

# RAGUSA BIDDING SYSTEM

---

A Contract Bridge Bidding System  
Strong Club Style  
Verzija 2.00  
petak, 2003. kolovoz 29

## Licitacijski sistem

Sistem je Strong Club stila s otvorima na nivou 1 koji pokazuju minimalno snagu otvora, majorski otvori pokazuju +5-karatni major uz 11-15 poena, dok minorski otvori pokazuju ; 1♣ pokazuje +16 poena uz bilo koju distribuciju, dok 1♦ pokazuje 11-15 poena bez 5-karatnih majora. Otvor 1NT pokazuje 12-14 poena uz razne distribucije koje nemaju singl u listu. Otvori na nivou 2 su baražnog tipa, 2♣ pokazuje majore 4-4 ispod otvora, Multi 2♦, te Muiderberg 2♥/♠, dok je otvor 2NT rezerviran za minore. Svi otvori na nivou 3 i više su klasični baraži, dok je 3NT Gambling. Precisionovi klasični otvori 1♦, 2♣ i 2♦ su spojeni u otvor 1♦ tako da su svi otvori na nivou 2 rezervirani za baražne otvore.

Đivo Tikvica

---

# 1. Otvori

Slijedi popis otvora u sistemu :

Otvor	Poenska snaga	Značenje
1♣	+16	Bilo koja distribucija
1♦	11-15	bez 5-karatnog majora koji nema uvjeta za otvor 1NT
1♥	11-15	+5-karatni herc, bez 5-karatnog pika
1♠	11-15	+5-karatni pik
1NT	12-14	Balansiran list, može sadržavati 5-karatni major
2♣	0-10	+4/+4 u majorima
2♦	0-10 ili 22-23	Weak-two u jednom od majora ili balansiranih 22-23 poena
2♥	0-10	4 herca & +5 minora, Muiderberg
2♠	0-10	4 pika & +5 minora, Muiderberg
2NT	0-10	Minori 5/5, Unusual 2NT otvor
3♣...3♠	?	Standardni baraž
3NT	?	Gambling, zatvorena 7-karatna minorska boja bez zadržki
4♣...4♠	?	Standardni baraž
4NT	?	Vrlo dobar minorski baraž na nivou 5
5♣/♦	?	Ne tako dobar minorski baraž

Otvor 1NT može sadržavati 5-karatni major, ako je distribucija 5-3-3-2, uz 6-karatni minor i uz dva dobra dubla, dakle 6-3-2-2 slobodno se otvara 1NT uz odgovarajući poenski rang. Isto se može otvoriti i s 7-2-2-2 sa 7-karatnom minorskom bojom i jakim dublovima s, naravno, odgovarajućim poenskim rangom (12-14 poena). Uvijek otvaramo 1♠ uz 5-karatni pik, bez obzira na to što neka druga boja može biti duža. Isto vrijedi za otvor 1♥, otvaramo ga uvijek uz 5-karatnu boju, bez obzira imamo li duži minor, ali tad imamo -4-karatni pik, dakle ne možemo imati 5-karatni pik kad otvorimo 1♥. 1♦ otvaramo kad imamo 11-15 poena i nemamo otvor 1 u majoru niti 1NT, ako smo balansirani nećemo ga otvarati s ispod 12 poena. Otvor 1♣ pokazuje +16 poena uz bilo koju distribuciju (isključujući balansiranih 20-22 poena) i predstavlja jedini jaki otvor u sistemu.

Otvori na trećoj poziciji se uglavnom ne razlikuju od otvora na pozicijama 1 ili 2, no skloniji smo laganijim otvorima, pogotovo 1 u majoru koji mogu biti i čak 9-10 poena, ili s 4-karatnim majorom, uglavnom otvor na trećoj poziciji se poznato koristi kao usmjerenje atake, tako da se uz dobar 4-karatni major otvara bez problema na nivou 1. Isto tako Weak-Two otvor na trećoj poziciji često može imati samo 5-karatnu boju, jer ćemo uz 6-karatni major preferirati otvor na trećem nivou. Otvor 1NT uglavnom ostaje isti, isto vrijedi i za otvore u minoru, koji doduše također mogu biti ispod otvora, ali tad uz dobru boju kao usmjerenje atake.

Otvori na četvrtoj poziciji su uvijek solidni, jer ćemo s besperspektivnom rukom radije pasirati. Stoga su minorski otvori na četvrtoj poziciji lagano orijentirani piku (obično imamo 4-karatni pik), dok recimo Weak-Two ili Muiderberg otvor nema smisla na poziciji 4 pa su ti otvori jači. Tako Weak-Two (pokazuje se preko Multi 2♦) pokazuje 6-karatnu boju i 10-13 poena. Isto vrijedi i za Muiderberg otvor, dakle jači su na četvrtoj poziciji.

## 2. Otvor 1♣

Otvor 1♣ pokazuje +16H uz bilo koju distribuciju. Jedini izuzetak je balansiran list uz 22-23 poena kad se otvara Multi 2♦. 1♣ možete otvoriti i uz 14-15H, ali uz jaku ruku potpuno nebalansiranu te uz 3-4 gubitka. Ako list sadrži minore i nije dovoljno ofenzivan te u slučaju da imate 16-17(18) poena, preporuka je da se ne otvara 1tref ako list nema minimalno dva Asa. Isto vrijedi za balansiran list s točno 16 poena, s takvim listom se radije odlučite otvoriti 1♦ ako nemate 2 Asa u listu.

### 2.1 Osnovni odgovori na otvor 1♣

- 1♦ (ALERT) – 0-7H uz bilo kakav list, bez uvjeta za govor 2 herc, pik
- nova boja – +8H uz 5-karatnu boju, može i uz 7H, ali uz AK u boji
- 1 NT – 8-13H uz balansiran list
- 2♥/♠ (ALERT) – *little weak-two*, 4-7H uz 6-karatni major (uz dva honera u boji)
- 2 NT – +14H i balansiran list
- 3♣ (ALERT) – 8-13H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa crnim singlom
- 3♦ (ALERT) – 8-13H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa crvenim singlom
- 3♥ (ALERT) – +14H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa singlom u boji herc
- 3♠ (ALERT) – +14H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa singlom u boji pik
- 3 NT (ALERT) – zatvorena 6-7 karatna boja uz jednog A ili K sa strane (sa 7-karatnom bojom može i bez kontrole sa strane)
- 4♣ – +14H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa singlom u boji tref
- 4♦ – +14H, uz 4-4-1-4 distribuciju sa singlom u boji karo

### 2.2 Razvoj nakon 1♣ – 1♦

Odgovor 1♦ predstavlja negativan odgovor, pokazuje 0-7 poena, ali može biti i s 8-9 poena bez 2 kontrole, jer list bez kontrola smatramo da i nije nešto jak. Daljnji liciti otvarača :

- nova boja bez skoka – uz +5-karatni major, minor mora biti +5-karatni, daljnji razvoj je prirodan, odgovori p.o. :
  - uz podršku i +3 poena javiti podršku
  - uz 4-karatnu podršku i 5-7 poena javiti podršku sa skokom
  - uz 4-karatnu boju i +5 poena javiti novu boju
  - javiti 1NT uz 4-7 poena bez podrške
  - boja sa skokom je *fit showing jump* i maksimum 5-7 poena
- 1 NT – 16-19H uz balans list, može se imati 5-karatni minor, odgovori p.o. :
  - pass – 0-5 poena uz približno balansiran list
  - 2♣ (ALERT) – 6-7 poena, Stayman konvencija
  - 2♦ (ALERT) – Jacoby transfer za herc, relej je 2♥ :
    - pass – slaba ruka s hercom, bez šansi za manšu
    - nova boja – dvobojan list
    - 2NT – uz 6-7 poena I 5-3-2-2 distribuciju
    - 3♥ – uz 6-karatni herc, 6-7 poena
  - 2♥ (ALERT) – Jacoby transfer za pik, relej je 2♠ :
    - pass – slaba ruka s pikom, bez šansi za manšu
    - nova boja – dvobojan list
    - 2NT – uz 6-7 poena I 5-3-2-2 distribuciju
    - 3♠ – uz 6-karatni pik, 6-7 poena
  - 2♠ (ALERT) – slaba ruka uz 6-karatni tref, sad slijedi :
    - 2NT (ALERT) – tref odgovara
    - 3♣ (ALERT) – tref ne odgovara
  - 2NT (ALERT) – slaba ruka uz 6-karatni karo, sad slijedi :
    - 3♣ (ALERT) – karo odgovara

- 3♦ (ALERT) – karo ne odgovara
  - 3♣/♦ – 6-7 poena, uz 6-karatni minor
  - 3♥/♠ – 6-7 poena, uz 7-karatni major
- 2 NT – 20-21H uz balansiran list, može se imati 5-karatni minor, odgovori p.o. :
  - pass – 0-3/4 poena uz približno balansiran list
  - 3♣ (ALERT) – 4-7H, Stayman konvencija
  - 3♦ (ALERT) – Jacoby transfer za herc, relej je 3♥, sad slijedi :
    - pass – slaba ruka uz herc
    - nova boja – dvobojan list, forsing manše
    - 3NT – za igrati
    - 4♥ – za igrati
  - 3♥ (ALERT) – Jacoby transfer za pik, relej je 3♠, sad slijedi :
    - pass – slaba ruka uz pik
    - nova boja – dvobojan list, forsing manše
    - 3NT – za igrati
    - 4♠ – za igrati
  - 3♠ (ALERT) – minorski orijentiran list
  - 3 NT – 4-7H uz balans list
  - 4♣ – Sliding Gerber konvencija
- nova boja sa skokom – forsing manše, uglavnom je to +5-karatna boja, ali eventualno može biti 4-4-4-1 distribucija

## 2.3 Razvoj nakon 1♣ – 1♥

- 1♠/2♣/♦ – +5-karatna boja, pitanje za podršku i snagu, partner odgovora po Alpha konvenciji
- 2♥ – podrška u boji, odgovori po Gamma konvenciji
- 1 NT (ALERT) – pitanje za kontrole, partner odgovara po Beta konvenciji
- 2 NT – balansiran list uz minimum
- 3♥ – minimum uz podršku, partner zaključuje manšu ili kreće u cue-bid
- 2♠/3♣/♦ – jaka +6-karatna samo-dostojna boja, daljnji razvoj je prirodan, iako bi ovaj licit trebao postaviti ovu boju za adut, jer ako nemamo samo-dostojnu boju tad nećemo skočiti u boju

Ako pronađemo fit u boji, tad licit nove boje predstavlja Epsilon konvenciju.

## 2.4 Razvoj nakon 1♣ – 1♠

- 2♣/♦/♥ – +5-karatna boja, pitanje za podršku i snagu, partner odgovora po Alpha konvenciji
- 2♠ – podrška u boji, odgovori po Gamma konvenciji
- 1 NT (ALERT) – pitanje za kontrole, partner odgovara po Beta konvenciji
- 2 NT – balansiran list uz minimum
- 3♠ – minimum uz podršku, partner zaključuje manšu ili kreće u cue-bid
- 3♣/♦/♥ – jaka +6-karatna samodostojna boja, daljnji razvoj je prirodan, iako bi ovaj licit trebao postaviti ovu boju za adut, jer ako nemamo samodostojnu boju tad nećemo skočiti u boju

Ako pronađemo fit u boji, tad licit nove boje predstavlja Epsilon konvenciju.

## 2.5 Razvoj nakon 1♣ – 1NT

- 2♣ (ALERT) - Stayman konvencija, odgovori p.o. :
  - 2♦ – 8-10H bez 4-karatnih majora
  - 2♥ – 8-10H uz 4-karatni herc, eventualno uz 4-karatni pik
  - 2♠ – 8-10H uz 4-karatni pik
  - 2 NT (ALERT) – 11-13H bez 4-karatnih majora

- 3♣ (ALERT) – 11-13H uz 4-karatni tref i uz još jednu 4-karatnu boju, 3 karo je pitanje za drugu 4-karatnu boju
- 3♦ (ALERT) - 11-13H uz 4-karatni karo i 4-karatni herc
- 3♥ (ALERT) - 11-13H uz 4-karatni herc i 4-karatni pik
- 3♠ (ALERT) - 11-13H uz 4-karatni karo i 4-karatni pik
- 3 NT (ALERT) – 11-13H uz 5-karatni minor, sad je :
  - 4♣ – Sliding Gerber konvencija
  - 4♦ – pitanje za 5-karatni minor
- 2♦/♥/♠ – +5-karatna boja uz nebalansiran list, Alpha konvencija
- 2 NT – 16H, minimum, bez 4-karatnih majora
- 3♣/♦/♥/♠ – jaka +6-karatna boja
- 3 NT – +17H, bez 4-karatnih majora i bez šansi za slem, sign-off
- skok na nivo igre – sign-off
- 4♣ – Sliding Gerber konvencija

Ako se pronađe 4-4 majorski fit, tad licit te boje na nivou ispod manše predstavlja Eta konvenciju.

## 2.6 Razvoj nakon 1♣ – 2♣

- 2♦ (ALERT) – pitanje za bolje objašnjenje lista, forsing, pokušaj traženja eventualnog fita u majoru, partner odgovara :
  - nova boja – 4-karatna boja
  - 3♣ – 6-karatni minor, bez 4-karatnih majora
  - 2 NT (ALERT) – 4-karatna boja releja, dakle karo, bez 4-karatnih majora
  - nova boja sa skokom – dvobojac 6-5
- nova boja – +5-karatna boja, Alpha konvencija
- 2 NT (ALERT) – +5-karatna karo boja, Alpha konvencija
- 3♣ – Gamma konvencija
- 3 NT – 16-18H i uz singl u partnerovoj boji, stoperi u ostalim bojama

Ako partner pokaže 4-karatni major tad licit majorske boje ispod nivoa manše potvrđuje 4-4 fit i predstavlja Eta konvenciju.

