

Na tegorocznych Mistrzostwach KAS zasłyszałem od Gerarda z Wrocławia (serdecznie pozdrawiam!) o ciekawej konwencji otwarcia zaporowych. Nazwa Mania Frania, pochodzenie ponoć warszawskie, choć nigdy się z tym pomysłem nie spotkałem (ma to zresztą swoje uzasadnienie, o czym dalej). Co najważniejsze, konwencja ta trafia celnie w moje preferencje, a zobaczycie to sami porównując choćby poniższy tekst z

[Szuflada](#)

i jej transferami alternatywnymi.

Ponieważ poznałem tylko ideę, podjąłem próbę uzupełnienia jej do sensownej całości. W tytule nie użyłem nazwy oryginalnej, bo to co proponuję z całą pewnością odbiega od oryginału. Pozostałem jednak w klasyczno-warszawskim klimacie (wiecie chyba skąd ta nazwa?). Jeśli natrafię na oryginał, to chętnie o nim napiszę.

* * * * *

Założenie jest takie:

Otwarcia na wysokości 2 są słabym transferem na kolejny kolor lub oznaczają dwukolorówkę na dwóch kolejnych jeszcze wyższych kolorach.

Krótko mówiąc, licytujemy kolor, którego na pewno nie mamy:

2! = transfer na 6. lub 5+ i 5+

2! = transfer na 6. lub 5+ i 5+

2! = transfer na 6. lub 5+ i 5+

2 $\square$! = transfer na 6. $\square$ lub 5+ $\square$ i 5+ $\square$

Pozostały nam przedzielone dwukolorówki, które możemy zalicytować bezpośrednio:

3 $\square$ (!) = 5+ $\square$ i 5+ $\square$

3 $\square$ (!) = 5+ $\square$ i 5+ $\square$

2BA proponuję wykorzystać na zasygnalizowanie 7+ w którykolwiek młodszy.

* * * * *

Tyle systematyka otwarc, teraz trzeba poradzić sobie z dalszą licytacją. Nie jest to łatwe, bo wariantowość stawia spore wyzwania, szczególnie dla rąk z pewnymi ambicjami.

O wiele prościej robi się gdy wiadomo, że jesteśmy w obronie. Gwarantuje to otwarcie trzecioręczne. Wtedy naprawdę jest dużo łatwiej znaleźć właściwy kontrakt, a kłopoty mają przeciwnicy. Takie podejście zalecam na początek i specjalnie w tym celu wyodrębniłem ten fragment licytacji.

Jak zwykle, najprościej przyjąć jakieś zasady. Proponuję następujące:

1. Przyjęcie transferu nie forsuje;
2. Przyjęcie transferu z przeskokiem - zaporowe;
3. Zalicytowanie koloru wyższego od transferu - inwit z fitem;
4. Zalicytowanie 2BA - ręka na kolorze otwarcia - inwit;
5. Podniesienie koloru otwarcia - przeciwna dwukolorówka, inwit;

6. Zaliczanie koloru wyższego od transferu z przeskokiem - GF+;
7. Zaliczanie 3BA - do gry;
8. Po skaczącej odpowiedzi i wymuszonym 3BA rebid 4♣! uzgadnia 6. i pyta o kontrole i ew. krótkości;
9. Przy dwukolorówkach na pytanie o wartości pokazujemy oba K w posiadanych longerach.

Po pytaniu 4♣, o którym mowa w pkt. 8 stosujemy uproszczoną kwalifikację rąk:

- jako "ładnych", gdy posiadamy co najmniej 3. kontrole (A-2, K i D at - 1),
- jako "brzydkich", gdy posiadamy kontroli mniej.

Odpowiedzi z "ładną" ręką połączone zostały z ew. wskazaniem krótkości.

To oryginalne rozwiązanie, które może też być adaptowane do innych konwencji, więc nazwijmy je jakoś, np. "Mańka".

* * * * *

Na zakończenie tej ogólnej części warto poruszyć kwestię tego, jak polityka Systemowa PZBS może odnosić się do omawianego rozwiązania.

