

## **1-D : Kada su protivnici pokazali jednu boju**

Šema licitacije, niže izložena, primenjuje se kada su protivnici pokazali jednu legitimnu boju, a ni vi, niti vaš partner niste još ušli u licitaciju, iako je bilo koji od vas (ili obojica), prethodno možda pasirao.

### **1-D struktura**

Za početne kompetitivne akcije oruđa u **1-D** arsenalu su sledeća:

**1-D Overcall** (dvobojni overkol): Ovime se pokazuje dvobojac sa licitiranom i sledećom višom, nepomenutom bojom. Tako, preko otvora **1♥**, **1♠** pokazuje pik i tref, **2♣** tref i karo, a **2♦** karo i pik. Boje mogu biti dužine 4, 5 ili 6 karata - minimalna snaga boje je K10xx ili xxxxx. Potrebna snaga zavisi od distribucije i taktičke situacije, ali je maksimum 16 HCP.

**1-D Jump overcall** (skok overkol): Njime se pokazuje jednobojna karta, obično dužine 6 ili 7 karata. Maksimalna snaga je oko 15 HCP; minimum zavisi od taktičke situacije i može biti toliko slab koliko i tipičan baražni skok overkol u standardnim metodima.

**1-D Double jump overcall** (dvostruki skok overkol): To je čisto baražna akcija, sa 7 ili 8 karata u boji i najviše jednim defanzivnim štihom.

**1-D NT** (minimalan licit NT) Pokazuje balansiranu ruku sa 16-18 HCP i najmanje jednim stoperom u otvorenoj boji.

**1-D Direct cue-bid:** (direktan kju bid) Za ovu licitaciju je neophodno da poeni budu skoncentrisani u dve licitacione boje. Nisu bitni HCP, već kvaliteti boja. Igramo samo u direktnoj poziciji.

- \* Snaga: 8 - 15 HCP u zavisnosti od zonske i taktičke situacije
- \* Distribucija: 6+♣/♦ i tačno 4♥/♠
- \* Kvalitet: bez posebnih uslova

### **1-D T/O Double** (izlazna kontra)

Snaga informativne kontre:

- 11+ HCP, distribucija: 4441
- (12) 13 - 15 HCP distribucija 4432 ili 5332 sa po minimum 3 karte u nelicitiranim bojama. Igrač koji je dao kontru u drugom licitu prihvata transfer ili posle licita 1NT licituje 5. boju ako je maksimalan.
- 19+ HCP, BAL sa stoperom
- 16+ HCP, bilo šta

### **1-D jump cue bid** (kju bid u skoku)

- Nivo 3 pitanje za stopera. Licitiramo sa 7+ karata bilo koja, zatvorena boja
- Nivo 4 bikolor minorski ili majorski, 3-5 luzera

### **1-D jump overcall 2NT** (2NT overkol u skoku). Pokazuje jaki bikolor sa 0-4 luzera.

- Otvor **1♣** - 2NT = bikolor ♦ & ♥/♠ // kjubid je pitanje za drugu boju
- Otvor **1♦** - 2NT = bikolor ♣ & ♥/♠ // kjubid je pitanje za drugu boju
- Otvor **1♥** - 2NT = bikolor ♣/♦ & ♠ // 3♣ P/C, 3♦ pitanje za minora, 4♣ NAT
- Otvor **1♠** - 2NT = bikolor ♣/♦ & ♠ // 3♣ P/C, 3♦ pitanje za minora, 4♣ NAT

### **1-D jump 4 new minor** (skok u novog minora na nivo 4)

Bikolor minor – major, slabije od 2NT, 3-5 luzer

(1♥) – ? (protivnik je otvorio 1♥)

pass	mogući NAT overkol		
1♠	4-6♠ i 4-6♣, 8-15 HCP		
1NT	16-18 HCP, stoper	2♣	Stayman
		2♦/♥/♠	Transferi
		2NT	TRF za ♦
2♣	4-6♣ i 4-6♦, 10-15 HCP		
2♦	4-6♦ i 4-6♠, 10-15 HCP		
2♥	4♠ i 6+♣/♦		
2♠	8-15 HCP, (5)6+♠		
3♣/♦	8-15 HCP, 6♣+		
3♥	7+X, zatvorena boja	3NT // 4/5♣	imam stoper ♥ // P/C
3♠	6♠+, baraž		
2NT	5♠+ i 5♣/♦+, 0-4 luzera		
4♣	♠&♣, 4-6 luzera		
4♦	♠&♦, 4-6 luzera		
4♥	♣&♦, 5-5, 3-5 luzera		
4NT	♣&♦, 5-5, 0-2 luzera		

## **1-D : dvobojni overkol bez skoka**

Overkol 1/1 ili 2/1 nakon prirodnog otvora 1 u boji, samo u direktnoj i pass-out situaciji.