## 2.7 Razvoj nakon 1♣ – 2♦

- 2♥ (ALERT) – pitanje za bolje objašnjenje lista, forsing, pokušaj traženja eventualnog fita u majoru, partner odgovara :
  - nova boja – 4-karatna boja
  - 3♦ – 6-karatni minor, bez 4-karatnih majora
  - 2 NT (ALERT) – 4-karatna boja releja, dakle herc
  - nova boja sa skokom – dvobojac 6-5
- nova boja – +5-karatna boja, Alpha konvencija
- 2 NT (ALERT) – +5-karatna herc boja, Alpha konvencija
- 3♦ – Gamma konvencija
- 3 NT – 16-18H i uz singl u partnerovoj boji, stoperi u ostalim bojama

Ako partner pokaže 4-karatni major tad licit majorske boje ispod nivoa manše potvrđuje 4-4 fit i predstavlja Eta konvenciju.

## 2.8 Razvoj nakon 1♣ – 2♥

- 2 NT (ALERT) – forsing, pitanje partneru da pokaže singl ili šiken, partner javlja boju u kojoj ima kratkoću, a ako je nema ponavlja svoj major
- 3♥ – poziv za igru
- nova boja – 5-karatna boja, forsing
- skok na nivo igre – bez šansi za slem, ako partner ne pasira želi slem što je rijetko

## 2.9 Razvoj nakon 1♣ – 2♠

- 2 NT (ALERT) – forsing, pitanje partneru da pokaže singl ili šiken, partner javlja boju u kojoj ima kratkoću, a ako je nema ponavlja svoj major
- 3♠ – poziv za igru
- nova boja – 5-karatna boja, forsing
- skok na nivo igre – bez šansi za slem, za igrati

## 2.10 Razvoj nakon 1♣ – 2NT

- 3♣ (ALERT) – Stayman konvencija
- nova boja – 5-karatna boja, Alpha konvencija
- 3NT – minimum, bez slem ambicija

## 2.11 Razvoj nakon 1♣ – 3♣

- 3♦ (ALERT) – pitanje za singl, partner odgovara :
  - 3♥ (ALERT) – uz singl u trefu
  - 3♠ (ALERT) – uz singl u piku
- 3 NT – sign-off
- 3♥ – forsing, siguran fit u boji, od partnera se očekuje cue-bid
- skok na nivo igre – sign-off

## 2.12 Razvoj nakon 1♣ – 3♦

- 3♥ (ALERT) – pitanje za singl, partner odgovara :
  - 3♠ (ALERT) – uz singl u karou
  - 3NT (ALERT) – uz singl u hercu
- 3 NT – sign-off
- 3♠ – forsing, siguran fit u boji, od partnera se očekuje cue-bid
- skok na nivo igre – sign-off

## 2.13 Razvoj nakon 1♣ – 3♥/♠/4♣/♦

- boja singla – pitanje za broj kontrola, bazni odgovor je 2
- 3 NT – sign-off, bez bojazni za partnerovu boju singla
- nova boja – minimalno 4-karatna boja, forsing, od partnera se očekuje cue-bid
- skok na nivo igre – sign-off

## 2.14 Razvoj nakon 1♣ – 3NT

- pass – uz šanse za 3 NT
- 4♣ – pitanje za kontrole van zatvorene boje
- 4♦ – pitanje za boju (4NT za boju karo)
- 4 NT – +17H, bez bojazni za singl, forsing za slem u bezadutu

## 2.15 Protivnici interveniraju naš otvor 1♣

Nakon protivničke intervencije na otvor 1♣ koristimo klasičan način licitiranja pomoću negativne kontre, evo govora, nakon sekvence : 1♣ – 1♦ – ?

- Pass – slaba ruka, ili uz boju karo, tzv. Trap pass
- Kontra (ALERT) – negativna, pokazuje barem jedan nelicitirani 4-karatni major
- 1♥/♠ – pokazuje +5-karatni major
- 1NT – uz 6-10 poena i stopera u karou
- nova boja na nivou 2 – uz +10 poena i +5-karatnu boju
- 2♦ (ALERT) – forsing
- 2♥/♠ (ALERT) – poput Weak-Two-a, slaba duga boja

## 2.16 Protivnici kontriraju naš otvor 1♣

- pass – 0-5 poena
- 1♦ (ALERT) – 6-7 poena
- rekontra (ALERT) – uz točno 4-4 u majorima, +8 poena
- ostalo – kao da nije bilo kontre

## 2.17 Zaključak

Ovo je najjači otvor u sistemu i dobro je da se jake ruke otvaraju na najnižem mogućem nivou. Bitno je napomenuti da se struktura licitiranja najviše bazira na brzom pronalaženju majorskog fita.

Ukoliko brzo pronađemo fit, imamo razne konvencije za provjeru broja kontrola, za provjeru adutske boje, te nakon toga i za provjere kontrola u bojama sa strane. To su jako dobra pomagala pri odluci o odlasku na slemove. Ukoliko ne pronađemo fit, tad su liciti prirodni, dakle licit nove boje ne može biti upit za kontrole ukoliko prije toga nismo pronašli fit. U tom slučaju licit nove boje je prirodan i najčešće je put do bezadutskog kontrakta.

## 3. Otvor 1NT

Ovaj otvor pokazuje 12-14 balansiranih poena, ali list također može biti polubalansiran s bilo kojom 5-karatnom bojom, ali isto tako je moguć i nebalansirani list s +6-karatnim minorom, ali tad list ne smije sadržavati singl. Igramo klasičan sistem razvoja nakon otvora 1NT, dakle 2♣ je Stayman, ali non-forsing, 2♦/♥ su Jacoby transferi, jedino su govori preko toga lagano netipični.

### 3.1 Inicijalni odgovori na 1NT

<b>Govor</b>	<b>Značenje</b>
Pass	za igrati
2♣	pitanje za 5-karatni major, Puppet Stayman
2♦/♥	transfer za herc/pik
2♠	transfer za tref uz lošu, pozivnu ili jaku ruku, 6-karatni tref
2NT	transfer za karo uz lošu, pozivnu ili jaku ruku, 6-karatni karo
3♣	transfer za herc uz pozivnu ili jaku ruku, 6-karatni herc
3♦	transfer za pik uz pozivnu ili jaku ruku, 6-karatni pik
3♥/♠	slem pokušaj uz AKQxxx u boji, od otvarača se traži cue-bid
3NT	za igrati
4♣/♦	transfer za herc/pik
4♥/♠	za igrati
4NT	normalni Blackwood

### 3.2 Transferi na nivou 2

Odgovori 2♦ i 2♥ su transferi za herc i pik u tradicionalnim oblicima. Nastavci su slični onima koje koristite u standardnim sistemima osim što partner ima omogućen forsing za igru relej, transfer pa govor minorske boje je non-forsing.

#### 3.2.1 Super prihvaćeni transfer

Otvarač može super prihvatiti transfer s 4-karatnom majorskom bojom i stoga 4-3-3-3 distribuciju. Licitirajući otvarača nakon recimo 2♦ (Jacoby transfer) licitiraju su :

- nova boja pokazuje +4-karatnu boju uz 4-karatni herc (partnerov major)
- 2♥ pokazuje 2-3 karte u hercu
- 3♥ pokazuje točno 4-3-3-3 distribuciju s 4-karatnim majorom
- 4♥ pokazuje 5-3-3-2 uz 5-karatni major

### 3.3 Transferi na nivou 4

Jednom kad otvarač kompletira transfer partner može pasirati što je za igrati, licitirati 4NT što je Roman KeyCard Blackwood dok je nova boja Roman KeyCard VoidWood.

Primjer :

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>	
	1NT	4♣ (1)	transfer za herc
	4♥	?	
<b>govor</b>	<b>značenje</b>		
pass			za igrati
4♠			Roman KeyCard VoidWood za pik
4NT			Roman KeyCard Blackwood
5♣/♦			Roman KeyCard VoidWood za licitiranu boju



### 3.4 Partner ima jednobojan list koji može biti slab, pozivan ili jak

Koji su to limit i slem pokušaji s jednobojnim listom nakon 1NT?

Limit je po definiciji list s dvije top figure u 6-karatnoj boji s ničim sa strane, poput slijedećeg lista : xx xxx AQxxxx xx. Snaga i specifičnost ovakvog lista je u tome što ako partner ima preostalu figuru i sve preostale stopere tada može vaš list računati kao 6 štihova, te ako vidi još 3 u svom listu može licitirati 3NT. Bez odgovarajuće podrške u Vašoj boji manša je čista naučna fantastika. Ako mislite da su ovakvi listovi sasvim rijetki potpuno ste u pravu no ako imate oružje za njih u sistemu tada je zarada vrlo vjerojatna.

Jednobojni listovi vrijedni pokušaja slema su listovi s +13 poena, 6-7-karatnom bojom i vrijednostima sa strane, nešto poput slijedećeg lista : KQxxxx Ax KQx xx. Slem ima smisla pokušati ako partner ima podršku u vašoj boji (dovoljan je i dupli honer). Ako je to ispunjeno tada je najčešće najbolji put do slema s ovakvim listovima korištenje Cue-bid konvencije.

#### 3.4.1 Transferi 2♠, 2NT, 3♣, 3♦

Kako licitirati ako nam partner licitira 2♠?

Otvarač se ponaša kao da je partner limitiran i ako ima pozitivan odgovor (preostalu top-figuru u toj boji) licitira 2NT (s čime daje do znanja ako partner ima limit da imaju 9 štihova), a ako je negativan licitira 3♣.

Pretpostavimo da je licitirano 3♣ : ako ste imali sign-off pasirat ćete, ako ste imali limit s tugom u glasu ćete pasirati, a ako ste imali pokušaj slema licitirate novu boju ako mislite da još uvijek slem ima šansi, a 3NT ukoliko mislite da nema šansi za slem bez preostale top-figure.

Pretpostavimo da je licitirano 2NT : ako ste imali sign-off pasirat ćete, s limitom ćete pobjednički licitirati 3NT, a s pokušajem slema prvu boju u kojoj imate kontrolu (Cue-Bid).

Razvoj nakon govora partnera 2NT je potpuno analogan nakon govora 2♠.

Potpuna ista logika se primjenjuje i za majore s govorima 3♣ i 3♦. □ Samo vam sada ne treba sign-off jer ga licitirate preko Jacoby transfera. Ako je otvarač pozitivan za limit tada licitira prvi step inače se vrati u boju partnera.

### 3.5 Odgovori na 2♣

Partnerov 2♣ govor je Puppet Stayman. Pošto otvarač može imati 5-karatni major, licit 2♣ predstavlja upit za 5-karatne majore, slijedi struktura licita otvarača.

#### 3.5.1 Osnovni odgovori na 2♣

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	1NT	2♣
	?	
<b>govor</b>	<b>značenje</b>	
2♦	bez 5-karatnih majora, ali uz barem jedan 4-karatni major :	
2♥	uz 4-karatni pik, bez 4-karatnog herca	
2♠	uz 4-karatni herc, bez 4-karatnog pika	
2NT	uz oba 4-karatna majora	
3NT	bez 4-karatnih majora, pokušali smo naći 5-3 majorski fit	
2♥	5-karatni herc	
2♠	5-karatni pik	
2NT	bez 4-karatnih majora	
3♣/♦	maksimum uz 5-karatni minor	

### 3.6 Izvlačenje iz 1NT u kontri

	<b>Otvarač</b>	<b>Intervent</b>	<b>Partner</b>
	1NT	X	?
<b>govor</b>	<b>značenje</b>		
pass	transfer za rekontru, otvarač rekontrira i sad licitiramo		
	pass jaka ruka i želimo igrati 1NT XX		
	2♣ slaba ruka uz +4 trefa i +4 majora		
	2♦ slaba ruka uz +4/+4 karo-pik		
rekontra	slabi ste i imate 4-4 boje koje se dodiruju (isključuje pik-tref)		
2 u boji	slaba ruka uz 5-karatnu boju		
2NT	forsing, rijetko će se ovo upotrijebiti		
3 u boji	baražno		

### 3.7 Protivnici balansiraju

Ako partner transferira zatim pasira i protivnici balansiraju tad partner može ostvariti 'nešto poput inteligentne kontre pokazujući da njegova boja nije toliko loša, oko 7 poena.

Ako balansiraju na nivou 2 tad se očekuje od otvarača da pasira s dvije karte u protivničkoj boji i izvuče s tri karte u boji. Na trećem nivou će gotovo uvijek pasirati osim ako ima jaku podršku za partnerovu boju.

Ako otvarač kontrira protivnike nakon njihovog balansiranja to je kazneno orijentirano kontra pokazujući maksimum, defanzivno orijentiran i s neodgovarajućom partnerovom bojom.

<b>Otvarač</b>	<b>Intervent</b>	<b>Partner</b>	<b>Advanser</b>
1NT	pass	2♦	pass
2♥	pass	pass	2♠
X			

Otvarač vjerojatno ima nešto poput AQx u piku i mali dubl herc. On sigurno nema trećeg honera u hercu. Partner može naravno izaći iz kaznene kontre ako je slab i distributivan.