Definicja konwencji sztucznych (brązowych) mówi, że zalicza się do nich:

a) otwarcia licytacji odzywkami od dwa trefl do trzy pik, które:

- mogą być słabe (mogą mieć siłę mniejszą od siły średniej ręki) ORAZ
- nie przyrzekają co najmniej 4 kart w określonym kolorze;

WYJĄTEK: słaba odzywka pokazująca zawsze co najmniej 4 karty w określonym kolorze. Jeżeli odzywka nie przyrzeka min. 4 kart w określonym kolorze, to musi być dana z ręką silną. (Wyjaśnienie: Jeżeli wszystkie znaczenia słabych odzywek przyrzekają min. 4 karty w określonym kolorze, a silne odzywki przyrzekają silną rękę to nie jest Konwencja Brązowa).

WYJĄTEK: otwarcie licytacji 2 karo, pokazujące słabe dwa w kolorze starszym (Multi) albo układ dwukolorowy z co najmniej jednym kolorem starszym (Wilkosz), z opcją lub bez opcji silnych rąk.

b) wejście w obronie po naturalnym otwarciu licytacji kolorem na wysokości jednego, które nie przyrzeka co najmniej 4 kart w określonym kolorze.

WYJĄTEK: naturalne wejście 1 bez atu w obronie.

WYJĄTEK: każdy cue-bid pokazujący silną rękę (co najmniej 13 HCP).

WYJĄTEK: cue-bid z przeskokiem w określonym kolorze przeciwnika, który obliguje partnera do zalicytowania 3 BA z zatrzymaniem w tym kolorze.

WYJĄTEK: wejście 2 karo po każdym otwarciu 1 trefl, o znaczeniu dwukolorówka Wilkosza z co najmniej jednym kolorem starszym, z opcją lub bez opcji silnych rąk.

c) otwarcia licytacji słabymi odzywkami dwukolorowymi na wysokości dwóch i trzech, wskazującymi nie więcej niż trzy karty w określonym kolorze,

d) kontrolowane systemowe odzywki psychologiczne.

Moim zdaniem, omawiana konwencja podpada pod punkty a i c. Oznaczałoby to, że jej

stosowanie ograniczone jest w turniejach brydżowych par, teamów i indywidualnych – lokalnych, regionalnych, ogólnopolskich i rozgrywanych w ramach mityngów i kongresów (kategoria 3). W takich rozgrywkach stosowanie konwencji brązowych jest możliwe po wyrażeniu zgody przez przeciwników.

Tyle wstępu, przejdźmy do szczegółów.

* * * * *

2⁺! = transfer na 6⁺ lub 5⁺ i 5⁺

2⁺

!

pas

?

I. Słabe ręce

PAS = gdy wolimy grać w ⁺ (na swoim longerze)

2⁺ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

- może być także z własnym słabym longerem⁺, z zamiarem powtórzenia⁺ (bez fitów w starych)

- może być longer⁺ w wersji inwitującej (omówione w pkt II)

PAS = mam $\square$

$2\square (!)$ = mam $\square$ i $\square$

PAS/ $2\square$ = gramy to

$3\square$ = słaby na $6+\square$

{/slide}

$3\square (!)$ = do koloru, zaporowe

{slide=...}

PAS = z $\square$

$3\square$ = naturalne $\square$ z $\square$

{/slide}

II. Ręce inwitujące

2□ (!) = wariant, w którym to my mamy monokolor □ (mała szansa na PAS)

{slide=...}

PAS = teoretycznie może tak się zdarzyć...

2□ (!) = stare

2BA! = silny na □ bez fitu w starych, NF

PAS = do gry

3□ (!) = do koloru, słaby, do gry

3BA = góra, do gry

3□ ! = j.w., ale dopuszcza grę w starszy

3□ = do gry

3□ = propozycyjne, słaby bez cienia fitu □

3□ ! = > 3BA, góra, do gry

3BA(!) = 6. starsza i góra (nie tracimy możliwości zagrania 4 w starszy)

{/slide}

2□(!) = do koloru, NF

{slide=...}

- *inwit z tolerancją gry w□□*

PAS = trafiony wariant, ale min.

