

Tłumaczenie angielskiej karty konwencyjnej

Karta konwencyjna wypełniona jest zgodnie z zaleceniami Międzynarodowej Federacji Brydzowej (WBF) przy pomocy programu WBF CCE (WBF Convention Card Editor). Stosowane skróty zgodne są ze standardem proponowanym przez WBF.

Pismem pochyłym pogrubionym zaznaczony jest tekst narzucony z góry (wspólny dla wszystkich międzynarodowych kart konwencyjnych). Pismem pochyłym zwykłym zaznaczone są angielskie terminy charakterystyczne dla Wspólnego Języka.

W sekwencjach licytacji dwustronnej odzywki przeciwników podane są w nawiasach.

Category - typ systemu. Artificial - RED - sztuczny - czerwony. Wspólny Język traktowany jest jako system sztuczny (ale nie wysoce sztuczny) ze względu na 3 znaczenia otwarcia 1♣.

NCBO -- federacja (państwo).

Event -- typ imprezy brydzowej, All - wszystkie.

SYSTEM SUMMARY - streszczenie systemu.

GENERAL APPROACH AND STYLE - ogólna charakterystyka systemu i stylu licytacji

Three-way 1♣ opening: NAT, PREP or STR - otwarcie 1♣ ma 3 znaczenia: naturalne (NAT to skrót od natural), przygotowawcze (PREParatory) lub silne (STRong)

1♦ response is ART - odpowiedź 1♦ jest sztuczna (ARTificial)

five-card majors, non-forcing 1NT response - otwarcia w kolor starszy z piatki, nieforsująca odpowiedź 1BA

2♣ OPENING=11-14, 5♣, 4M or 6♣ - otwarcie 2♣ to 11-14 punktów, piątka trefli, starsza czwórka (4M - M jak Major - oznacza starszą czwórkę, a np. 5m - m jak minor - oznaczałoby młodszą piatkę) lub sześć trefli

1NT Openings: 15 - 17 HCP - Otwarcia 1BA: 15 - 17 punktów (HCP to High Card Points)

2 OVER 1 Responses: NAT, 1-round forcing - Odpowiedzi 2-over-1: naturalne, forsujące na jedno okrażenie

SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENCE - Specjalne odzywki, które mogą wymagać ustalen w obronie

OPEN 2♦=5+M, 5+OS(6-11) if allowed; 5+♠, 5+OS otherwise - otwarcie (OPENing) 2♦ to starsza piątka (5+ oznacza pięć lub więcej kart w kolorze), i piątka (co najmniej) w innym kolorze (OS - other suit), jeśli jest to dozwolone ("Wilkoś" na popularnych turniejach zagranicznych nie jest dozwolony); 5+ pików, 5+ w innym kolorze w przeciwnym wypadku (zmiana w systemie w celu spełnienia zagranicznych wymogów systemowych)

OPEN 2NT - otwarcie 2BA

1♦ RESP=3-way: NEG(0-6), minor(s)(7-11), or STR BAL(16+). Odpowiedź 1♦ ma 3 znaczenia: negatywne (NEGative), kolor(y) młodszy (młodsze) lub silna karta (STRong), układ zrównowazony (BALanced).

Wyjaśnienie pojęć w poszczególnych sekwencjach

1M - odzywka 1 w kolor starszy

at least 3 cards - co najmniej trzy karty

any - dowolna odzywka

at least 3-card support - fit co najmniej trzykartowy

ASK - pytanie (ASKing)

SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES - specjalne sekwencje, kiedy pas jest forsujacy

IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE - istotne uwagi, których nigdzie indziej nie opisano (dosłownie: nigdzie indziej nie pasują)

Psychics: rare - blefy: rzadkie

OPENING BID DESCRIPTIONS - opisy otwarć

Opening - Otwarcie

Artificial - Sztuczne Yes - jeśli otwarcie jest sztuczne; No - jeśli otwarcie jest naturalne

Min. Number of Cards - minimalna liczba kart licytowanego koloru

Neg Dble through - Kontry negatywne do wysokości

Responses - Odpowiedzi

Subsequent Auction - Dalsza licytacja

Passed Hand Bidding - licytacja po pasie

Wyjaśnienia niektórych pojęć stosowanych w opisie licytacji po poszczególnych otwarciach w kolejności pojawienia się w karcie konwencyjnej:

BAL - układ zrównowazony

at least 3 cards - co najmniej 3 karty

minor(s) - kolor(y) młodszy(e)

ANY - układ dowolny

HCP - punkty

ASK - pytanie

min. 3-card suit - minimum trzykarty fit

cards karty

GF (game forcing) - forsujące do dogranej

INVERTED MINOR RAISES - odwrócone podniesienie w kolorze młodszym (2♦ - forsujące, 3♦ - blokujące)

NF (non-forcing) - nieforsujące

INV - inwit

with - z

SUTT (suttort) - fit

PRE (preemptive) - blokujące

responder's non-jump rebid 2NT is GF - rebid odpowiadającego 2BA bez przeskoku forsuje do dogranej

TRF(transfer) - teksas

3s - 3 w dowolny kolor

bid shortage, two-suiter (usually 5431) - licytowana krótkość, (reka) dwukolorowa, (zwykle 5431)

4M - starsza czwórka

OS - inny (drugi) kolor

if allowed - jeśli jest to dozwolone

otherwise - w przeciwnym wypadku

RESP (response) - odpowiedź

show your suit with a TRF - pokaz swój kolor teksasem

WK (weak) - słabe

ASK for shortage - pytanie o krótkość

classic - klasyczne

GAMBLING, no stopper - GAMBLING (pełny kolor młodszy), bez zatrzymania

STR 4♥ - mocne 4♥

HIGH LEVEL BIDDING - licytacja strefy szlemowej

1st+2nd round cue bids equally - cue bids licytowane są po kolei, zarówno pierwszej jak i drugiej klasy

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD - Blackwood na pięć wartości,

102 if clubs agreed - 102 (odwrócona odpowiedź), jeśli uzgodniono trefle

JOSEPHINE - atutowa

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING - licytacja w obronie i po interwencji

OVERCALLS (Style; Responses; 1/2 Level; Reopening) - wejścia (styl, odpowiedzi, szczebel 1 i 2; na pozycji re-open)

Jump bids=PRE(6-11) at any VULN - wejścia są blokujące (6-11) w każdym założeniu (VULN to skrót od VULNability - założenia)

Overcalls=5+ cards (4 cards rarely), 7-16 HCP - wejścia z piątek (rzadko z czwórek), 7 - 16 punktów

NT RESP=NF - odpowiedź w bez atutu jest nieforsująca

JUMP RAISE=PRE - poparcie z przeskokiem jest blokujące

New suit=F1 after 2x O/C -- nowy kolor jest forsujący na jedno okrażenie po wejściu (O/C to skrót od OVERCALL) na wysokości dwóch

1NT OVERCALL (2ND/4TH Live; Responses; Reopening) - wejście 1BA (na drugiej rece i na czwartej rece, gdy obaj przeciwnicy licytują; odpowiedzi; na pozycji re-open)

1NT-2nd POS, 4th LIVE=16-18HCP; STAYMAN, TRF - wejście 1BA (na drugiej rece i na czwartej rece, gdy obaj przeciwnicy licytują) to 16 - 18 punktów; Stayman, teksasy

1NT-reopen=11-15 HCP, subsequent bidding is NAT - 1BA na pozycji re-open: 11-15 punktów, dalsza licytacja jest naturalna

JUMP OVECALLS (Style; Responses; Unusual NT) - wejścia z przeskokiem (styl, odpowiedzi, 2BA na młodsze)

1-Suit: PRE in any VULN, Unusual NT - przeskok pojedynczy: blokujący we wszystkich założeniach, 2BA - nielicytowane dwa najmłodsze kolory

Reopen INTERMEDIATE (11- 15) - na pozycji re-open konstruktywne (dosłownie: średnie)

DIRECT and JUMP CUE BIDS (Style; Responses; Reopen) - kolor przeciwnika bez przeskoku i z przeskokiem (styl; odpowiedzi; na pozycji re-open)

MICHAELS CUE promises at least one unbid major - cue bid Michaela obiecuje przynajmniej jeden nielicytowany kolor starszy

JUMP CUE=1)ASKS STOP or 2)one-suiter GF - kolor przeciwnika z przeskokiem to 1) pytanie o zatrzymanie lub 2) jednokolorowa reka forsująca do dogranej