### 3.8 Protivnici interveniraju na otvor 1NT

Nakon što protivnici interveniraju na otvor 1NT, bilo prirodno ili konvencionalno, koristimo konvenciju Lebensohl, kojom rješavamo problem protivničkog ometanja otvora 1NT.

Smisao ove intervencije je da razdvojimo pozivne licite od slabe ruke, za što imamo pomoćni licit 2NT koji nam nije prirodan.

#### 3.8.1 Protivnici interveniraju u majoru na nivou 2

Pretpostavimo intervenciju 2♥. Pogledajmo moguće licite partnera otvarača :

- pass – uz slabu ruku ili uz dobru boju intervencije
- kontra – teži kaznenoj kontri, otvarač nije obavezan pasirati
- 2♠ – slaba ruka uz +5-karatni pik, non-forsing
- 3♣/♦ – pozivna ruka uz +5-karatnu boju
- 2NT (ALERT) – Fast Denied Lebensohl, prelazni licit, otvarač licitira refej 3♣ i sad p.o. opisuje svoj list :
  - pass – slaba ruka uz tref
  - 3♦ – slaba ruka uz karo
  - 3♥ (ALERT) – pitanje za herc stopera za 3NT uz 4-karatni pik
  - 3♠ – pozivna ruka s pikom
  - 3NT – za igrati uz stopera u hercu uz 4-karatni pik
- 3♥ (ALERT) – pitanje za herc stopera za igrati 3NT, bez 4-karatnog pika

- 3♠ – forsing manše uz dobar pik
- 3NT – za igrati uz dobro držanje herc boje, bez 4-karatnog pika

### 3.8.2 Protivnici interveniraju u minoru na nivou 2

Sistem licitiranja je jednak kao i za intervenciju u majoru, kontra je također negativna i pokazuje barem jedan 4-karatni major. Ako imamo želju za kontriranjem tad ćemo pasirati i pustit ćemo partnerovu informativnu kontru koja je česta u tim sekvencama.

### 3.8.3 Dvosmislene intervencije

Sa svrhom našeg defanzivnog primjera licitiranja, vrtimo se oko boje koju je protivnik pokazao, a ne licitirao.

Ako intervencija pokazuje jednu boju plus drugu nepoznatu, npr. 2♦ Buchanan ili DONT intervencija koja obećava karo i još jednu boju, ili Lionel kontru koja pokazuje pik tad radimo oko boje koja je pokazana; karo u Buchanan slučaju ili pik u Lionel slučaju, ignoriramo neodređenu boju zasad i licitiramo po Lebensohl konvenciji kao da je bila jednobojna intervencija.

## 4. Otvori 1 u majoru – 1♥/♠

Ovi otvori pokazuje +5-karatni major i snagu otvora do 15 poena. Uz 5-karatni pik uvijek otvaramo 1♠, tako otvor 1♥ negira 5-karatni pik.

Sam sistem odgovora na otvor 1 u majoru je dosta pojednostavljen upotrebom konvencije Truscott, licitom 2NT, kojom pokazujemo minimalno pozivnu ruku s podrškom u majoru otvora. Ako imamo podršku u majoru i slabiju ruku licitiramo podršku na nivou 2. Također imamo i posebne slučajeve kad koristimo Splinter i Mini-Splinter, tako da smo tako pokrili sve moguće situacije kad imamo pik podršku, što je po meni drastična prednost u odnosu na recimo Jacoby 2NT konvenciju. Tako da svaki licit nove boje u stvari negira podršku u majoru otvora i gotovo nam je jako puno stvari jasno već nakon samo po jedan licit od oba partnera.

Struktura odgovora je za današnje vrijeme gotovo klasična. Koristimo Splintere i Mini-Splintere, baražnu podršku na nivou 3 koja nije konstruktivna, podršku na nivou 2 koja je konstruktivna i 2NT licit koji je umjetan i pokazuje podršku s minimalno pozivnom snagom. Licit nove boje i 1NT su klasični.

Još se mora naglasiti da je ovaj sistem otvora 1 u majoru u potpunosti u skladu sa Zakonom Ukupnih Štihova (LTT) i s Računanjem Gubitnih Štihova (LTC) što smatramo velikom prednošću, a uz to način licitiranja je zadržao prirodnu jednostavnost.

### 4.1 Osnovni odgovori na otvor 1 u majoru

Odgovori partnera otvarača na otvor 1 u majoru :

- **1♠** – +4-karatni pik, +6 poena, forsing za jedan krug, naravno ovo može biti blef
- **1NT** – 6-10 poena uz bilo kakav list bez podrške u majoru otvora i bez snage lista forsinga za manšu, ovaj list može skrivati dugu boju nižu od majora otvora, ali bez mogućnost licita te boju na nivou 2 koji zahtjeva 10 poena, također 1NT licitiramo uz 3-karatnu podršku majora otvora ako imamo 10 gubitaka, jer je taj list preslab za podršku na nivou 2
- **2♣/♦** – +10 poena i uz +4-karatnu boju, to je naravno klasični forsing licit do 2NT
- **2♥** – +10 poena i uz +5-karatnu herc boju, forsing do 2NT
- **podrška na nivou 2** – ovo je konstruktivan licit, pokazuje 6-10 poena uz 3-karatnu podršku u majoru otvora i uz 8-9 gubitaka
- **nova boja sa skokom (ALERT)** – tzv. Mini-Splinter, pokazuje 7-9 poena uz +4-karatnu podršku u majoru otvora i uz kratkoću u licitiranoj boji, ako se ima šiken, tad ćemo biti na donjem minimumu, jer uz 8-9 poena i 4-karatnu podršku sa šikenom je uobičajeno licitirati direktno 4 u majoru
- **2NT (ALERT)** – minimalno 3-karatna majorska podrška i minimalno pozivna snaga, pa sve do slem forsinga, ovdje ne ulaze opcije koje se licitiraju preko Mini-Splintera i Splintera, odgovori na ovaj licit idu preko Truscott konvencije
- **podrška na nivou 3 (ALERT)** – uz +4-karatnu podršku i 0-5 poena, ovo je slab i baražan licit, Zakon Ukupnih Štihova nas štiti da igramo na nivou 3 s 9 aduta
- **nova boja sa dvostrukim skokom (ALERT)** – tzv. Splinter, pokazuje 10-12 poena uz +4-karatnu podršku u majoru otvora i uz kratkoću u licitiranoj boji
- **3NT** – ovaj licit je prije pokazivao 4-3-3-3 list i 13-15 poena, sad je to pokriveno licitom 2NT pa ovaj licit nema smisla ostati standardan, dakle

može recimo pokazivati želju za 3NT kontraktom bez podrške u majoru otvora, uz recimo 13-15 poena sa stoperima u svim preostalim bojama

- **podrška na nivou 4** – uz +5-karatnu podršku, ako smo jako slabi preporučujem licit na nivou 3, tako da ovaj licit ipak treba pokazati nekakvu snagu, ovoj licit bi trebao pokazivati točno 7 gubitaka, bez mogućnosti za licitiranje Truscott 2NT

## 4.2 Podrška majora otvora na nivou 2

Podrška na nivou 2 majorskog otvora je konstruktivna, dakle nije samo pokazivanje 8 aduta za koji nas štiti LTT (Zakon Ukupnih Štihova), pokazuje 6-10 poena uz minimalno 3-karatnu podršku u majoru otvora. Ako je boja pik za nju možemo imati xxx u boji, dok za boju herc trebamo imati minimalno Hxx kao podršku (to je iz razloga jer je 2♠ teže braniti na nivou 3 u odnosu na 2♥ kontrakt, dakle opet destruktivne prirode, što je danas gotovo preplavilo u Bridge teoriji). Jako bitni su ponovni liciti otvarača nakon podrške, tu uzimamo u obzir LTT i LTC (Računanje gubitnih štihova) jer smo pronašli fit u boji pa on sad vrijedi. Ponovni liciti otvarača nakon pretpostavljene sekvence : 1♠ – 2♠

- pass – list koji nema mogućnosti za manšu uz točno 5 pikova
- 2NT (ALERT) – jak list, pokušaj manše, od partnera se traži da pokaže kratkoću u boji sa strane ako je ima, ako je nema vraća se u adut :
  - 3♣/♦/♥ (ALERT) – uz kratkoću u boji
  - 3♠ – minimum bez kratkoće sa strane
  - 3NT – maksimum bez kratkoće sa strane, uz dobra držanja u ostalim bojama
  - 4♠ – maksimum bez kratkoće sa strane
- 3♣/♦/♥ (ALERT) – Trial Bid pokušaj manše, pokazat ću kasnije
- 3♠ – minimalan list uz 6 pikova, partner ovo treba pasirati, ovo je licit po LTT
- 3NT – prijedlog da se igra u bezadutu, ruka jaka za manšu
- 4♠ – za igrati, list s 5 gubitaka
- 4NT – Roman KeyCard Blackwood
- 5♣/♦/♥ – Roman KeyCard Voidwood

### 4.2.1 Trial Bid pokušaj manše

Ovo su slučajevi kad imamo otvor sa 6 gubitaka ili 5 gubitaka uz minimalan list, jer sa 7 gubitaka ne bi pokušali manšu, jer partner ima u svom listu 8-9 gubitaka, pa bi pokušaj manše bio neisplativ u velikom broju slučajeva. Isto tako uz 5 gubitaka skaćemo direktno na nivo manše jer smo već se osigurali po LTC-u.

Isto vrijedi za partnera otvarača koji ima 8-9 gubitaka, uz 8 gubitaka će zaključiti manšu, a s 9 gubitaka ostati na nivou 3, jednostavno, zar ne!

Najpraktičnija metoda u licitaciji za ispitivanje je konvencija Trial Bid. Dakle nakon podrške našeg majora otvora od strane partnera s licitom nove boje partneru govorimo da imamo 6 gubitaka i da imamo minimalno 3 karte u toj boji uz 2 ili 3 gubitka u boji. Izgled boje pogodne za Trial Bid je slijedeći : Kxxx, Axx, xxxx, Jxx, Qxx. Boje poput slijedećih : AQxx, KJ10x, AJ10x, xx nisu pogodne za Trial Bid.

Odgovori partnera otvarača na Trial Bid su :

- bez gubitaka u boji licitirajte manšu u majoru
- uz 1 gubitak u boji licitirajte manšu u majoru
- uz 2 gubitka u boji licitirajte manšu ako ste na maksimumu, a ako ste minimalni licitirajte sign-off s 3 u majoru
- uz 3 gubitka licitirajte sign-off s 3 u majoru

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

Ovo je izuzetno korisna konvencija i koristi se u svim sekvencama 1♠ – 2♠ bilo da se radi otvoru 1♠ ili nakon otvora u minoru pa nakon toga ova sekvenca ili nakon intervencije 1♠, pa se ovaj pokušaj manše može koristiti u dosta slučajeva.

### 4.3 Podrška majora otvora na nivou 3

Ovo je licit baražne snage, dakle negdje do 5 poena s minimalno 4-karatnom podrškom u majoru otvora. Otvarač ovo uglavnom pasira, ali može se dogoditi da mu je ovo dovoljno za manšu, ako ima distributivan list ili ako nismo ranjivi da primijeni LTT i licitira na nivou 4.

### 4.4 Podrška majora otvora na nivou 4

Ovo nikad nije jako slabo, osim u slučaju kad smo neranjivi a protivnici ranjivi, trebalo bi u tom slučaju pokazivati +5-karatnu boju, no ako nismo jako slabi, ovo može biti i dobra 4-karatna boja s kratkoćom sa strane, također kao destruktivan licit za protivnike.

### 4.5 Mini-Splinter

Ovo je još jedna izuzetno lijepa i korisna konvencija, često nam donese lijepu manšu s 20-tak poena. Opet je zaštićena s LTT jer garantiramo 4-karatnu podršku u majoru otvora pa smo zaštićeni od LTT-a da igramo na nivou 3. Ako otvarač ima nepotrebne poene (sve ostale figure osim A) u boji partnerove kratkoće tad će vjerojatno zatvoriti u 3 u majoru, no ako mu odgovara partnerova kratkoća u boji tad može licitirati manšu. Svaki licit nove boje je forsing. Snaga za Mini-Splinter je 7-9 poena, ili to odoka rečemo oko 8 poena.

### 4.6 Splinter

Ovo je već forsing manše, a pokušaj slema, jer imamo 10-12 poena (odoka kažemo oko 11 poena) uz 4-karatnu podršku i kratkoću sa strane. Od otvarača se traži da licitira cue-bid ako ima želje za slemom, inače zatvori u 4 u majoru otvora. Otvaraču je najlakše da se vodi da izuzme nepotrebne poene koje ima u boji partnerove kratkoće i ako uspije izbrojiti 13 poena ide na slem, inače zaključuje manšu na nivou 4.

### 4.7 Truscott 2NT konvencija

Ova konvencija je po mom mišljenju mnogo korisnija i prirodnija od Jacoby 2NT konvencije koju igraju neki u klubu, a i dosta je popularna na Internetu. Spomenut ću i nju kasnije.

Partner otvarača s 2NT pokazuje podršku u majoru otvora i minimalno list pozivne snage, dakle u pravilu ovo je 3-karatna podrška u majoru otvora i +10 poena. Odgovori :

- 3♣ (ALERT) – sub-minimum ili čisti minimalni otvor
- 3♦ (ALERT) – klasičan otvor, ali bez reverzne snage, oko 6-7 gubitaka
- 3♥ i poviše – reverzna snaga uz opis lista, 5-6 gubitaka u listu

Daljnje licitiranje je prirodno, nova boja je cue-bid, 4NT je Roman Key Card Blackwood, dok je 4 u majoru otvora za igrati.