2□! = krótkość □ przy uzgodnionych □, max.

2BA! = min. na □

3□ = do PASa

3□! = krótkość □ przy uzgodnionych □, max.

3□ = max. na □ (nie zajmujemy BA)

3□ = coś w rodzaju 5-6-1-1

{/slide}

2□ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

- *inwit z tolerancją gry* w□□

PAS = trafiony wariant, min.

2BA! = max. na □

3□! = krótkość □ przy uzgodnionych □, max.

3□ = min. na □

3□! = krótkość □ przy uzgodnionych □., max.

3□ = coś w rodzaju 6-5-1-1

{/slide}

2BA! = 6+□, NF

{slide=...}

- *jest okazja użyć transferów, więc korzystamy*

PAS/3□ (!) = do gry

3□! => 3□ - 6.□

3□! => 3.□ - 6.□

3□! => 3BA

{/slide}

3□ (!) = na młodszych min. 5-5, NF

{slide=...}

- *biorąc pod uwagę misfity, całkiem solidna ręka*

PAS/3 $\spadesuit$ = słaby wybór

3 $\spadesuit$ / $\spadesuit$ = 6. licytowana, góra

3BA = do gry

4 $\spadesuit$ / $\spadesuit$! = mam $\spadesuit$

{/slide}

III. Ręce silne

3 $\spadesuit$ / $\spadesuit$ (!) = do koloru, GF+, także z samodzielnym licytowanym kolorem

{slide=...}

- *trzymam wszystko, zalicytuj 3BA z $\spadesuit$ lub pokaż krótkość ze starymi*

- *możemy tak licytować również ręce z szansami szlemikowymi*

3 $\spadesuit$! (po 3 $\spadesuit$) => 3BA - z $\spadesuit$

3BA = do gry

4♠! = pytanie, dalej jak po bezpośrednim 3BA

3BA (po 3♠) = mam ♠

PAS = do gry

4♠! = uzgadnia ♠, pyta o kontrole [Mańka]

4♠(!) = słabe, bez 3. kontroli

4♠/♠! = 3. kontrole i krótkość licytowana

4BA! = 3. kontrole bez krótkości

5♠! = 3. kontrole i krótkość ♠

5♠(!) = 4. kontrole

4♠(!) = uzgadnia ♠, INV (obawa grania 3BA prawdopodobnie ze względu na ♠)

4♠/♠ (powtórnie) = własny kolor, do gry

4□/□! = krótkość, wariant 5.□-5.□

4□/□ (!) = do gry

4BA! = pytanie o wartości (zaliczamy K w obu kolorach starszych)

{/slide}

3BA = do gry

4□! = silne, fity w □ i co najmniej jednym starszym, raczej słabe □ (zaliczylibyśmy 3BA), F1

{slide=...}

-□ *ze starymi obowiązkowe* 4□

- z □ *□ ze słabą ręką licytujemy 4□, z lepszymi wartościami możemy dodatkowo coś pokazać:*

4□ = jak wyżej

4□ = na starych

4□! = wysoki honor w □ i krótkość □

4BA! = wysoki honor w $\square$ i brak krótkości

5 $\square$! = krótkość $\square$

5 $\square$! = wysoki honor w $\square$ i krótkość $\square$

{/slide}

[Przykład](#) Gracz na pozycji S nie jest w łatwym położeniu.

* * * * *

2 $\square$! = transfer na 6. $\square$ lub 5+ $\square$ i 5+ $\square$

2

$\square$

!

pas

I. Słabe ręce

PAS = zagramy to

2 $\square$ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

- możemy tak zalicytować ze swoim longerem $\square$ - słabym lub w sile inwitu

PAS = z $\square$

$2\square (!)$ = $\square$ z $\square$

{/slide}

$3\square (!)$ = do koloru, zaporowe, na wszelki wypadek fit w $\square$ lub w $\square$

II. Ręce inwitujące

$2\square (!)$ = wariant, w którym mamy monokolor $\square$ (mała szansa na PAS)

{slide=...}

PAS = teoretycznie może tak się zdarzyć...