VS. NT (vs Strong/Weak; Reopening; PH) - po otwarciu (dosłownie: przeciwko) 1BA (przeciwko silnemu/słabemu; na pozycji Re-open; po pasie (PH - Passed Hand))

VS STRONG: 2♣=any 1-suiter, advancer's 2♦=P/C - przeciwko silnemu: 2♣ to reka jednokolorowa na dowolnym, 2♦ partnera jest do koloru (dosłownie P/C oznacza Pass or Correct - spasz lub popraw)

2♦= both majors - 2♦ to oba starsze

2M = 5+M, 4+m;

DBL=5+m, 4M - (M to symbol koloru starszego, m to symbol koloru mlodszego)

VS WEAK: NAT, DBL=13+HCP - przeciwko slabemu: naturalnie, kontra od 13 punktów

VS PREEMPTS (Doubles; Cue bids; Jumps; NT bids) - licytacja po blokach (kontry; kolor przeciwnika; przeskoki; licytacja w bez atu)

T/O DBL;LEB after (WK2x)-DBL-(P)-;MICHALES CUE - kontra wywolawcza (T/O = take out); Lebensohl po otwarciu slabe 2, kontrze i pasie; cue bidy Michaela

Jumps are constructive - skoki sa konstruktywne

VS. ARTIFICIAL STRONG OPENINGS - licytacja po sztucznych, silnych otwarciach

OVER O♠ONENTS' TAKE OUT DOBLE - licytacja po kontrze wywolawczej przeciwnika

New suit at: 1-level is F1, 2-level is NF - nowy kolor na: szczelbu jednego jest forsujacy na jedno okrazenie, na szczelbu dwóch jest nieforsujacy

1M-(DBL)-1NT=CONSTRUCTIVE RAISE(7-10) - konstruktywne podniesienie

1M-(DBL)-2M=WK RAISE - slabe podniesienie

1M-(DBL)-2NT=LIMIT RAISE(8-11) - usually 4-card SU♠ - podniesienie z bilansu - zwykle z fitem czterokartowym

LEADS AND SIGNALS - wisty i sygnały

Wyjasnienie oznaczen:

Lead - wist

In partner's suit - wist w kolor partnera

Suit - na gre kolorowa

NT - na bez atu

Subseq - dalsze wisty (nie pierwszy wist)

2nd/4th - druga, czwarta

same - tak samo

Other: low from doubleton non-honour - inne: mniejsza z dubla bez figury

Ace (A) - as

King (K) - król

Queen (Q) - dama

Jack (J) - walet

109 oznacza dziesiatke z dziewiatka sec (podobnie w analogicznych opisach)

() oznacza 0 lub wiecej kart, np KQ() oznacza miasza sec ("golego" miasza) lub miasza "nie sec"

(+) oznacza 1 lub wiecej kart, np KQ(+) oznacza miasza "nie sec"

x - oznacza blotke

H -oznacza figure

xSx(+) - litera S oznaczana jest karta wistu. W tym wypadku chodzi o wist druga najlepsza z trzech lub wiecej blotek

HSx - druga spod trzeciej figury

xS - z dubla mniejsza

HxxSx - czwarta najlepsza spod figury

SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY - sygnały według priorytetu

Partner's Lead - zrzutki do wist partnera

Declarer's Lead - zrzutki do koloru granego przez rozgrywającego

Discarding - zrzutki nie do koloru

Hi/lo=O - kolejność: duża (High), mała (Low) oznacza nieparzysta (Odd) liczba kart

Hi=DISCRG - duża jest zniechęcająca (discouraging)

S/P - Lavinthal (suit preference - dosłownie: preferencja koloru)

Zrzutki poustawiane są według priorytetu. Np. przeciwko grom kolorowym dajemy do wist partnera najczęściej ilościówkę, rzadziej jakościówkę, a w sporadycznych przypadkach Lavinthalą

Signals (including Trumps) - sygnały (w tym sygnały w kolorze atutowym)

Trumps: Hi/lo is S/P - w kolorze atutowym: kolejność: duża mała jest Lavinthalą

SMITH SIGNAL vs NT: low is ENC - potwierdzenie wist na bez atu - mała jest zachęcająca (ENCouraging)

DOUBLES - kontry

TAKEOUT DOUBLES (Style; Responses; Reopening) - kontry wywoławcze (styl; odpowiedzi; na pozycji re-open)