Igrajući ovu konvenciju lako je primijetiti da svaki licit nove boje partnera otvarača u prvom govoru negira podršku u majoru otvora, što znatno olakšava licitiranje.

## 4.8 Jacoby 2NT konvencija

Ovu konvenciju ću samo pokazati odgovore, osnovno značenje joj je malo drugačije, pokazuje minimalno 4-karatnu podršku i minimalno 12 poena, odgovori otvarača :

- nova boja na nivou 3 (ALERT) – kratkoća u boji
- 3 u majoru otvora – uz 6-karatnu boju, ne uz minimum
- 3NT – ne uz minimum i balansiran list
- nova boja na nivou 4 – minimalna distribucija 5-5 zajedno s majorom otvora
- 4 u majoru otvora – minimum bez kratkoće i 5-karatne boje sa strane

Problem ove konvencije je što kad otvoriš sa sub-minimumom ili slično, tad obično imaš neku kratkoću, nema šansi partnera zaustaviti prije slema.

## 4.9 Nakon protivničke kontre na otvor 1 u majoru

Ukoliko protivnici kontriraju otvor 1 u majoru, igramo system on, što znači da svi liciti ostaju isti, jedino možemo podržati partnerov major s malo slabijim vrijednostima. Jedino na raspolaganju imamo rekontru, licit koji nam je omogućila protivnička informativna kontra, s kojim pokazujemo forsing licit bez podrške u majoru otvora. Rekontra je uvijek znak partneru sa željom za kontriranjem mogućeg protivničkog kontrakta, jer je svaka kontra nakon što je jedan od partnera licitirao rekontru kaznena.

## 4.10 Nakon protivničke intervencije na otvor 1 u majoru

U slučaju da nam protivnici interveniraju u boji na naš otvor 1 u majoru igramo klasičan sistem uz negativnu kontru. Kontra će pokazati 4-karatni nelicitirani minor, dok će mnogi liciti ostati jednakog značenja.

Pretpostavit ćemo slijedeću sekvencu : 1♠ – 2♦ – ?

- Pass – slaba ruka ili mogući trap pass (uz dobar karo)
- Kontra (ALERT) – negativna, +6 poena, uz +4-karatni herc
- 2♥ – +10 poena, uz +5-karatni herc
- 2♠ – uz 6-10 poena i podršku pika
- 2NT – prirodno, pozivno uz dobrog stopera u karou
- 3♣ – +12 poena uz boju tref, naginje pokušaju za 3NT primarno
- 3♦ (ALERT) – podrška pik uz minimalno pozivnu snagu, dalje ide prirodno
- 3♠ (ALERT) – baražna podrška
- 3NT – za igrati

Pretpostavit ćemo slijedeću sekvencu : 1♥ – 1♠ – ?

- Pass – slaba ruka ili mogući trap pass (uz dobar pik)
- Kontra (ALERT) – negativna, uz oba 4-karatna minora
- 1NT – uz 6-10 poena i stopera pik
- 2♣/♦ – +10 poena uz 5-karatnu boju
- 2♥ – uz 6-10 poena i podršku herca
- 2♠ (ALERT) – podrška herc uz minimalno pozivnu snagu, dalje ide prirodno
- 2NT – prirodno, pozivno uz dobrog stopera u piku
- 3♣/♦ – baražno uz +6-karatnu boju, non-forsing
- 3♥ (ALERT) – baražna podrška
- 3NT – za igrati

## 4.11 Kompetitivne situacije nakon otvora 1 u majoru

Pretpostavimo slijedeću sekvencu : 1♥ – 2♣ – 2♥ – 3♣; ?, ponovni licit otvarača :

- pass – uz 5-karatni herc, bez interesa za manšu
- kontra – kazneno orijentirana, ali ne obavezno
- 3♦ (ALERT) – pokušaj manše, ne mora se imati karo boja
- 3♥ – čisto kompetitivno, 6-karatni herc, nije pozivno

Pretpostavimo slijedeću sekvencu : 1♥ – 2♦ – 2♥ – 3♦; ?, ponovni licit otvarača :

- pass – uz 5-karatni herc, bez interesa za manšu
- kontra (ALERT) – maksimalna kontra, pokušaj manše u hercu
- 3♥ – čisto kompetitivno, 6-karatni herc, nije pozivno

Pretpostavimo slijedeću sekvencu : 1♥ – 1♠ – 2♥ – 2♠; ?, ponovni licit otvarača :

- pass – uz 5-karatni herc, bez interesa za manšu
- 2NT/3♣/♦ – pokušaj manše u hercu, forsing uz pokazivanje distribucije
- 3♥ – čisto kompetitivno, 6-karatni herc, nije pozivno



## 5. Otvor 1♦

Otvor 1♦ je slaba točka svakog Precision sistema, pa je isto tako i ovog, no ovdje su sve slabosti sistema spojene u jedan otvor. Tako da su Precision otvori 1♦, 2♣ i 2♦ sad spojeni u jedan otvor, tako otvor 1♦ pokazuje snagu otvora s rukom koja ima manje od 16 poena i s rukom koja ne može otvoriti 1NT ili 1 u majoru. Tako otvor 1♦ pokazuje list koji nema 5-karatni major, dakle može biti :

- jednobojan minorski list
- dvobojan minorski list
- balansiran list s 15 poena (eventualno 16)
- dvobojan list s +5-karatnim minorom i uz 4-karatni major
- trobojan list 5-4-3-1, 4-4-4-1 ili 5-4-4-0 bez 5-karatnog majora

Za daljnji način licitiranja možemo reći da je prirodan, primarno tražimo majorski fit, drugi prioritet nam je pokušati pronaći 3NT.

Bitno je spomenuti da je ovo preparatorni otvor i otvarač za ovaj licit može čak biti i šiken karo!

### 5.1 Osnovni odgovori na otvor 1♦ :

- pass – slaba ruka uz toleranciju za karo
- 1♥/♠ – +6 poena, forsing za jedan krug, +4-karatni major, ovo može biti i slaba ruka, ako nemamo toleranciju za karo, ako imamo oba majora licitiramo uvijek dužega, no ukoliko imamo jednake dužine u majorima, tad licitiramo :
  - uz 4-4 u majorima licitiramo up-the line, dakle 1♥
  - uz 5-5 u majorima licitiramo višu boju po rangu, dakle 1♠
- 1NT – uz 6-10 poena bez 4-karatnih majora, list ne mora biti balansiran, može se imati jedan dugi minor, tako da ponovni licit minora iza 1NT pokazuje slabu ruku s dugim minorom, trebao bi biti sign-off jer je otvarač ograničen na 15 poena
- 2♣/♦ – +11 poena, forsing do 2NT, pokazuje +4-karatnu boju, ruka još uvijek može kriti 4-karatni major, ali u tom slučaju je minor duži
- 2♥/♠ – ova ruka ne mora biti jaka, ali ima dobru 6-karatnu boju i otvaraču se predlaže da konačni kontrakt bude u toj boji
- 2NT (ALERT) – uz balansiranu ruku s +16 poena, bez 4-karatnih majora
- 3NT – za igrati uz 13-15 poena, bez 4-karatnih majora
- 3♣/♦ – jaki 6-karatni minor sa skoro ničim sa strane, traži se mogući 3NT kontrakt
- 3♥/♠ – baražno
- 4♣/♦ – baražno

### 5.2 Razvoj licitacije nakon 1♦ – 1♥ :

Cilj nam je odmah pokazati mogući 4-4 fit u majorima, ako ga imamo, to je prioritet, evo strukture ponovnih licita otvarača :

- 1♠ – pokazuje 4-karatni pik, bez 4-karatnog herca, prirodno
- 1NT – pokazuje 15 (mogućih 16) poena uz balansiran list, bez uvjeta za otvor 1NT
- 2♣ – jednobojan tref list ili dvobojan minorski list s dužim trefom
- 2♦ – jednobojan karo list ili dvobojan minorski list s dužim karom
- 2♥ – uz 4-karatni herc (moguće i uz dobar 3-karatni herc uz 5-4-3-1 distribuciju) te uz list koji ima 7-8 gubitaka, može i uz 6 gubitaka ako smo minimalni
- 2♠ (ALERT) – uz +6-karatni tref i uz maksimum, te uz točno 3 herca
- 2NT (ALERT) – uz +6-karatni karo i uz maksimum, te uz točno 3 herca

- 3♣ – uz maksimum i +6-karatni tref, te uz manje od 3 herca
- 3♦ – uz maksimum i +6-karatni karo, te uz manje od 3 herca
- 3♥ – 4-karatna podrška u hercu, uz točno 6 gubitaka, ili s minimumom i 5 gubitaka
- 4♥ – 4-karatna podrška u hercu, uz točno 5 gubitaka, maksimum

Uglavnom je razvoj prirodan, osim što smo dodali pokazivanje 3-karatne herc podrške ukoliko imamo 6-karatni minor što može dosta korisno biti i nije tako rijetko. Kao što se lako primijeti, prilikom davanje podrške (potvrda 8-karatnog fita) koristimo LTC tako da imamo jaki alat u revalorizaciji lista za pronalaženje manši ili čak slemova.

### 5.3 Razvoj licitacije nakon 1♦ – 1♠ :

Licit 1♠ pokazuje +4-karatni pik, no ipak ne negira 4-karatni herc, moguće je imati 4-karatni herc, ako se uz to ima +5-karatni pik, što je i inače prirodno, ponovni liciti otvarača :

- 1NT – balansiran list uz 15 (mogućih 16) poena
- 2♣ – jednobojan tref list ili dvobojan minorski list s dužim trefom
- 2♦ – jednobojan karo list ili dvobojan minorski list s dužim karom
- 2♥ (ALERT) – uz +6-karatni tref i uz maksimum, te uz točno 3 pika
- 2♠ (ALERT) – uz 4-karatni pik (moguće i uz dobar 3-karatni pik uz 5-4-3-1 distribuciju) te uz list koji ima 7-8 gubitaka, može i uz 6 gubitaka ako smo minimalni
- 2NT (ALERT) – uz +6-karatni karo i uz maksimum, te uz točno 3 pika
- 3♣ – uz maksimum i +6-karatni tref, te uz manje od 3 pika
- 3♦ – uz maksimum i +6-karatni karo, te uz manje od 3 pika
- 3♠ – 4-karatna podrška u piku, uz točno 6 gubitaka, ili s minimumom i 5 gubitaka
- 4♠ – 4-karatna podrška u piku, uz točno 5 gubitaka, maksimum

### 5.4 Razvoj licitacije nakon 1♦ – 1NT :

Licit 1NT pokazuje 6-10 poena bez 4-karatnih majora, daljnji liciti otvarača :

- pass – približno balansirana ruka, ili trobojan list, bez šansi za manšu
- 2♣ – jednobojan tref list ili dvobojan minorski list s dužim trefom
- 2♦ – jednobojan karo list ili dvobojan minorski list s dužim karom
- 2♥ – pokazuje 4-karatni herc i 5-karatni minor, 2NT je sad pitanje za minor
- 2♠ – pokazuje 4-karatni pik i 5-karatni minor, 2NT je sad pitanje za minor
- 2NT – balansiran list uz 15 (moguće 16) poena
- 3♣/♦ – dobar 6-karatni minor, pokušaj 3NT, partner pokazuje stopera
- 3NT – za igrati uz 6-karatni minor sa stoperima u ostalim bojama

Daljnji liciti partnera su prirodni, licit nove minorske boje je sign-off, pokazuje slabu ruku uz dugi minor.

### 5.5 Razvoj licitacije nakon 1♦ – 2♣/♦ :

Ovaj licit pokazuje +11 poena uz +4-karatnu minorsku boju, može se imati 4-karatni major, ali u tom slučaju imamo +5-karatni minor, otvarač licitira :

- 2♦ – jednobojan karo list
- 2♥/♠ – uz 4-karatni major
- 2NT – uz balansiran list bez 4-karatnih majora, 15 poena (mogućih 16)
- podrška – uz +4-karatnu minorsku podršku, nije maksimum

Svi liciti u bezadutu nakon otvora 1♦ pokazuju balansiran list i maksimum poena, dakle 15 ako nam je otvor 1NT 12-14 ili 13-15 ako nam je 1NT otvor 10-12. Taj list može biti 4-4-4-1 sa singlom u majoru partnera.

## 5.6 Razvoj licitacije nakon 1♦ – 2NT :

Licit 2NT pokazuje balansiran list s +16 poena, bez 4-karatnih majora, otvarač licitira prirodno :

- 3♣ – jednobojan tref list ili dvobojan minorski list s dužim trefom
- 3♦ – jednobojan karo list ili dvobojan minorski list s dužim karom
- 3♥ – dvobojan list s 4-karatnim hercom i dužim minorom ili trobojan list
- 3♠ – dvobojan list s 4-karatnim pikom i dužim minorom ili trobojan list
- 3NT – balansiran list uz 15 poena (mogućih 16)

Partner otvarača dalje licitira :

- 3NT od strane partnera pokazuje minimum i za igrati
- 4♣ predstavlja uvijek Gerber konvenciju, jedino na 3♣ od strane otvarača predstavlja Roman KeyCard Blackwood
- 4♦ predstavlja pitanje za minor ukoliko je otvarač licitirao majorsku boju, osim na 3♦ licit, taj je to Roman KeyCard Blackwood

## 5.7 Nakon protivničke kontre na otvor 1♦

Ukoliko protivnici kontriraju otvor 1♦, igramo malo drugačije, jer nam partner može biti šiken karo, dakle pretpostavimo slijedeću sekvencu : 1♦ – X – ?