$2\square (!)$ = czarne

2BA! = silny na $\square$ bez fitu w $\square$, NF

PAS = do gry

3 $\square$ = propozycyjne, słabe

3 $\square$ = góra, coś w $\square$, zachęca do 3BA

3 $\square$ = gdy mamy jednak jakieś obawy

3BA = do gry

{/slide}

2 $\square$ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

- *inwit z tolerancją gry w* $\square\square$

PAS = mam $\square$ i $\square$ bez nadwyżek

2BA! = min. na $\square$

3□ = do gry

3□! = krótkość □ przy uzgodnionych □, max.

3□! = krótkość □ przy uzgodnionych □, max.

3□ = max. na □ (nie zajmujemy BA)

3□ = coś w rodzaju 6-1-1-5

{/slide}

2BA(!) = 6+□, próba zagrania końcówki, NF

{slide=...}

PAS/3□(!) = do gry

3□! => 3□ - 6.□ lub droga do 3BA z ręki Odpowiadającego

3□/□ = wybór koloru

3! => 3BA

3! => 3 - 6, min.

3 = 6, max.

3BA = do gry

{/slide}

3(!) = do koloru, tolerancja gry w , INV

{slide=...}

- *nas raczej nie interesują (?)*

PAS = min.

3! => 3, min. lub dwukolorówka z max., zamiar dojścia 3BA (nie obiecuje nic w)

3(!) = do koloru, tj. do wariantu I

3! => 3BA

$3\Box = 6.\Box$, max

$3\Box = 6.\Box$, max

3BA = do gry (jeśli chcemy zająć pozycję rozgrywającego, tj. gdy mamy ładne $\Box$)

Przykład

{/slide}

$3\Box (!) = \Box \text{ i } \Box$, NF

{slide=...}

PAS/3/4 $\Box$ = do gry

$3\Box = 6.\Box$, max

3BA = do gry (ale trochę ryzykowne)

{/slide}

III. Ręce silne

3 $\square$ (!) = w zasadzie fit $\square$, ale możliwy też zamiar zagrania w $\square$, nie wyklucza fitu $\square$, F1

{slide=...}

3BA! = 6. $\square$

4 $\square$! = uzgadnia $\square$, pyta o kontrole i ew. wartości układowe [Mańka]

4 $\square$! = 3. kontrole, krótkość $\square$

4 $\square$ (!) = słaba ręka (0-2 kontrole)

4BA! = 3. kontrole bez krótkości

4 $\square$ /5 $\square$! = 3. kontrole i licytowana krótkość

5 $\square$ = 4. kontrole

PAS/4 $\square$ = gramy to

4 $\square$ = własny kolor, do gry

4□! = dwukolorówka, **renons** w □ lub □

4□! = pytanie

4□! = renons □

4□/5□ = do gry

4BA! = pytanie o wartości - pokazujemy wszystkie K w czarnych!

4□! = renons □

PAS/5□ = do gry

4BA! = pytanie o wartości (w tym oba czarne króle!)

4□ = własny kolor, do gry

4□/□! = krótkość, □ i □

4□/5□ = do gry

4BA! = pytanie o wartości (w tym oba czarne króle)

{/slide}

3BA = do gry

4! = "nie interesuje mnie 3BA, mamy uzgodniony kolor starszy i zagramy końcówkę"

{slide=...}

4! => , 6.

4(!) = 5. i 5.

{/slide}

[Przykład](#) wyszło jak w Multi

* * * * *

2! = transfer na 6. lub 5+ i 5+

2

!

pas

I. Słabe ręce

2□ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

- ze względu na możliwy II wariant tej odżywki (omówiony w cz. II) powinniśmy coś przekazać

PAS = to mam

2BA(!) = młodsze i coś w □

- zamiast powiedzieć banalne 3□, przekażmy jakąś informację

PAS = do gry

3□ = do gry

3□ (!) = □ i □, krótkość □

3□ = prawdopodobnie 2.□ u Otwierającego, więc możemy wybrać ten kolor do gry

[Przykład](#) - a [tak to było...](#)

{/slide}

3□ (!) = do koloru, zaporowe, fit w młodszym, NF

II. Ręce inwitujące

2□ (!) = wariant, w którym mamy monokolor □ (mała szansa na PAS)

{slide=...}

PAS = no coś, jednak miał...