T/O DBL=3 cards in unbid major(s) and 2 cards in unbid minor(s) - kontra wywoławcza oznacza 3 karty w nielicytowanym (ch) kolorze (kolorach) starszym (ch) i 2 karty w nielicytowanym (ch) młodszym (ch)

1♦ is NEG after T/O double over 1♣ - 1♦ jest negatem po kontrze wywoławczej na 1♣

Reopening DBL=9+HCP - kontra na pozycji re-open od 9 punktów

SPECIAL, ARTIFICIAL AND COMPETITIVE DOUBLES/REDOUBLES - kontry i rekontry o specjalnym, sztucznym znaczeniu. Kontry "w walce" (competitive).

RESP DBL shows values (usually two suits) - kontra odpowiedź wskazuje wartości (zwykle dwa kolory)

AFTER 2♣ OPEN AND O/C: DBL IS NEG on the levels of 2 or 3 - po otwarciu 2♣ kontra jest negatywna po wejściu na wysokości 2 lub 3.

AFTER 2♦ OPEN AND O/C: DBL IS NEG on the level of 2 - po otwarciu 2k kontra jest negatywna po wejściu na wysokości 2.

Polska karta konwencyjna

Karta ma mieć podobny układ jak zagraniczna - może się wyróżniać jakimś elementem graficznym.

Stosowane skróty:

DOW - układ dowolny

F1 - forsujące na jedno okrażenie

FK - forsujące do koncówki

m - kolor młodszym

NAT - naturalnie

NEG - negat

NF - nieforsujące

OTW - otwarcie

POZ 1 - wysokość (poziom) 1

PYT - pytanie

S - kolor starszy

WEJ - wejście

ZRÓWN - układ zrównowazony

Dziele karte na 4 strony w "kolejnosci czytania":

Strona 1:

Nagłówek - KARTA KONWENCYJNA - WSPÓLNY JEZYK 2000

PARA: wolne miejsce

NASZE MODYFIKACJE SYSTEMU WJ 2000

OTWARCIA

ca 4 wiersze

DALSZA LICYTACJA

ca 10 wierszy

LICYTACJA DWUSTRONNA

ca 6 wierszy

WISTY i ZRZUTKI

ca 6 wierszy

BLEFY - jeden wiersz

BLEFY KONTROLOWANE (opisac sekwencje)

ca 3 wiersze

Strona 2

Układ identyczny jak w wersji angielskiej:

OPISY POSZCZEGÓLNYCH OTWARC

Otwarcie Sztuczne Min. Ktr Neg. do Opis Odpowiedzi Dalsza Licytacja Licytacja Po Pasie

1♣ / Tak / 0 / 3♠ / ZRÓWN(12-14); 5+♣(12+); DOW(18+) / 1♦=NEG(0-6), mlodszy(e)(7-11), ZRÓWN(16+); 1♥, 1♠=4+karty, 7+PC; 2♣, 2♦=5+kart, FK; 3♣, 3♦=6+kart(9-11) / 1♣-1♦-1♥(1♠) - co najmniej 3 karty; 1♣-1♦-1BA(18-21); 1♣-1S-2♦=odwrotka /

1♦ / Nie / 4 / 3♠ / 12 - 18 / 2♦=10+PC; 3♦=5-9PC / forsujace 2BA /

1♥ / Nie / 5 / 3♠ / 12 - 18 / 1BA=NF; 2BA=co najmniej inwit z fitem; 3♥=blok / forsujace 2BA / DRURY-FIT

1♠ / Nie / 5 / 3♠ / 12 - 18 / 1BA=NF; 2BA=co najmniej inwit z fitem; 3♠=blok / forsujace 2BA / DRURY-FIT

1BA / Nie / / / 15 - 17 / Stayman; teksasy; 2♠=teksas na trefle lub inwit do 3BA; konwencja 5431 / /

2♣ / Nie / 5 / 3♠ / 11-14, 5+♣4S lub 6+♣ / 2♦=PYT; 2♥, 2♠=NF / /

2♦ / Tak / 0 / 2♠ / Wilkosz / 2♥, 2♠=do koloru; 2BA=PYT; 3♦=inwit; 3♥=blok / odpowiedz 4♣="zalicytuj swój starszy teksasem" / /