- Pass – ruka ispod 8 poena, uz +3-karatni karo, tolerancija za karo
- 1♥/♠ – uz +4-karatni major, također ruka ispod 8 poena
- 1NT – uz klasičnih 6-10 bez 4-karatnih majora
- 2♣ – uz slabu ruku s dugim trefom
- rekontra – pokazuje +8 poena, ne mora se držati karo, forsing, ova ruka može biti i jaka, ali tad ili imamo želju za kontriranjem mogućeg protivničkog kontrakta ili nemamo jaku boju za licitirati je sa skokom
- 2♦ i poviše – snaga za manšu, bez želje za kažnjavanje protivnika

Pretpostavimo slijedeću situaciju : 1♦ – pass – pass – X – ? :

- Pass – uz +5-karatni karo
- 1♥/♠ – uz +4-karatni major
- 1NT – balansiran list, oko 15 poena
- 2♣ – jednobojan tref list, možda uz dvobojan minorski list s dužim trefom
- rekontra – pokazuje snagu, eventualno želju za kontriranjem protivničkog kontrakta

Kako vidimo otvarač smije pasirati samo s 5-karatnim karoom.

## 5.8 Nakon protivničke intervencije na otvor 1♦

U slučaju da nam protivnici interveniraju u boji na naš otvor 1♦ u majoru igramo klasičan sistem uz negativnu kontru. Kontra će pokazati 4-karatni nelicitirani minor, dok će mnogi liciti ostati jednakog značenja.

Pretpostavit ćemo slijedeću sekvencu : 1♦ – 1♥ – ?

- Pass – slaba ruka ili mogući trap pass (uz dobar herc)
- Kontra (ALERT) – negativna, +6 poena, uz 4-karatni pik
- 1♠ – +6 poena uz +5-karatni pik
- 1NT – uz 6-10 poena i stopera u hercu
- 2♣/♦ – +10 poena, uz +5-karatni minor
- 2♥ (ALERT) – forsing manše, uz bilo koji list, najčešći balansirajući
- 2NT – prirodno, pozivno uz dobrog stopera u karou
- 2♠/3♣/♦ – baražno
- 3NT – za igrati, uz herc stopera

## 6. Otvor 2♣

Ovaj otvor pokazuje 4-9 poena i oba majora. Distribucija može biti sve od 4/4 do 7/6 stoga uz dobrih 8 do 9 poena i +5/+5 u majorima trebali biste otvoriti 1♠.

Ne smijete biti prisiljeni otvoriti kad ste ranjivi, pogotovo s 4/4 distribucijom! Uz dobru 6-karatnu majorsku boju i uz slabu 4-karatnu drugu majorsku boju težimo otvoriti 2♦ (Multi), nemajući brige što imamo drugi 4-karatni major.

Ovo je baražni otvor, pa se tako dalje i ponašamo, ostavljamo kontrolu partneru!

### 6.1 Osnovni odgovori

- Pass – za igrati!
- 2♦ (ALERT) – pitanje otvaraču za dulji major
- 2♥/♠ (ALERT) – za igrati (moguće čak do 16 poena), alertira se jer nije forsing
- 2NT (ALERT) – relej kao pokušaj igre
- 3♣/♦ (ALERT) – pozivno uz dugu boju, alertira se jer nije forsing
- 3♥/♠ (ALERT) – baražno

#### 6.1.1 Odgovor 2♦

Ovo traži od otvarača duži/bolji major. Daljnje licitiranje je prirodno.

#### 6.1.2 Odgovor 2NT

Ovo je umjetni relej kao pokušaj igre. Ako nismo ranjivi pokazuje oko dobrih 16 poena, dok ako smo ranjivi nešto manje poena, jer očekujemo da tad partner neće biti slab. Odgovori otvarača :

- 3♣ – uz 4-4 minimum ili maksimum, ili uz 5-5 uz maksimum, sad je 3♦ od partnera otvarača relej, a otvarač licitira :
  - 3♥ – uz 4-4 u majorima i minimum
  - 3♠ – uz 4-4 u majorima i maksimum
  - 3NT – uz 5-5 u majorima i maksimum
- 3♦ – uz 5-4 ili 4-5 i maksimum, sad je 3♥ relej :
  - 3♠ – uz +5 herčeva i uz 4 pika
  - 3NT – uz +5 pikova i uz 4 herca
- 3♥ – uz +5 herčeva i 4 pika, minimum
- 3♠ – uz +5 pikova i 4 herca, minimum
- 3NT – uz majore 5-5 i minimum

#### 6.1.3 Otvarač pokazuje 5/4

Kad god otvarač licitira 3♥/♠ pokazujući 5-4-?-? distribuciju tad je 4♣ od partnera Roman KeyCard Weakwood u hercu dok je 4♦ Roman KeyCard Weakwood u piku.

#### 6.1.4 Otvarač pokazuje 5/5

Pošto je nedovoljno prostora za potvrdu fita ovdje, ako partner licitira 4NT u bilo kojoj situaciji to je normalni Blackwood, dok je bilo koji drugi govor za igrati. Standardni 5NT pitanje za K može slijediti.

## 7. Otvor 2♦ – Multi

Otvor 2♦ pokazuje bilo :

- weak-two u jednom od majora. Naši zahtjevi za weak-two su :
  - razumna boja, ne slabija od Q10xxxx
  - bez dobrog 4-karatnog majora sa strane, slabi može biti
  - ako ste maksimalni onda bez šikena
  - ne više od jednog singla u listu
- Stoga prihvatljive su distribucije 6-3-2-2, 6-3-3-1, 6-4-2-1. Dobra 5-karatna boja s 5-3-3-2 distribucijom je također OK.
- balansirani list s 22-23 poena koji mogu sadržavati 4-karatni ili eventualno 5-karatni major.

### 7.1 Osnovni odgovori na otvor 2♦

- 2♥/♠ (ALERT) – pass-correct
- 2NT (ALERT) – jaki upit, forsing do 3 u majoru
- 3♣/♦ – prirodno ali non-forsing
- 3♥/♠ (ALERT) – pass-correct
- 3NT (ALERT) – 4/4 u majorima, slabo
- 4♣ – molim te transferiraj me u major
- 4♦ – molim te licitiraj major
- 4♥ – pass-correct
- 4♠ – za igrati

### 7.2 Pass-correct odgovori

Ovi odgovori nisu pokušaj igre, ali su jedino baražni. No ionako uz super maksimum otvarač može licitirati igru.

#### 7.2.1 Sekvenca 2♦ : 2♥

Otvarač pasira s hercom ili licitira dalje :

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	(1) 2♦	2♥ (2)
(1)	Multi 2♦ otvor	
(2)	pass-correct	

<b>govor</b>	<b>značenje</b>
pass	herčevi
2♠	pikovi
2NT	22-23 balansiranih

Novi minor nakon otvaračeve korekcije u pik je za igrati i nije ohrabrenje

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	(1) 2♦	2♥ (2)
	(3) 2♠	3♦ (4)
(1)	Multi 2♦ otvor	
(2)	pass-correct	
(3)	pikovi	
(4)	za igrati	

Uz interes za igru nasuprot piku partner može licitirati 2NT kao relej. Otvarač definira svoj rang ako je maksimalan i uz moguću kratkoću, po uobičajenom postupku kao i u SYMETRIC principu, visoka kratkoća, srednja, pa niska.

<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
(1) 2♦	2♥ (2)
(3) 2♠	2NT (4)
(1) Multi 2♦ otvor	
(2) pass-correct	
(3) pikovi	
(4) upit	
<b>govor</b>	<b>značenje</b>
3♣	maksimum, visoka kratkoća, singl herc
3♦	maksimum, srednja kratkoća, singl karo
3♥	maksimum, niska kratkoća, singl tref
3♠	bilo što drugo, minimum ili bez kratkoće
3NT	AKQxxx

Partner sad licitira konačni kontrakt.

Minimum je 5 ili 6-karatna boja koja je minimalna na osnovu poena ili kvalitete boje ili se nema kratkoće (ili oboje)

Protivnici balansiraju

Ako otvarač pokaže weak-two u hercu pasirajući i protivnici balansiraju s 2♠ tad je nova boja od partnera za igrati, 2NT je zahtjev partneru da odabere minor a kontra je kaznena. Kontra je također kaznena ako partner objavi pik a protivnici balansiraju.

Otvarač	Protivnik	Partner	Protivnik
2♦	pass	2♥	pass
2♠	X	3♥	

Govor 3♥ od partnera je ohrabrenje. Partner ima toleranciju za pik uz vrlo dobru herc boju, poput KQJ109x.

### 7.2.2 Sekvenca 2♦ : 2♠

Uz pikove otvarač pasira. Kad vršimo korekciju koristimo našu relednu strukturu kad otvarač ima herc. Ponekad ovo dozvoljava nam da licitiramo 4♥ preko magičnog fita, na primjer :

<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
2♦	2♠
<b>govor</b>	<b>značenje</b>
pass	pikovi
2NT	22-23 balansiranih
3♣	herc i maksimum, singl pik ili karo
3♦	herc i maksimum, tref kratkoća
3♥	minimum uz herc

2♠ kontrirano

Ako je partnerovih 2♠ kontrirano tad igramo 'system on' i ignoriramo kontru.

## 7.3 Odgovori 3 u minoru

Ovi govori su non-forsing i pokazuju dobru boju. Nastavci su uglavnom prirodni, otvarač može :

- rebidirati svoj major ako je moguć za igrati nasuprot singla
- rebidira 3NT uz 22-23 balansiranih i bez realnog fita za partnerov minor
- podrška partnerovog minora pokazuje 22-23 balansiranih i dobar fit. Ovo postavlja adut i pita za ključne karte.

## 7.4 2NT kao relej s pokušajem manše

Na odgovore na jaki 2NT relej pokazujemo boju koju držimo na umjetnom način.

<b>Otvarač</b> 2♦	<b>Partner</b> 2NT
<b>govor</b>	<b>značenje</b>
3♣	minimum uz herc
3♦	minimum uz pik
3♥	maksimum uz pik
3♠	maksimum uz herc
3NT	AKQxxx u neotkrivenom majoru
4♣	22-23 s najmanje jednim 4-karatnim majorom
4♦	22-23 bez 4-karatnih majora
4♥/♠	22-23 s 5-karatnim majorom

### 7.4.1 Otvarač licitira 3♣/♦

Nakon ovih govora u kojima otvarač pokazuje minimum partner može licitirati sign-off u manšu ili u parcijalnom kontraktu u majoru ili licitirati daljnji upit za moguću kratkoću u otvaračevom listu preko prvog koraka. Otvarač licitira :

<b>Korak</b>	<b>značenje</b>
1	visoka kratkoća
2	srednja kratkoća
3	niska kratkoća
4	bez kratkoće

Partnerov slijedeći relej je Roman KeyCard Weakwood.

### 7.4.2 Otvarač licitira 3♥/♠

Ovo pokazuje maksimum i sad u biti i ne bi smjeli ostati ispod nivoa manše :

<b>Govor</b>	<b>značenje</b>
3♠	nismo baš oduševljeni što je to pik
3NT	za igrati
4♣	Roman KeyCard Weakwood
4♦	Roman KeyCard Lackwood
4♥	(nakon 3♥) Roman KeyCard Voidwood uz šiken herc
4♥	za igrati (kao podrška i nakon 3♠)
4♠	(nakon 3♠) Roman KeyCard Voidwood uz šiken pik
4♠	(nakon 3♥) za igrati
4NT	normalni Blackwood
5♣/♦	za igrati

### 7.4.3 Otvarač licitira 3NT

Bilo koja majorska boja od partnera na bilo kojem nivou je sad pass-correct. Svaka minorska boja je za igrati.

U ovoj situaciji nema smisla igrati pitanje za kratkoće ili Weakwood. Od otvarača se očekuje da otvori baražno na nivou 3 s AKQxxx i s kratkoćom sa strane, neovisno o ugroženosti. Slično tome otvarač nema ništa sa strane jer bi otvorio na nivou 1.

## 7.5 Odgovor 3NT

uz 22-23 balansirana poena otvarač pasira bez majora ili licitira major s +4 karte. Uz opciju weak-two otvarač također licitira svoj major.

## 7.6 Odgovor 4♣

Otvarač transferira u svoj major. 4♦ uz herc ili 4♥ uz pik.

## 7.7 Odgovor 4♦

Otvarač licitira svoj major.

## 7.8 Passed hand različitosti

Kad treća ruka otvara popuštamo u zahtjevima za weak-two u obliku kvalitete boje i distribucije. Većina 5-karatnih boja se da otvoriti weak-two otvor!

Na trećoj poziciji poenski rang za otvor Weak-Two može biti jako slab s 5-karatnom bojom, pa to moramo imati na umu kad nam partner otvori 2♦ na trećoj poziciji. Nema smisla otvarati weak-two na poziciji 4, bolje je pustiti passed out ruku. Stoga Weak-Two otvor na poziciji 4 pokazuje 10-13 poena uz 6-karatnu majorsku boju, dakle nije slab otvor.