Uslovi:

- Snaga: (7) 8 - 15 HCP
- Distribucija: min 4-4 u licitiranoj i višoj boji sa snagom 13-15 HCP, bez uslova za kontru (nemamo po 3 karte u nelicitiranim bojama)
- Kvalitet: Honeri uglavnom skoncetrisani u definisanim bojama.

Razvoj pojedinih sekvenci:

### **A. Licit partnera bez mešanja protivnika**

- |                             |                                      |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| 1) Prosta podrška:          | 5 - 11 HDP, 4 karte. Slabo, INV      |
| 2) Nova boja:               | min 5,6 karata, NF                   |
| 3) Nova boja, skok:         | dobra 6-to karatna boja, FG          |
| 4) 1NT:                     | 9 - 11 HCP, BAL                      |
| 5) 2NT u skoku:             | 12 - 13 HCP, BAL                     |
| 6) 3NT u skoku:             | SO                                   |
| 7) Podrška skok nivo 3-MAJ: | 0 - 7 HCP, 4+ karte podrške, baraž   |
| 8) Podrška skok nivo 3-min: | 8 - 10 HCP, 4+ karte podrške, INV    |
| 9) Podrška skok nivo 2:     | Uglavnom konstruktivno               |
| 10) Kjubid:                 | (11)12+ HDP, bez uslova za licit 2NT |
| 11) Skok nova boja nivo 4:  | LD                                   |

### **B. Licit partnera posle podrške protivnika**

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1) Prosta podrška:         | 5 - 11 HDP, 4 karte. NF – INV                                    |
| 2) Podrška u skoku:        | 0 - 7 HCP, 4+ karte podrške, baraž                               |
| 3) Kontra na prot. podrš.: | isto značenje kao cue, kada ne možemo da kjubidiramo na 2. nivou |
| 4) 2NT sa mešanjem:        | INV ako smo preskočili dosta licita                              |
| 5) 3NT u skoku:            | SO   |

### **C. Licit partnera nakon licita partnera protivnika**

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1) Prosta podrška:  | 5 - 11 HDP, 4 karte. Slabo, INV                                      |
| 2) Podrška u skoku: | 0-6 HCP, 4+ karte podrške,baraž                                      |
| 3) Kjubid niži:     | 12+ HDP, bez uslova za 2NT, bez sekundarne podrške                   |
| 4) Kjubid viši:     |  |
| 5) 1NT:             | 7 - 11 HCP, BAL  |
| 6) Kontra:          | kaznena  |
| 7) Rekontra:        | isto kao i kjubid, ali min. sekundarna podrška: dupli TH ili 3 karte |

### A.1 razvoj nakon overkola i kubida partnera

Prvi licit (prioritet) minimum !! Na cue-bid partnera 1. step je minimum, kao i ponavljanje boje overkola, a svi ostali liciti pokazuju jaču kartu.

- Ako je 1. step jedna od boja overkola onda ne znamo da li je 4-4 ili 5-4 u korist te boje, već samo znamo da je minimalan i da nema 5 karata u drugoj boji.
- Ako nije 1. step ponavljanje boja overkola: 5+ & 4, minimalan
- Ako nije 1. step minimalan licit NT: 4 & 4, maksimalan i stoper
- Ako nije 1. step i licit nije boja overkola: 4 & 4, maksimalan bez stopera
- Skok u boji overkola: 5+ & 4 maksimalan
- Posle kontre protivnika na cue bid:
  - Pass je minimum & 4-4,
  - RD maximum HCP, 1./2. kontrola boje cue bida
  - Ponavljanje boje overkola 5-4 & minimum
  - 4.-ta boja, max bez stopera
  - minimalni NT, max & stoper & 4-4
- Posle minimalnog odgovora, novo pitanje je 4-ta boja, a NT je invit.