2BA! = młodsze i coś w □, o sile nic nie mówi, NF

3□ ! = inwit z 6.□

3□ (!) = do koloru, brak nadwyżek

4□ = do gry

3□ (!) = młodsze, brak uzupełnienia w □

{/slide}

2BA(!) = ręka oparta o kolor młodszy lub □, próba zagrania końcówki, F1

{slide=...}

- mając 5.□ -5.□ możemy założyć, że partner ma□□, a mając□□ ...?

- licytujemy do jego wyobrażonej ręki

3□ (!) = do koloru (może być dwukolorówka albo □), nic specjalnego

PAS = na 6+□

3□ = na 6+□, niechęć do uzgodnienia □

PAS = na 6.□ bez nadwyżek [Przykład](#)

3□/□! = krótkość i 5-5 na młodych, mamy sporo wojska w □!

3□ = na 6+□, niechęć do uzgodnienia □

3♦! => 3BA, ładna ręka

3♦/♦ (!) = do koloru (do 6.♦/♦), lepsza ręka na 6.♦

3♦! = ładna dwukolorówka na młodych

{/slide}

3♦/♦ (!) = do koloru, NF - ręka z fitem ♦, z którą inwitujemy końcówkę, jeżeli partner ma górę otwarcia

{slide=...}

PAS = na młodych

3♦! = krótkość ♦ na młodych

3♦ = bez nadwyżek na ♦

3BA! = bez krótkości na młodych

4♦! = krótkość ♦ na młodych

4♠ = góra na ♠

{/slide}

III. Ręce silne

3♠! = "pokaż co masz"

{slide=...}

3♠! => 3BA, dwukolorówka

3BA! = 6.♠ bez krótkości lub z krótkością, słaba ręka (bez 3. kontroli)

PAS = do gry

4♠! = pytanie o krótkość [Mańka]

4♠/♠! = krótkość licytowana

4♠(!) = bez krótkości w czerwonych

4♠! = zainteresowanie krótkością ♠!

4! = mam krótkość

4 = nie mam krótkości w

4 = swój kolor do gry

4 = do gry

4 / / ! = 6. i krótkość, 3. kontrole

4 (!) = 4. kontrole

{/slide}

4! = silne, GF+

{slide=...}

- przesądzona gra kolorowa

4! = 6. , silniejsza ręka (3/4 kontrole)

Czarna Mańka

Wpisany przez januus

czwartek, 20 września 2018 23:00 - Poprawiony niedziela, 16 lipca 2023 08:21

4! = powiedz coś jeszcze

4 = bez nadwyżek

4BA! = 3. kontrole bez krótkości

5 / / ! = 3. kontrole i krótkość licytowana

5 = 4. kontrole

4! => 6. , słabsza ręka (0-2 kontrole)

4! = młode, krótkość

4BA! = młode, krótkość

{/slide}

* * * * *

2! = transfer na 6. lub 5+ i 5+

2

!

pas

I. Słabe ręce

3□ (!) = do koloru, NF

{slide=...}

PAS = "mam □ "

3□ (!) = dwukolorówka czerwona

[Przykład](#)

{/slide}

3□/□ (!) = do koloru, zaporowe, możemy też zagrać 4□

II. Ręce inwitujące

2BA(!) = ręka oparta o kolor młodszy lub □ , próba zagrania końcówki, F1

{slide=...}

3 $\square$ = 6. $\square$, słaba ręka

3 $\square$ (!) = dwukolorówka, słaba

3 $\square$ (!) = dwukolorówka, ładna ręka, nie wyklucza 2/3-fitu $\square$

3 $\square$ (!) = 2/3-fit $\square$, góra

3BA = góra na $\square$, bez fitu $\square$

{/slide}

III. Ręce silne

3 $\square$ (!) = "pokaż co masz", GF+

{slide=...}

3BA! = 6. $\square$

4 $\square$! = pytanie [Mania]

