

Konwencja licytacyjna 2-WAY CHECKBACK(Podwójny Magister)

1. Gracz W otwiera licytację.

♠ K105
♥ A64
♦ K64
♣ Q1094

N
W E
S

♠
♥
♦
♣

Zapewne zalicytujesz 1♣

2. Gracz N pasuje. Partner E licytuje na trzecim ręku 1♥.
3. Gracz S również pasuje. Jako W zapewne zalicytujesz 1BA.
4. Co powinien zalicytować gracz E po pasie N?

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
1BA	pas	?	

Rozdanie 1a

Oble strony przed partią

♠ K105
♥ A63
♦ K64
♣ D954

♠ 84
♥ DW752
♦ A53
♣ 973

Rozdanie 1b

Oble strony przed partią

♠ K105
♥ A63
♦ K64
♣ D954

♠ A43
♥ KD752
♦ A3
♣ K73

Rozdanie 1c

Oble strony przed partią

♠ K105
♥ A63
♦ K64
♣ D954

♠ A4
♥ KD752
♦ D53
♣ 973

5. Jako gracz E wiesz, że Twój partner W ma 12-14 punktów w składzie zrównoważonym.
6. Jeżeli posiadasz siłę 7-9 PC to będziesz dążył do szybkiego zatrzymania się w częściówce, ponieważ razem z partnerem posiadacie 19-23 pkt.
7. Jeżeli posiadasz siłę powyżej 12 punktów to jesteś pewien, że powinniście zagrać końcówkę: BA albo kolorową - jeżeli macie uzgodniony kolor starszy. Razem z partnerem macie 25 lub więcej punktów. Być może w grę wchodzi również jakaś gra premiowa.
8. Jeżeli posiadasz siłę powyżej 10-12 punktów to nie jesteś pewien, czy możecie zagrać końcówkę. Możecie ją zagrać tylko wówczas, jeżeli macie uzgodniony kolor starszy, i gdy partner ma jakąś nadwyżkę (np. układową). Prawdopodobnie dasz inwit do końcówki.
9. W jaki sposób poinformować partner o tym, co chcemy zrobić i zapytać o jego siłę i skład?

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
1BA	pas	?	

♠ 84
♥ DW752
♦ A53
♣ 973

♠ A4
♥ DW752
♦ A3
♣ K73

♠ A4
♥ KD752
♦ D53
♣ 973

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
1BA	pas	?	

A. Chcesz sforsować partnera do końcówki – zalicytuj sztuczne 2♦.

♠ A4 ♥ DW752 ♦ A53 ♣ K73	
-----------------------------------	--

B. Zamierzasz zainwitować końcówkę – zalicytuj sztuczne 2♣.

♠ A4 ♥ KD752 ♦ K53 ♣ 973	
-----------------------------------	--

C. Chciałbyś zatrzymać się w częściówce – dowolna odzywka inna niż 2♣ albo 2♦.

♠ 84 ♥ DW752 ♦ A53 ♣ 973	
-----------------------------------	--

Ogólne zasady postępowania po zastosowaniu konwencji Podwójny Magister

- Zakładając, że wskazaliśmy cel w licytacji (A. forsing do końcówki, B. inwit do końcówki, C. częściówka), możemy kierować się w dalszej licytacji następującymi celami cząstkowymi:
 - Czy posiadamy niewymieniony w licytacji fit 4-4?
 - Czy posiadamy fit 5-3 w kolorze który licytowaliśmy?
 - Jeżeli odpowiadający jest słaby – to on powinien podjąć finalną decyzję licytacyjną – dokonać wyboru kontraktu – ponieważ nie ma pola do dialogu.
- W przypadku zalicytowania 2♦ (forsing do dogranej) otwierający wskazuje istotne informacje:
 - Czy posiadamy dodatkową długość w kierach?
 - Czy posiadamy dodatkową długość w pikach?
 - Czy posiadamy przyzwoity kolor młodszy?
 - W pozostałych przypadkach licytujemy 2BA.
- Przykład ręki W: 3♠, brak 3♥ (3244)

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
1BA	pas	2♦	pas
2BA			

- W przypadku zalicytowania 2♣ (inwit do dogranej) otwierający musi zalicytować 2♦
- Po zalicytowaniu 2♦ odpowiadający E opisuje swoją rękę:
 - kolor wskazuje długość,
 - 2BA wskazuje na brak przyzwoitego koloru do pokazania,
 - Przeskok kolorem to inwit na 6+.
- Przykład ręki E: 6+♥, 10-11 pkt

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
1BA	pas	2♣	pas
2♦	pas	3♥	

- Licytację rozpoczynamy bez zmian w systemie licytacyjnym.
- W przypadku, gdy otwierający (np. W) zalicytuje 1♣, jego partner E odpowie 1♥/♠, i otwierający W zalicytuje 1BA możemy wykorzystać

konwencję Podwójny Magister.

- Celem konwencji jest wskazanie przez E partnerowi W charakteru ręki gracza E oraz znalezienie koloru do gry.
- Jeżeli E posiada:
 - 10-12 punktów licytuje sztuczną odzywkę 2♣, która ma charakter inwitujący.
 - 15-18 punktów licytuje sztuczną odzywkę 2♦, która ma charakter forsujący do dogranej.