Primer 1:

1♦ -	1♥ -	P -	2♦	
P -	?			
	2♥	= min (8-12),	4+♥ & 4♠	
	2♠	= min (8-12),	4♥ & 5+♠	
	2NT	= max (13-15),	4♥ & 4♠, stoper ◇	
	3♣	= max (13-15),	4♥ & 4♠, bez stopera ◇	
	3♦	= max (13-15),	5♥ & 5♠, bez stopera ◇	
	3♥//♠	= max (13-15),	5♥ & 4♠ // 4♥ & 5♠	
	3NT	= max (13-15),	5♥ & 5♠, stoper ◇ (ili kontrola ◇), po dogovoru	

Primer 2:

1♦ -	1♥ -	P -	2♦	
P -	2♥ -	P -	?	
2NT = INV za NT (sa 12-13HCP)				
3♣ = GF, pitanje za 5+♥				

Primer 3:

1♦ -	1♥ -	P -	2♦	
P -	2♥ -	P -	3♣ (GF, pitanje za 5+♥)	
P -	?			
3♦ = 4♥ & 4♠, (prvi step)				
3♥ = 5♥ & 4♠, (drugi step)				
3NT = 4♥ & 4♠, stoper ◇				

Primer 4:

1♦ -	1♥ -	P -	2♦	
P -	2♥ -	P -	2NT (INV)	
P -	?			
Pass = minimum, 8(10)-11				
3♥ = 5♥ & 4♠, 11-12				
3♠ = 4♥ & 4♠, 11-12, bez stopera ◇				
3NT = 4♥ & 4♠, 11-12, stoper ◇				

## Razvoj u 4. poziciji posle proste podrške

N	E	S	W
	1♠	Pass	2♠
?			

pass = NAT, NF  
 kontra = 4♥+ i 4 minora, 13-15 HCP, ili 16+ HCP monokolor ♥. 2NT ask.  
 2NT = minori  
 3♣/♦/♥ = monokolor, 12-17 HCP  
 3♠ = bikolor sa hercom

N	E	S	W
	1♠	Pass	2♠
!	pass	2NT	pass
?			

3♣/♦ = 4 karte, 13-15 HCP  
 3♥ = 16+ HCP, 5♥+  
 3♠ = 18+ HCP, bez stopera, bez 5♥

### 1-D 1NT overkol

(1♥) – 1NT	2♣	Stayman
(1♥) – pass – (pass) – 1NT	2♦	TRF ♥ transfer cue !! ili pitanje za minore
16-18 HCP u direktnoj, 15-17 HCP u pass-out poziciji, BAL, stoper u licitiranoj boji	2♥/♠/2NT	TRF ♠/♣/♦
	3♣/♦	FG, 5+♣/5+♦
	3♥/♠	0-1♥/♠, min. 5-4 u ♣ & ♦

Licit	Značenje
RD	TRF za ♣ ili ♥
2♣	TRF ♦ ili ♠
2♦	♦ & MAJ
2♥	♥ & ♠
2♠	♠ & ♣
2NT	♣ & ♦

(1♥) – 1NT - (!)  
(protivnik licitira kontru)

Partner na rekontru ili 2♣ licitira nižu boju.  
Ako imamo monokolor u višoj boji onda ponovo upotrebimo TRF

PRAVILO: Uvek kada overkoliramo BAL, 15-18 HCP, bilo preko 1NT ili 2NT i protivnik nas kontrira, igramo gore opisanu odbranu.

Odgovori na TRF cue bid:

minimalan licit NT = bez 4 karte minoru

1. slobodni step 4♣ // 2. slobodni step 4♦ // 3. slobodni step 5♣ // 4. slobodni step 5♦

## **2NT overkol bez skoka**

(2♥) – 2NT  
(2♥) – pass – (pass) – 2NT  
(15-18 HCP BAL, stoper u licitiranoj boji)

3♣	Stayman
3♦	TRF cue bid, pitanje za minore
3♥	TRF za ♠
3♠	5+ & 4+ minori & 0-1♠

Nemogüći transfer. Transfer u boju koju je protivnik otvorio bilo na 1. ili 2. nivou.