## 7.9 Otvarač pokaže jaki balansirani list

Ako otvarač licitira 2NT u svom drugom licitu on pokazuje 22-23 balansirana poena, doduše on može imati 5-karatni major. Daljnje licitiranje je prirodno :

- pass – jako slaba ruka
- 3♣ (ALERT) – Puppet Stayman, pitanje za 5-karatni major
- 3♦/♥ (ALERT) – Jacoby, transfer za major, minimalno 5-karatni major
- 3♠ (ALERT) – minorski orijentirani list sa slem pokušajem
- 3NT – za igrati
- 4♣/♦ – South African Texas, transfer u major, dobra majorska boja
- 4♥/♠ – za igrati u majoru
- 4NT – kvantitativno

## 7.10 Protivnici interveniraju na Multi 2♦ otvor

Pošto ovaj otvor smatramo baražnim, tad je svaka kontra od strane partnera otvarača kaznena, jer smatramo da smo otvorom Multi opisali svoj list, pa dakle ne dajemo informativnu kontru. Isto tako ukoliko protivnici kontriraju naš otvor Multi 2♦ tad igramo 'system on', jedino imamo omogućen dodatni licit rekontru s kojom dajemo klasičan opis snage s željom za kontriranjem mogućeg protivničkog kontrakta.

## 7.11 Zaključak

Ovakvi otvori poput tipa Multi i Muiderberg su izuzetno nezgodni za protivnike, pogotovo ako ga igraju igrači koji su disciplinirani u licitaciji. Igrači koji licitiraju klasično u obrani imaju velikih problema braniti se protiv ovakvih otvora i zbog toga su ovakvi otvori danas gotovo u svim sistemima.



## 8. Otvor 2♥/♠ – Muiderberg

Ovi otvori nazvani Muiderberg (mali gradić u Nizozemskoj gdje su ovi otvori stvoreni), su prirodni, pokazuju točno 4-karatni major uz minimalno 5-karatni minor i 4 do 9 poena. Naši odgovori su uglavnom umjetni i Europskog stila.

### 8.1 Otvor 2♥

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	?
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
podrške	baražno	
2♠	konstruktivno, ali non-forsing	
2NT	relej, forsing manše, pitanje za minor	
3♣	pass-correct	
3♦	pozivno uz podršku u majoru	
3♠	forsing uz +6 pikova	
3NT	za igrati	
4♣/♦/♠	Splinter uz herc podršku	
4NT	Roman KeyCard Blackwood za herc	

#### 8.1.1 Partner licitira relej 2NT

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2NT
	?	
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
3♣	minimum uz tref	
3♦	minimum uz karo	
3♥	maksimum uz tref	
3♠	maksimum uz karo	

Otvarač pokazuje tref

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2NT
	3♣	?
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
pass	rijetko, ali moguće	
3♦	prirodno, +5-karatni karo, forsing za igru/slem pokušaj	
3♥	slem forsing uz herc podršku, cue-bid se traži	
3♠	prirodno, 5-karatni pik, forsing	
3NT	za igrati	
4♣	Roman KeyCard Blackwood za tref	
4♦	umjetno, forsing za igru, tref adut, slem pokušaj	
4♥	za igrati, non-forsing	
4♠	Splinter uz tref podršku	
4NT	Roman KeyCard Blackwood za herc	

Otvarač pokazuje karo

Ako otvarač pokaže karo odgovori su slični osim što partner ne može licitirati prirodno boju tref.

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2NT
	3♦	?

<b>Govor</b>	<b>značenje</b>
pass	rijetko, ali moguće
3♥	slem forsing uz herc podršku, cue-bid slijedi
3♠	prirodno, 5-karatni pik, forsing
3NT	za igrati
4♣	umjetno, forsing za igru, karo adut, slem pokušaj
4♦	Roman KeyCard Blackwood za karo
4♥	za igrati, non-forsing
4♠	Splinter uz karo podršku
4NT	Roman KeyCard Blackwood za herc

### 8.1.2 Partner licitira 2♠

Nasuprot 2♠ odgovora otvarač procjenjuje svoj list za igranje u pik, može pokušati izaći iz pika pokazujući svoj minor :

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2♠
	?	
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
Pass	prirodno, minimum uz pik toleranciju	
2NT	umjetno, maksimum uz 3-karatnu pik podršku	
3♣/♦	prirodno, odbija pik	
3♥	umjetno, 5-karatni tref i pik Hx, maksimum	
3♠	umjetno, 5-karatni karo i pik Hx, maksimum	
3NT	nemoguće	
4♣	prirodno, dobrih 3-4-0-6	
4♦	prirodno, dobrih 3-4-6-0	

Ako otvarač pokaže maksimum s 4-karatnom pik podrškom preko 2NT tad partner ima prostora za traženje optimalnog kontrakta :

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2♠
	2NT	?
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
3♣	relej za otvaračev minor	
3♦	umjetni pokušaj za 4♠, pokazuje Hxx u hercu	
3♥	prirodno, uz 3 herca, non-forsing	
3♠	prirodno, za igrati	
4♠	za igrati	

Ako partner licitira relej 3♣ za otvaračev minor s 3♣ tad otvarač ga pokazuje po redu :

	<b>Otvarač</b>	<b>Partner</b>
	2♥	2♠
	2NT	3♣
	?	
<b>Govor</b>	<b>značenje</b>	
3♦	tref	
3♥	karo	

Partner sada zove završni kontrakt.

### 8.2 Otvor 2♠

Otvor 2♠ je u biti jednak otvoru 2♥.

### 8.3 U natjecanju

- sve kontre od partnera su kaznene
- sve nove boje su pass-correct
- cue-bid protivničke boje pokazuje prihvaćanje otvaračeve majorske boje
- ako lijevi protivnik kontrira i partner rekontrira tad otvarač mora licitirati slijedeći korak i pasirati svaki partnerov govor. Partner je slab s jednom dugom bojom koju želi igrati neovisno o otvaračevoj ruci.

### 8.4 Passed hand različitosti

- otvor Muiderberg na trećoj poziciji može biti izuzetno slab, tako da partner mora to imati na umu pri mogućem forsingu, jer je već pasirao, dakle nema otvor, primarno je što prije skočiti na nivo u kojem se možete braniti
- otvor Muiderberg na poziciji 4 nikad ne može biti slab jer bi pasirali ruku, stoga takav otvor pokazuje 10-13 poena i istu distribuciju
- svi govori minorskih boja su pass-correct
- 2NT odgovor od passed hand ruke pokazuje maksimalnu pass ruku i 5-karatnu majorsku podršku za otvaračev major. Uz minimum otvarač licitira sign-off u parcijalcu, dok uz super maksimum skače na nivo igre u majoru ili pokazuje svoj minor kao dugi trial bid i poziv za manšu

## 9. Otvor 2NT – Unusual NT

Ovo pokazuje najmanje +5/+5 u minorima. Na prvoj i drugoj poziciji rang je 7-10 poena, na trećoj poziciji može biti vrlo slaba ruka, dok je na četvrtoj poziciji pokazuje snagu otvora.

### 9.1 Osnovni odgovori

- 3♣/♦ – sign-off
- 3♥/♠ (ALERT) – forsing, zasad se ništa ne zna
- 3NT – za igrati
- 4♣/♦ – pozivno za manšu u minoru
- 5♣/♦ – sign-off
- 6♣/♦ – sign-off

Ovaj otvor baš i nije najbolje rješenje, jer ćete u dosta slučajeva morati igrati 5 u minoru umjesto 3NT, jer bi se bezadutski kontrakt igrao iz krive ruke, jer ataka ide kroz ruku koja ima stopere u majorima. Ali ovaj otvor ipak daje lijepe baražne mogućnosti.

# 10. Baražni otvori na višim nivoima

Naši otvori na nivou 3 su standardni baraži.

Odgovarajući na baraž, imamo dva osnovna licitacijska slem alata i to : Roman KeyCard Lackwood i Roman KeyCard Weakwood. Naravno koristimo i normalni Roman KeyCard Blackwood, normalni Blackwood, ali njihova upotreba i nije česta nakon baraža.

Odluka u korištenju Lackwood-a nasuprot Weakwood-u uglavnom ovisi o partnerovim ambicijama. Ako partner misli da je moguć veliki slem koristit će Weakwood. Uz dva brza gubitka u jednoj boji i ako možda ima samo ambicije za mali slem Lackwood je vjerojatno odgovarajuće oružje. Ako je veliki slem moguć, još ga stignemo naći.

## 10.1 Otvor 3 u majoru

Uz sve standardne zahtjeve, slijede mogući odgovori :

- podrška je za igrati
- 4♣ je Roman KeyCard Weakwood
- 3NT je za igrati
- 4NT je normalni Blackwood
- 4♥ nakon 3♠ je prirodno i za igrati
- 3♠ nakon 3♥ je prirodno i forsing, bez pik podrške partner će licitirati 3NT. Uz pik podršku otvarač licitira 4♠ i gdje god je moguće pokazuje mogući singl u minoru. Uz A herca i podršku u piku otvarač može licitirati cue-bid 4♥ kao put do 4♠. Otvarač ne može rebidirati 4♥ u prirodnom obliku. Pik podrška je definirana kao tri male karte, dupli honer ili bolje. Mali dubl uz singl sa strane je također zadovoljavajući.
- 4♦ & 5♣ je Roman KeyCard Lackwood
- 5♦ je za igrati!
- 4♠ nakon 3♥ je Roman KeyCard Lackwood
- 5♥ nakon 3♠ je Roman KeyCard Lackwood

Za igrati u 5♣ licitirajte 4♣ kao Weakwood i nakon toga 5♣ nakon otvaračevog odgovora.

## 10.2 Otvor 3♦

Otvor 3♦ je prilično standardan osim što može biti 6-karatna boja. Odgovori su :

- 3♥ i 3♠ su prirodni i forsing. Uz podršku otvarač podržava ili licitira novu boju kao Splinter. Bez podrške otvarač mora licitirati 3NT. Otvarač može licitirati 4♦ da pokaže A karo i podršku za partnerov major kao put do 4 u majoru, poput Splintera
- 3NT je za igrati
- 4♣ je Roman KeyCard Weakwood
- 4♦ je baražna podrška
- 4NT je normalni Blackwood
- 4♥/♠/5♣ su Roman KeyCard Lackwood, za igrati u trefu nakon 3♦ otvora, licitirajte 4♣ kao Weakwood i nakon toga 5♣ nakon otvaračevog odgovora.

## 10.3 Otvor 3♣

Ovo je također standardan baraž. Nekoliko je odgovora promijenjeno, a to su :

- 4♣ je baražna podrška
- 3♦ odgovor je umjetno pitanje otvaraču za 3-karatni major
- 4♦ je pitanje za adut, Roman KeyCard Weakwood

- 3♥/♠ je forsing uz 6-karatnu boju. Sad očito možemo ispitati oba moguća majorska fita 6-2 i 5-3
- skok u novu boju je Roman KeyCard Lackwood osim što ne možete to uraditi s karo bojom, 5♦ je za igrati

### 10.3.1 Odgovori na 3♦ upit

Uz 3-karatni major otvarač ga licitira, uz oba otvarač licitira 3♥ i nastavlja s 4♠ ako partner licitira 3NT. Bez 3-karatnog majora otvarač licitira 3NT.

Kad otvarač pokaže major partner može potražiti slem koristeći potpuno jednake metode kao da je otvarač baražirao u majoru na nivou 3, na primjer 4♣ je adutsko pitanje u majoru, govor drugog majora je Roman KeyCard Lackwood u tom majoru i prihvaćajući pokazani 3-karatni major. Jedini izuzetak je skok u otvaračev minor na nivou 5, to je prirodno i za igrati.

Otvarač	Partner	značenje
3♣	3♦	
3♠	3NT	za igrati, partner ima herc
	4♣	Roman KeyCard Weakwood u piku
	4♦	Roman KeyCard Lackwood u karou
	4♥	Roman KeyCard Lackwood u hercu, rijetko
	4♠	prirodno, za igrati
	5♣	za igrati

### 10.3.2 Otvarač odgovara na 3♥/♠

Partner je pokazao 6-karatnu boju pa je otvaraču dovoljno je podržati s +2 karte u boji. Otvaračevi rebidi su :

- 3NT, singl ili šiken u partnerovoj boji
- podrška, dobra adutska podrška, dubl honer, tri male karte ili bolje
- nova boja, kratkoća u licitiranoj boji uz adutsku podršku

Svaki put kad partner pokaže podršku za otvaračevu boju, nova boja je Roman KeyCard Lackwood, dok je 4NT Roman KeyCard Weakwood.

## 10.4 Passed hand različitosti

Naši baražni otvori na nivou 3 i 4 imaju tendenciju da budu vrlo slabi, pošto znamo da protivnici imaju igru ili su razumljivo jaki pokušat ćemo ih omesti da pronađu svoju kombiniranu snagu. Ovo je praktički točno za minore, ruke koje bi bile otvorene s 2♣ ili 2♦ na prvom ili drugom mjestu sad se otvaraju s 3♣ ili 3♦.

### 10.4.1 Izmijenjeni odgovori

Sve nove boje od partnera nakon što treća ruka otvori baražno su prirodne i non-forsing, čak i 3♦ nakon 3♣ baraža. One također obećavaju fit za otvarača, pa otvarač se može vratiti u svoju boju ako nema podršku za tu drugu boju.

## 10.5 Nakon protivničke kontre

Ako je otvaračev baraž kontriran informativno na drugom mjestu :

Otvarač	Intervent	Partner
3♥	X	?

