran da li da krenem na slem..
- kjubid se ne započinje u svojoj ili partnerovoj boji jer može da dodje do nesporazuma

2. Markiramo "Smitov eho":

Ako partner atakera na atak nije mogao da markira ATTITUDE onda prvom pogodnom prilikom kada se igra druga boja velikom kartom markira pozitiv za atakovanu boju, a malom negativ.

Atakiramo, uzme protivnik i igra neku drugu boju, mi MALOM KARTOM pokazujemo DA PARTNER KADA UZME PROMENI.

KONTRE SU PREDLOG ZA KAZNU:

- Posle naših 2/1 OD OBA PARTNERA
- Kada Dbl da SLABA RUKA (PR: 1h-(Pass) - 2h -(2s) – pass - (pass)- Dbl
- Kada mi otpasiramo naš kontrakt pa oni licitiraju u Pass/out-u OD OBA PARTNERA
- Posle našeg Rdbl na naš otvor OD OBA PARTNERA
- U svim ostalim situacijama pokazuju snagu, ili invit itd...