4□/□/□! = krótkość, 3. kontrole

4BA(!) = 3. kontrole bez krótkości

5□ = słaba ręka

wyższe = 4. kontrole i... według schematu

4□ (!) = dwukolorówka

{/slide}

3BA = do gry

4□! = silne, fity w □ i □, niewykluczone w □, F1

{slide=...}

4□ (!) = czerwone

PAS/4□ = do gry

4□! = uzgadnia □, pyta

Czarna Mańka

Wpisany przez januus

czwartek, 20 września 2018 23:00 - Poprawiony niedziela, 16 lipca 2023 08:21

4BA! = ładna ręka, krótkość $\square$

5 $\square$! = ładna ręka, krotkość $\square$

5 $\square$ = brak nadwyżek

4 $\square$ / $\square$! = krótkość przy 6. $\square$, ładna ręka

4BA! = ładna ręka na $\square$ (nie pokażemy ew. krótkości $\square$)

5 $\square$ = bez nadwyżek

{/slide}

* * * * *

2BA! = 7+ $\square$ / $\square$

2

BA

!

pas

I. Słabe ręce

PAS = wchodzi w rachubę, szczególnie przed partią

3□ (!) = do koloru, NF

4□ (!) = do koloru

II. Ręce inwitujące

3□ (!) = do koloru, NF - ręka z fitem □, z którą inwitujemy końcówkę, jeżeli partner ma górę otwarcia

{slide=...}

PAS = bez nadwyżek

3□/□ ! = krótkość, ładna ręka na □

3BA! = bez krótkości, ładna ręka na □

4□ = "jestem na □ "

{/slide}

Czarna Mańka

Wpisany przez januus

czwartek, 20 września 2018 23:00 - Poprawiony niedziela, 16 lipca 2023 08:21

3 $\square$ / $\square$ = na swoim kolorze, INV

III. Ręce silne

3BA = do gry

4 $\square$! = silne, oba starsze, wybierz któryś z lepszym fitem

* * * * *

3 $\square$ (!) = 5+ $\square$ i 5+ $\square$

3

$\square$ (

!

)

I. Słabe ręce

PAS/3 $\square$ /4 $\square$ = do gry

II. Ręce inwitujące

3 $\square$ (!) = fit $\square$, INV

III. Ręce silne

3♠ (!) = uzgadnia ♠

{slide=...}

3BA! = ładna ręka

4♠ = brzydka ręka

{/slide}

4♠ = do gry

[Przykład](#) - w rzeczywistości licytacja potoczyła się inaczej ([link](#)), wynik -2

[Przykład](#)

* * * * *

3♠ (!) = 5+♠ i 5+♠

3

♠

(

!

)

I. Słabe ręce

PAS/3 $\heartsuit$ = do gry

II. Ręce inwitujące

3 $\heartsuit$ (!) = ręka z fitem w kolorze partnera, z którą inwitujemy końcówkę, jeżeli partner ma górę otwarcia

{slide=...}

3 $\heartsuit$ = brak nadwyżek

3BA! = nadwyżkowa

{/slide}

III. Ręce silne

3BA = do gry

4□! = silne, ambicje szlemikowe, jeszcze nic nie wiemy, GF+

{slide=...}

4□(!) = słaba ręka (bez 3. kontroli)

4□ = przejściowe, interesuje nas renons

4□(!) = bez renonsu

4BA! = renns □

5□! = renons □

4□! = krótkość □, ładna ręka

4□! = krótkość □, ładna ręka

4BA! = renons □, ładna ręka

5□! = renons □, ładna ręka

{/slide}

Czarna Mańka

Wpisany przez januus

czwartek, 20 września 2018 23:00 - Poprawiony niedziela, 16 lipca 2023 08:21

4□ = samodzielny kolor, do gry