Partner može licitirati novu boju kao pokazivanje fita ili rekontrirati da pokaže jaku defanzivnu ruku i prebaciti se u mod kaznenog kontriranja. Ako je otvaračev baraž kontriran kazнено ili kontriran informativno i ostavljen :

Otvarač	Intervent	Partner	Advanser
3♥	X (1)	?	
	ili		
3♥	pass	pass	X (2)
pass	pass	?	

- (1) kaznena  
(2) informativna

Tad su sve boje od partnera prirodne i non-forsing i normalno pokazuju šiken u otvaračevoj boji. Rekontra od partnera je sad spašavanje i pokazuje najmanje dva alternativna kontrakta za igranje, otvarač licitira najnižu boju za koju ima toleranciju.

## 10.6 Otvor 3NT

Primijenili smo 3NT kao 'Gambling'. To pokazuje zatvoreni 7-karatni minor bez A ili K sa strane, ako imamo 8-karatnu boju, onda nije nužno da bude zatvorena, ali solidna svakako.

### 10.6.1 Osnovni odgovori

Govor	Otvarač	Partner
	3NT	?
	<b>značenje</b>	
pass	za igrati	
4♣	pass-correct	
4♦	pitanje za kratkoće	
4♥/♠	prirodno, za igrati	
5♣/♦	pass-correct	

### 10.6.2 Otvaračevi rebidi

4♦ odgovor na otvor 3NT je konvencionalan i forsing. Otvarač sad mora pokazati kratkoću u uobičajenom visoka/srednja/niska/ modu uz dodatak kao završni govor pokazujući da nema kratkoće i 7-2-2-2 distribuciju.

Govor	Otvarač	Partner
	3NT	4♦
	?	
	<b>značenje</b>	
4♥	singl ili šiken u visokoj boji, piku	
4♠	singl ili šiken u srednjoj boji, hercu	
4NT	singl ili šiken u niskoj boji, minoru	
5♣	bez kratkoća	

Ako otvarač ima solidni 8-karatni minor i dvije kratkoće tad bi trebao otvoriti 4NT.

### 10.6.3 Rješavanje intervencija

Ako lijevi protivnik kontrira (neovisno o značenju) 3NT otvor tad :

- pass od partnera naglašava želju za igranjem u 3NT
- rekontra je također za igrati
- 4♣ je pass-correct

### 10.6.4 Passed hand različitosti

Nasuprot passed hand ruci otvarač može imati više slobode u značenju otvora 3NT. Ruke koje imaju 15 poena i 6-karatni minor nisu neobične za otvor 3NT na trećoj poziciji.

## 10.6.5 Pass-correct

Kao dodatak na 4♣, 4♦ je također pass-correct.

## 10.7 Otvor 4NT

Otvor 4NT pokazuje dobar baraž na nivou 5 u minoru uz :

- vrlo dobru boju
- dobre vrijednosti
- s najviše jednim brzim gubitkom u svakoj boji

Ne postoje drugi striktni zahtjevi ta ovaj govor ali on mora sadržavati dobru igrajuću snagu.

### 10.7.1 Odgovori

Partner može :

- pasirati! Kao i uvijek partner misli da je 4NT najbolji kontrakt za igrati. Ovo je naravno vrlo rijetko.
- Licitirati minor na nivou 5 ili 6 koji je uvijek pass-correct, ako partner licitira 5♦ a otvarač drži tref on mora pretvoriti u 6♣ pokazujući bilo koju prvu kontrolu koju drži kao put do 6♣, tako će licitirati 5♥/♠ uz prvu kontrolu u majorskoj boji ili 5NT uz prvu kontrolu u karou, dok 6♣ negira prvu kontrolu u bojama sa strane.
- Pokušati ići na veliki slem (na nivou 6 ste svakako onda), tada počinje pokazivati svoje prve kontrole po slijedećem :
  - 5♥, kontrola u hercu i drugom minoru, ali bez kontrole u piku
  - 5♠, kontrola u piku i u drugom minoru, ali bez herc kontrole
  - 5NT, prve kontrole u oba majora, ali bez kontrole u drugom minoru

Bez kontrole koja mu nedostaje otvarač licitira sign-off na nivou 6 u svojoj boji. Uz kontrolu koja nedostaje partneru licitira veliki slem u svojoj boji sa šikenom u toj boji, ili 6NT s A u toj boji.

## 10.8 Otvori 5♣ & 5♦

Ovo su standardni i normalni baražni otvori koji nisu kvalificirani ili prigodni za druge govore poput 4NT ili baraža na nivou 3 ili 4

Postoji samo jedan umjetan govor, a to je prvi korak poviše baražnog otvora, 5♦ na otvor 5♣ ili 5♥ na otvor 5♦. To je Roman KeyCard Weakwood.

Direktni 5NT odgovor pita ako je otvaračeva boja kompletno solidna nasuprot šikena. Otvarač licitira 7♣ uz solidnu boju, a bez solidne boje 6 u minoru.

# 11. Otvori na trećoj poziciji

U pravilu otvor na trećoj poziciji može biti slabiji od snage otvora na pozicijama 1 i 2, ovaj otvor nam najviše služi kao usmjerenje atake. Tako da se otvor na poziciji 3 sasvim normalno otvara s 4-karatnim majorom ako je boja dobra. Otvor 1♣ se smatra jakim otvorom i mora imati pune uvjete za otvor na svakoj poziciji.

Za minorske otvore nemamo alat kojim ćemo pokazati slabiji otvor, pa takve otvore izbjegavamo na trećoj poziciji, osim ukoliko je boja doista dobra. Dok majorske boje slobodno otvaramo na trećoj poziciji sa snagom ispod otvora jer koristimo konvencije Drury i Truscott s kojima možemo registrirati otvore ispod minimuma za otvor 1 u boji.

Evo jedan lijepi primjer za otvor na trećoj poziciji :

♠ AKxx  
♥ Q10xxx  
♦ Kx  
♣ Jx

Imamo pune uvjete za otvor 1♥ na prvoj i drugoj poziciji, ali na trećoj poziciji nećemo otvoriti 1♥, već 1♠ jer nam je pik boja puno jača od herc boje.

♠ Kx  
♥ KQ10xx  
♦ xxx  
♣ Jxx

Ovu ruku sasvim slobodno otvaramo s 2♥ na trećoj poziciji, da smo imali 4-karatni herc razmišljali bi o otvoru 1♥.

## 11.1 Otvor 1NT na trećoj poziciji

Otvor 1NT na trećoj poziciji zadržava pune vrijednosti kao i na pozicijama 1 i 2, ako želite eksperimentirati, otvarajte 1NT na trećoj poziciji s 6-karatnim majorom i 3-2-2, ali morate imati poenski raspon 12-14 poena, ako ne želite sučevu kaznu.

## 11.2 Otvor 1 u majoru na trećoj poziciji

Otvor 1 u majoru na poziciji 3 pokazuje najčešće +5-karatnu boju (moguća je i 4-karatna boja), te je moguće imati od 8-9 poena pa do 21. Dakle moguć je otvor s 8-10 poena, no tad nastojimo (nije obavezno) imati dobru boju radi usmjerenja partnerove atake.

### 11.2.1 Inicijalni odgovori

<b>Govor</b>	<b>poeni značenje</b>
1♠	5-10 prirodno
1NT	5-10 prirodno
2♣	+9 Drury konvencija, +3-karatna majorska podrška
2♦	8-10 prirodno
2♥	8-10 prirodno, nakon 1♠ otvora
podrška	5-9 prirodno uz +3-karatnu podršku
podrška sa skokom	4-8 prirodno uz +4-karatnu podršku
nova boja sa skokom	+9 uz +4 aduta i +4-karatna boja
2NT	8-10 maksimalna passed hand ruka s trefovima



### 11.2.2 Drury konvencija

2♣ odgovor na 1♠ je umjetan i obećava maksimalnu passed hand ruku uz adutsku podršku. Ako partner ima +4 pika tad on nema dobru boju sa strane, jer bi u tom slučaju ostvario skok s potvrdom fita.

### 11.2.3 Odgovori na Drury

2♣ odgovor je forsing do najmanje 2 u majoru otvora. Otvarač rebidira po slijedećem :

- 2♦ pokazuje razuman otvor, ali negira mogućnost skoka direktno u manšu ili pokušaj manše. Partner se sad može vratiti u otvaračev major s ničim dodatnim za reći ili ostvariti TRIAL BID pokušaj za igru
- 2♥ nakon 1♠ otvora je također prirodan ali ne obavezno negira mogućnost skoka u manšu ili pokušaj manše. To može biti prvi korak u osiguravanju da se pronađe korektna manša. Partner može licitirati 2♠ s minimumom ili ostvariti pokušaj igre.
- 2 u majoru otvora pokazuje sub-minimum ruku koja nije u stvari zainteresirana za igru, najvjerojatnije s 10 do 11 poena. Partner treba imati vrlo jaku ruku da bi nastavio licitirati.

U stvari, oba partnera mogu ostvariti pokušaj igre.

### 11.3 Otvor 1♦ na trećoj poziciji

Otvor 1♦ na poziciji 3 se ne razlikuje od pozicija 1 i 2, jedino možemo otvoriti ispod otvora ako imamo dobru minorsku boju, no tad možemo otvoriti i baražno na nivou 3, pa su otvori u minoru na nivou 1 na poziciji 3 u biti jednaki kao i na pozicijama 1 i 2.

### 11.4 Otvor na nivou 2 na trećoj poziciji

Otvori 2♣, Multi i Muiderberg na poziciji 3 imaju tendenciju da budu jako slabi, tako se sa slijedećim listom slobodno otvara 2♦ :

♠ 65432  
♥ XX  
♦ XXX  
♣ XXX

Isto tako slobodno otvorite Muiderberg 2♠ na trećoj poziciji sa slijedećim listom :

♠ XXXXX  
♥ XX  
♦ XX  
♣ XXXX

### 11.5 Baražni otvori na trećoj poziciji

Slično kao i kod otvora na nivou 2 i baražni otvori na poziciji 3 imaju tendenciju da budu jako slabi. Tako da je otvor 3♣ gotovo postao klasičan s 5-karatnom bojom u slijedećem listu :

♠ XXX  
♥ XX  
♦ XXX  
♣ XXXXX

## 12. Otvori na četvrtoj poziciji

Za razliku od pozicije 3 otvori na četvrtoj poziciji su rijetko kad slabi, jer u tom slučaju uvijek možemo pasirati ruku koja će postati all pass.

### 12.1 Otvor 1NT na četvrtoj poziciji

Ovaj otvor zadržava svoje pune vrijednosti i nema promjena, dakle isto kao i na ostalim pozicijama.

### 12.2 Otvor 1 u majoru na četvrtoj poziciji

Ovaj otvor zadržava isti sistem licitiranja kao i na poziciji 3, dakle s Drury-jem itd., ali nećemo ga otvarati (možda ponekad ako smo distributivni) s rukom koja nema otvor.

### 12.3 Otvor 1♦ na četvrtoj poziciji

Ovaj otvor ima istu snagu i vrijednosti kao i na pozicijama 1 i 2. Dakle i daljnji način licitiranja ostaje isti.

### 12.4 Otvori na nivou 2 na četvrtoj poziciji

Otvori 2♣, Multi i Muiderberg nemaju smisla sa slabom rukom, tako da nam Multi na četvrtoj poziciji pokazuje dobru 6-karatnu majorsku boju s 10-13 poena, dok Muiderberg pokazuje svoju klasičnu distribuciju 5-4 s također 10-13 poena. Isto vrijedi i s otvorom 2♣.

### 12.5 Baražni otvori na četvrtoj poziciji

Za ove otvore vrijede ista pravila kao i za otvore na nivou 2, nikad nisu slabi, a pokazuju 7-karatnu boju.

# 13. Konvencije

Početak ćemo s konvencijama koje nam pomažu u licitiranju slemova, a nakon toga ćemo opisati konvencije koje koristimo nakon našeg umjetnog otvora 1♣.

## 13.1 Roman KeyCard Blackwood

Roman KeyCard upit je obično iniciran s 4NT i dogovorenim adutskom bojom prije toga. Odgovori su :

<b>Govor</b>	<b>značenje</b>
5♣	1 ili 4 ključne karte
5♦	0 ili 3 ključne karte
5♥	2 (ili 5) ključne karte bez adutske Q
5♠	2 (ili 5) ključne karte uz adutsku Q

Pomoć za pamćenje je 1430, jednaki skor koji se dobije za mali slem u majoru ako ste ranjivi. Iz praktičnih razloga možete zaboraviti da 5♥/♠ pokazuju 5 ključnih karata jer se to ne događa gotovo nikad!

### Izmijenjeni odgovori

Primijetili ste kako smo prva dva govora zamijenili u odnosu na normalni Blackwood. Kad je pik adut onda to nema velikog značaja dok uz herc adut i kad partner licitira najčešći govor 5♣ čime pokazuje jednu ključnu kartu, omogućava se pitanje za adutsku Q ispod 5♥.

Ako je herc adut a igrate 03/14 odgovore i partner licitira 5♦ pokazujući jednu ključnu kartu nemoguće je pitati za Q herca, a istovremeno ne biti prisiljen igrati 6♥.