2♥ / Nie / 6 / / 6 - 11 / 2♠=PYT o krótkosc; 2BA=5+ pików / /

2♠ / Nie / 6 / / 6 - 11 / 2BA=PYT o krótkosc / /

2BA / Tak / / 5+♣, 5+♦, 6-11PC / 3♥=PYT / /

3♣ / Nie / 6 / / / blok / / /

3♦ / Nie / 6 / / / blok

3♥ / Nie / 6 // blok
 3♠ / Nie / 6 // blok
 3BA / Tak /// pełny młodszy bez dojścia / 4♦=PYT
 4♣ / Tak /// ok. 9 lew na ♥
 4♦ / Tak /// ok. 9 lew na ♠
 4♥ / Nie / 6 // blok //
 4♠ / Nie / 6 // blok //
 4BA // // // // //

STREFA SZLEMOWA

cue bidy po kolei pierwszej i drugiej klasy
 BLACKWOOD na pięć wartości z królami,
 HOYT (pytanie o króla)
 atutowa
 SPLINTER
 AUTOSPLINTER

Strona 3

LICYTACJA DWUSTRONNA

WEJSCIA

Przeskok=blok

Z piątek (okazyjnie z czwórek)(7-16)

ODP 1BA=NF

DRURY

Poparcie z przeskokiem=blok

Nowy kolor: NF po WEJ na POZ 1, F1 po WEJ na POZ 2

WEJSCIE 1BA

(nie na re-open): 16-18; Stayman, teksasy
 na re-open: 11-15; dalsza licytacja NAT

WEJSCIA PRZESKOKIEM

Blokujące w każdym założeniu

Na re-open: konstruktywne: 12-15

KOLOR PRZECIWNIA

Bez przeskoku=cue bid Michaela

Z przeskokiem=PYT o zatrzymanie lub FK na monokolorze

OBRONA PRZECIWKO BEZ ATU

SILNE: 2♣=dowolny monokolor

2♦=oba strże

2S=5+kart i 4+m

ktr=5+m i 4M

SLABE: NAT, kontra=13+

OBRONA PRZECIWKO BLOKOM

Kontra wywoławcza

Lebensohl po 2♥ i 2♣

Cue bid Michaela

Skoki konstruktywne

2BA=16-18

LICYTACJA PO KONTRZE PRZECIWNIA

Nowy kolor: na POZ1 jest F1, na POZ2 jest NF

1S-{ktr)-1BA=7-10 z fitem

1S-(ktr)-2S=4-7 z fitem

1S-(ktr)-2S=(8-11) - zwykle 4 atuty

Strona 4

WISTY i ZRZUTKI**WIST**

Wist odmienny, jeśli nie opisano inaczej.

ODSTEPSTWA OD WISTU ODMIENNEGO (zaznaczyć poprzez wpisanie TAK w odpowiednie miejsce lub opisanie typu koloru)

wist naturalny

wist odwrotny

z dubla wyższa

trzecia, piąta

w kolor partnera naturalnie

najmniejsza spod trzeciej figury

As

Król

Dama

Walet

10

9

ZRZUTKI

Zrzutki odwrotne (jeśli nie zaznaczono inaczej).

Na gre w kolor - pierwsza zrzutka ilościowa (mała - parzysta)

Na gre w bez atu - pierwsza zrzutka jakościowa (mała zachęca)

ODSTEPSTWA OD ZRZUTEK ODWROTNYCH

zrzutki jakościowe naturalne

zrzutki ilościowe naturalne

zrzutka do wistu w asa
zrzutka do wistu w króla
zrzutka do wistu w dame

INNE SYGNALY

Atuty: Lavinthal pomocniczy; Lavinthal; potwierdzenie wistu odwrotne

ODSTEPSTWA

potwierdzenie wistu naturalne
brak potwierdzenia wistu
Lavinthal pomocniczy zamiast potw.
marka bezposrednia naturalna
marka bezposrednia odwrotna

KONTRY

KONTRA WYWOLAWCZA

WYW=3 karty w kolorze S, 2 karty w kolorze m

1♦=NEG po WYW na 1♣

re-open=9+PC

KONTRY SPECJALNE

Kontra odpowiedz

Kontra do dlugosci: do 3♠ po OTW 2♣

do 2♠ po OTW 2♦