Wybór odzywki przez gracza E

♠ K52 ♥ A96 ♦ K64 ♣ D954	N W E S	♠ ♥ ♦ ♣												
	<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1♣</td><td>pas</td><td>1♥</td><td>pas</td></tr><tr><td>1BA</td><td>pas</td><td>?</td><td></td></tr></table>	W	N	E	S	1♣	pas	1♥	pas	1BA	pas	?		
W	N	E	S											
1♣	pas	1♥	pas											
1BA	pas	?												

Lp.	Odzywka E	Opis
1.	2♣	partnerze , zalicytuj 2♦!
2.	2♦	odzywka forsująca do dogranej
3.	2♥	naturalne, nie forsuje
4.	2♠	rewers, ♠ naturalne, 5+ ♥, forsuje do dogranej
5.	2BA	inwit do 3BA
6.	3♣	inwit układowy
7.	3♦	5-5, forsing do dogranej
8.	3♠/4♣/4♦	Splinter

- Po zastosowaniu konwencji partnerzy mają czas na znalezienie najlepszego koloru do gry i optymalnego poziomu kontraktu.
- Dla otwierającego W priorytetem powinno być:
 1. powtórzenie koloru partnera E – jeżeli posiada w nim 3 karty,
 2. zgłoszenie drugiego koloru starszego – jeżeli posiada w nim 4 karty.

♠ ♥ ♦ ♣		♠ADW103 ♥KW64 ♦93 ♣AW												
		<table><tr><th>W</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr><tr><td>1♣</td><td>pas</td><td>1♥</td><td>pas</td></tr><tr><td>1BA</td><td>pas</td><td>?</td><td></td></tr></table>	W	N	E	S	1♣	pas	1♥	pas	1BA	pas	?	
W	N	E	S											
1♣	pas	1♥	pas											
1BA	pas	?												

- Nasz partner - W otworzył licytację 1♣. Jako E odpowiadamy 1♠. Partner licytuje 1BA. Ile może mieć punktów?
- Aby poinformować partnera o naszej karcie (jako E) możemy skorzystać z konwencji 2-WAY CHECKBACK. Zalicytuj:
 - a) 2♣- partnerze, mam 10-12 punktów (W jest zobowiązany do zalicytowania 2♦ - sztuczne, przejściowe),
 - b) 2♦- partnerze mam 15+ punktów. Nie pasuj przed końcówką.

Wybór odzywki przez gracza W po 2♣ od E

♠ K5 ♥ AD82 ♦ A87 ♣ 9754		♠ ADW103 ♥ KW64 ♦ 93 ♣ W8																
		<table><tr><td>W</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr><tr><td>1♣</td><td>pas</td><td>1♠</td><td>pas</td></tr><tr><td>1BA</td><td>pas</td><td>2♣</td><td></td></tr><tr><td>2♦</td><td>pas</td><td>?</td><td></td></tr></table>	W	N	E	S	1♣	pas	1♠	pas	1BA	pas	2♣		2♦	pas	?	
W	N	E	S															
1♣	pas	1♠	pas															
1BA	pas	2♣																
2♦	pas	?																

2♦ -> standardowa odpowiedź otwierającego W po 2♣ od E.

Dalsza licytacja E:

1. pas -> długie kara
2. 2♥ -> 4♥
3. 2♠ -> 5+♠

Wybór odzywki przez gracza W po 2♦ od E

♠ K5
♥ AD82
♦ A87
♣ 9754



♠ ADW103
♥ KW64
♦ 93
♣ AW

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
1BA	pas	2♦	pas
?			

Odpowiedź otwierającego W po 2♦ od E (forsująca do dogranej) powinna być jak najbardziej naturalna.

Co do zasady, gracz W powinien najpierw pokazać kier, zanim pokaże ile ma ♠, tzn.:

- jeżeli gracz E licytował kier, to W licytuje najpierw 2♥ z trójką kier – a dopiero potem może licytować, że ma 4♠.
- jeżeli gracz E licytował piki, to W licytuje
 - 2♥ z czwórką kier – a dopiero potem pokazuje fit ♠ z trójką pik.
 - 2BA – odpowiedź inwitująca z ♣.
 - 3♣ - słabe trefle.
 - 3♦/♥/♠ - sugeruje próbę szlemikową

Wybór odzywki przez gracza W po 2♦ od E

♠ K5
♥ AD82
♦ A87
♣ 9754



♠ ADW103
♥ KW64
♦ 93
♣ AW

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
1BA	pas	2♦	pas
2♥	pas	?	

- Ponieważ W posiada tylko 2 piki więc licytuje 2♥ (czwórka).
- W takiej sytuacji E dowiaduje się o ficie kierowym, więc może licytować 4♥.
- Ale jeżeli E uzna, że należy próbować zagrać szlemika powinien zalicytować 3♥. Im silniejsza karta tym niżej staramy się utrzymać poziom licytacji po forsinu do dogranej). W tym rozdaniu E powinien zalicytować 3♥ - jako zachętę do szlemika.
- Gracz W jest zainteresowany szlemikiem tylko wówczas, jeżeli gracz E ma zatrzymanie treflowe. Gracz W licytuje cue bid pikowy 3♠ (zatrzymanie drugiej klasy w pikach). W odpowiedzi gracz E licytuje cue bid treflowy 4♣. Po takiej wymianie informacji gracz W może już zapytać o asy przez 4BA. Gracz E posiada dwa asy i króla atutowego – 3 wartości – więc odpowiada 5♦. Na wszelki wypadek można zapytać o dodatkowe króle w ręce E (np. poprzez 5BA). Po odpowiedzi pokazującej 0 dodatkowych króli - licytujemy 6♥. Po informacji o jednym królu - licytuj 7♥).