### 13.1.1 Pitanje za adutsku Q i K sa strane

Nakon što nam partner odgovori broj ključnih karata i ako odgovor nije pokazao ima li adutsku Q ili ne, to je slučaj 5♣ i 5♦ odgovora, možemo pitati partnera ima li adutsku Q ili ne. To radimo licitirajući prvi korak poviše odgovora, pretpostavimo adut pik :

4NT	5♣
5♦	? pitanje za Q pika, odgovori

- 5♥ – uz Q pika i K herca
- 5♠ – bez Q pika
- 5NT – uz pika i bez K sa strane, uz točan broj pokazanih aduta dotad
- 6♣/♦ – uz minorskog K i uz Q u adutu
- 6♠ – pika i bez K sa strane, uz veći broj od pokazanih aduta dotad

Za adut herc i odgovor 5♦ slijedi pitanje za Q preko 5♥ i partner će odgovoriti na to pitanje ako ima 3 ključne karte, dok će uz 0 ključnih karata pasirati 5♥. To je glavni razlog zašto smo zamijenili govore 5♣ i 5♦ i značajna prednost igranja 14-30 umjesto 03-14.

Nakon odgovora na 4NT kao pitanje za broj ključnih karata, možemo pitati partnera da nam licitira kojeg K sa strane ima preko 5NT, ako pretpostavimo pik adut, evo odgovora na 5NT :

- 6♣ – uz tref K, moguć karo K i herc K
- 6♦ – uz K karo, moguć herc K, ali bez tref K
- 6♥ – uz K herc, bez minorskih K
- 6♠ – bez K sa strane

### 13.1.2 Sliding Roman Gerber

Ova konvencija je inicirana s 4♣ pitanjem.

<b>Govor</b>	<b>značenje</b>
4♦	0 ili 3 Asa
4♥	1 ili 4 Asa
4♠	2 Asa uz minimum
4NT	2 Asa uz maksimum

Opet primijetite promjenu odgovora u odnosu na klasični Roman Gerber. Kao pitanje za K igrač koji pita licitira prvi korak poviše (sve ostalo je za igrati), od čega i nastaje 'sliding'.

Odgovori su za K :

<b>Korak</b>	<b>značenje</b>
1	0 ili 3 Kralja
2	1 ili 4 Kralja
3	2 Kralja

Nakon ovoga može slijediti pitanje za Q, analogno kao i za K.

### 13.1.3 Roman KeyCard Weakwood

WEAKWOOD je pomagalo za licitiranje slemova posebno dizajnirano za upotrebu nakon što je otvarač otvorio baražno. U takvim slučajevima partner neće obično imati više od 10 poena pa neće držati 3 ili više ključnih karata. Odgovori su :

<b>Korak</b>	<b>značenje</b>
1	bez ključnih karata, vjerojatno Q u adutu
2	1 ključna karta bez Q u adutu
3	1 ključna karta uz Q u adutu
4	2 ključne karte bez Q u adutu
5	2 ključne karte uz Q u adutu

### 13.1.4 Roman KeyCard Voidwood

Vrlo rijetko će partner sa šikenom ostvariti RKCV pitanje. To je ekvivalentno Roman KeyCard Blackwoodu osim što igrač koji pita pokazuje šiken i pita za ključne karte izvan te boje u kojoj je šiken. Partner odgovara kao i obično samo ne uzima u obzir A u toj boji, ako ga ima ne broji A u boji u kojoj je partner šiken. Stoga partner nikad ne može imati 5 ključnih karata!

<b>Korak</b>	<b>značenje</b>
1	0 ili 3 ključne karte
2	1 ili 4 ključne karte
3	2 ključne karte bez Q u adutu
4	2 ključne karte uz Q u adutu

### 13.1.5 Roman KeyCard Lackwood

Roman KeyCard Lackwood je izmislio Eric Rodwell i to je još jedna varijacija od Roman KeyCard Blackwood konvencije. Koristi se od partnera nakon što mu je partner baražirao. Skok u novu boju, ili nakon 4♥ ili višeg baraža, nova boja je forsing i pokazuje podršku za otvarača, slem interes, ali uz 2 brza gubitka u licitiranoj boji. Odgovori su :

- Uz dva ili više gubitaka u boji, sign-off-irajte u dogovorenoj boji
- Uz jedan brzi gubitak u toj boji, licitirajte mali slem u dogovorenoj boji
- Ako nemate brzih gubitaka u toj boji i pošto je partner licitirao pitanje za ključne karte, u tom slučaju odgovorite broj ključnih karata :
  - prvi korak = 0 ili 3 ključne karte,
  - drugi korak = 1 ili 4 ključne karte,
  - treći korak = 2 ključne karte bez adutske Q,

- četvrti korak = 2 ključne karte uz adutsku Q

Partner mora paziti da ne licitira 5 u dogovorenoj boji kao korak u odgovorima, jer je to sign-off, taj se govor preskače u odgovorima i licitira se prvi korak poviše da se pokaže odgovor na pitanje o broju ključnih karata.

### 13.1.6 Protivničko ometanje na pitanje za ključne karte

Ako protivnici interveniraju na naš Roman KeyCard stil kad smo potvrdili adutsku boju, tad koristimo sljedeću strukturu.

#### Protivnici kontrirali pitanje

Partner sad ima par dodatnih govora omogućenih, pass i rekontru koji se koriste po :

<b>Govor</b>	<b>značenje</b>
Pass	0 ili 3 ključne karte
Rekontra	1 ili 4 ključne karte
Prvi korak	2 ključne karte bez adutske Q
Drugi korak	2 ključne karte uz adutsku Q

#### Partner pasirao

Ako partner pasira, što je prvi korak tad igrač koji pita se može vratiti u dogovorenu boju, što je za igrati, može dati rekontru što je također za igrati, ili licitirati dalje što bi bilo pitanje za adutsku Q.

#### Partner rekontrirao

Ako partner rekontrira što je drugi korak tad igrač koji pita se može vratiti u dogovorenu boju, što je za igrati, isto kao i pass (što je obično dosta neobično), ili licitirati dalje što bi bilo pitanje za adutsku Q ili pitanje za posebnog K u Spiral Scan.

#### Partner licitirao

Ako partner licitira, što je treći ili četvrti korak pokazujući 2 ključne karte uz ili bez adutske Q, tad igrač koji pita se može vratiti u dogovorenu boju, što je za igrati, dok viši govori pitaju otvarača za pojedinog K.

### 13.1.7 Protivnici intervenirali na pitanje

Koristimo dvije različite strategije ovisno o nivou intervencije.

#### Ispod nivoa 5 u dogovorenoj boji

Ako su protivnici intervenirali ispod 5 u dogovorenoj boji tad partner pasira što je prvi korak i pokazuje 1 ili 4 ključne karte, kontra je drugi korak koji pokazuje 0 ili 3 ključne karte, dok govori pokazuju 2 ključne karte bez/uz adutske Q.

#### Na ili iznad nivoa 5 u dogovorenoj boji

Ako protivnici interveniraju na nivou 5 ili iznad nivoa 5 u našoj dogovorenoj boji ili na nivou 6 ili 7, tad smo previsoko pa smo uklopili jednostavne informacije u odgovore, tako pass pokazuje parni broj ključnih karata, dok kontra pokazuje neparni broj ključnih karata.

Nema daljnjih sistemskih govora, sve je prirodno.

### 13.1.8 Protivnička intervencija na normalni Blackwood

Ako nema dogovorene boje tad malo mijenjamo izgled otvaračevih rebida. Partner i dalje rješava intervencije na jednaki način, pass pa kontra (rekontra, pa govori za daljnje korake.

Ipak imamo jednu malu izmjenu, rekontra od otvarača nije pitanje za K ili nešto drugo, već je za igrati, jer je lako moguće da je protivnik kontrirao boju da pokaže A za ataku i ne mora biti boja u kojoj je kontrirer želio igrati.

## 13.2 Cue-bid-iranje

Koristimo uglavnom standardne stvari.

4NT nakon cue-bid-a je još uvijek Roman KeyCard Blackwood. Uvijek pokazujemo kontrole 'up-the-line'.

### 13.2.1 Protivnici kontriraju cue-bid

U tom slučaju imamo dodatnu mogućnost pokazati kontrolu u toj boji, s rekantom ćemo pokazati prvu kontrolu u boji, s passom drugu kontrolu u boji, dok nastavak preko je negiranje kontrole u toj boji.

## 13.3 Asking Bid Konvencije

Ove konvencije koristimo nakon jakog i umjetnog otvora 1♣ i jak su nam alat u sistemu za pronalaženje slemova. Koristimo slijedeće osnovne konvencije :

- Alpha konvencija – koristi se licitom nove boje otvarača nakon partnerovog pozitivnog odgovora na otvor 1♣, doznajemo imamo li fit i broj kontrola
- Gamma konvencija – pitanje za kvalitet boje partnera otvarača
- Beta konvencija – nakon odgovora partner 1 u majoru, 1NT predstavlja pitanje za broj kontrola kod partnera otvarača
- Epsilon konvencija – pitanje za kontrolu u boji koja nije adut
- Eta konvencija – potvrda 4-4 fita i provjera jačine adutske boje

### 13.3.1 Alpha konvencija

Javlja se nakon jakog konvencionalnog govora 1♣ i nakon pozitivnog odgovora partnera. Otvarač pita partnera za snagu lista i podršku u boji (maksimum - +11H uz minimalno 4 kontrole, minimum - ostalo), odgovori idu u koracima :

- Prvi korak – minimum bez podrške
- Drugi korak – maksimum bez podrške
- Treći korak – minimum uz podršku (treći honer)
- Četvrti korak – maksimum uz podršku (treći honer)
- Peti korak – maksimum uz 4-karatnu podršku
- ako nije pokazana podrška – negativan odgovor :
  - nova boja - licitacija je prirodna
  - ako licitirate partnerovu prvu boju nakon Alpha konvencije : to je Gamma (Adut) konvencija
- ako je pokazana podrška – pozitivan odgovor (najmanje treći korak) :
  - nova boja predstavlja Epsilon konvenciju
  - ponavljanje boje Alpha konvencije – pitanje za kontrolu u boji Alpha konvencije :
    - prvi korak – bez honera
    - drugi korak – Dama
    - treći korak – Kralj
    - četvrti korak – As
    - peti korak – dva od tri top-honera

### 13.3.2 Gamma konvencija

Javlja se nakon jakog konvencionalnog otvora 1♣ i označava podršku boje partnera otvarača i istovremeno pitanje za kvalitet boje partnera otvarača, odgovori idu po koracima :

- prvi korak – bez top-honera u boji
- drugi korak – 5-karatna boja uz jednog top-honera
- treći korak – 5-karatna boja uz dva top-honera
- četvrti korak – 6-karatna boja uz jednog top-honera
- peti korak – 6-karatna boja uz dva top-honera
- šesti korak – tri top-honera u boji

Nakon odgovora javljanje nove boje predstavlja Epsilon konvenciju, a ponavljanje boje pita partnera za bolje objašnjenje adutske boje, odgovori :

- ako je odgovor bio 0 ili 3 top-honera :
  - prvi korak – 5-karatna boja
  - drugi korak – 6-karatna boja
  - treći korak – 7-karatna boja
  - četvrti korak – +8-karatna boja
- ako je odgovor bio 1 ili 2 top-honera :
  - prvi korak – jedan ili dva top-honera plus J u adutskoj boji
  - drugi korak – Q ili KQ
  - treći korak – K ili AQ
  - četvrti korak – A ili AK
- ako je dat odgovor o posjedovanju J, prvi korak predstavlja pitanje za ostale ili ostalog top-honera, odgovori :
  - prvi korak – Q ili KQ u adutskoj boji
  - drugi korak – K ili AQ u adutskoj boji
  - treći korak – A ili AK u adutskoj boji

Sada je nova boja Epsilon konvencija

### 13.3.3 Beta konvencija

Koristi se u dva slučaja : nakon 1♣ – 1♥/♠ – 1NT i predstavlja pitanje za kontrole (As – 2 kontrole, Kralj – 1 kontrola), partner otvarača odgovara :

- 2♣ (ALERT) – 0-2 kontrole
- 2♦ (ALERT) – 3 kontrole
- 2♥ (ALERT) – +4 kontrole

### 13.3.4 Epsilon konvencija

Javlja se nakon upotrebe Alpha ili Gamma konvencije i pronađenog fita u boji. Partnera se pita za kontrolu boje, svi odgovori su ALERT :

- Prvi korak – bez kontrole (+3 male karte)
- Drugi korak – treća kontrola (Q ili dubl)
- Treći korak – druga kontrola (K ili singl)
- Četvrti korak – prva kontrola (A ili šiken)
- Peti korak – jaka kontrola (AK ili AQ)

Javljanje nove boje predstavlja novu Epsilon konvenciju, dok ponavljanje boje Epsilon konvencije, predstavlja pitanje za kvalitet boje, odgovori :

- Prvi korak – kratkoća
- Drugi korak – snaga

### 13.3.5 Eta konvencija

Koristi se nakon partnerovog pokazivanja 4-karatne majorske boje te licitirajući tu boju na nivou ispod manše tražimo jedan od slijedećih odgovora :

- prvi korak – četvrti J ili slabije
- drugi korak – jedan top-honer
- treći korak – jedan top-honer + J
- četvrti korak – dva top-honera
- peti korak – tri top-honera

### 13.4 Zaključak

Sve ove konvencije služi za licitiranje slemova, ako nemate interesa za slem, onda ih nemojte licitirati, samo ćete pomoći protivnicima, ili ćete doći u nepotrební nesporazum s partnerom. Ukoliko nemate želje za slemom, skočite u manšu ako ste dogovorili fit, tako se najlakše pokazuje minimum, bez interesan za slem.

Nakon otvora 1♣ svaki pozitivan licit od strane partnera otvarača je u biti forsing manše, tako da oba partnera sa skokom u manšu pokazuju minimum bez interesa za slem.