N	E	S	W		3♥/4♣	= 4♣/5♣
	2♥	2NT	pass		3♠/4♦	= 4♦/5♦
3♦	Pass	?			3NT	= bez 4♣ & 4♦

### **1-D Izlazna kontra (T/O Double)**

#### **Snaga informativne kontre:**

- 11+ HCP, distribucija: 4441
  - (12) 13 - 15 HCP distribucija 4432 ili 5332 sa po minimum 3 karte u nelicitiranim bojama. Igrač koji je dao kontru u drugom licitu prihvata transfer ili posle licita 1NT licituje 5. boju ako je maksimalan.
  - 19+ HCP, BAL sa stoperom
  - 16+ HCP, bilo šta

(1 ❤) – ! (protivnik je otvorio 1 u boji)

1 ♠	TRF za ♣, 0-10 HCP
2 ♣	TRF za ♦, 0-10 HCP
2 ♦	TRF za ♠, 0-10 HCP
2 ♥	11+ HCP
2 ♠	5 ♠+, 8-10 HCP
1NT	BAL, stoper, 8-10 HCP, moguće 4 ♠
2NT	BAL, stoper, 11-12 HCP
3 ♣	5,6 ♣+, 8-10 HCP
3 ♦	5,6 ♦+, 8-10 HCP
3 ♥	
3 ♠	6 ♠+, baražno
4 ♠	7 ♠+, baražno

**NAPOMENA:** Samo u slučaju: (1♠) – DBL – (pass) – 1NT je TRF za ♣.

## Razvoj pojedinih sekvenci

#### **Licit partnera bez mešanja protivnika**

Pass	=	PEN
Licit boje bez skoka	=	TRF, 0 - 9 HCP, 4+ karata (uklj. licit 1NT kao TRF za ♣ na otvor 1♠)
Licit NT bez skoka	=	bez 5.-te boje, u.p. stoper
Licit boje u skoku	=	8 - 10 HCP, 5+ karata
Kjubid	=	11,12+ HCP
Licit NT u skoku	=	11 - 12 HCP, stoper, INV

N	E	S	W
2♦ <sup>(1)</sup>	1♠	!	pass
2♣ <sup>(2)</sup>		2♥	

(1) = 4♥+, 0-10HCP  
(2) = 10HCP, 4♥

### Licit partnera posle podrške protivnika

- |                      |   |                                 |
|----------------------|---|---------------------------------|
| Licit boje bez skoka | = | 5+ HCP, min. 5 karata           |
| Licit boje u skoku   | = | 6+ karata, distributivno, INV   |
| Kontra               | = | 7+ HCP, bez 5. boje, Responsive |
| 2NT                  | = | 8-10 HCP, stoper, BAL           |
| Kjubid (na MAJ)      | = |                                 |

### Licit partnera posle licita protivnika 1NT

- |                      |   |                               |
|----------------------|---|-------------------------------|
| Licit boje bez skoka | = | 0+ HCP, min. 5 karata         |
| Kjubid               | = | ART, veoma distributivno, FG  |
| Licit boje u skoku   | = | 6+ karata, distributivno, INV |

### Licit partnera posle nove boje protivnika

- |                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| Licit boje bez skoka | = | 5+ HCP, min. 5 karata                    |
| Licit boje u skoku   | = | 6+ karata, distributivno, INV            |
| Kontra               | = | 7,8+ HCP, bez 5.boje, responsive, 4 OMAJ |
| 2NT                  | = |  |
| Kjubid               | = | FG i pitanje za stopera                  |

N	E	S	W
1♥	!		2♦
?			

2♥ = CUE, sigurno nemam stoper ♥, možda imam stoper ♦  
3♦ = CUE, imam stoper ♥, nemam stoper ♦  
kontra= T/O

N	E	S	W
1♥	!		2♣ <sup>(1)</sup>
! <sup>(2)</sup>			

(1) TRF za ♦  
(2) T/O  
Ponašamo se kao da je prirodno, sa kaznenom kontrom licitiramo pass.

N	E	S	W
1♦	!		1♥
! <sup>(1)</sup>	2♥	2♠ <sup>(2)</sup>	

(1) T/O  
(2) 4♠

### Licit partnera posle licita rekotre protivnika

- |                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| Licit boje bez skoka | = | TRF, 0+ HCP   |
| Kjubid               | = | ART, veoma distributivno, FG                        |
| Licit boje u skoku   | = | 5 - 6 HCP, 6+ karata i 3 karte u nelicitiranoj boji |

Sa 9 - 10,11 HCP, bez 5. boje i polustoperom obično licitiramo 1NT.

## Licit otvarača posle TRF odgovora partnera

Transfere igramo ako je protivnik licitirao pass ili rekontru.

Posle uslovnog TRF odgovora očekuje se od igrača koji je dao kontru da prihvati TRF sa minimum 3 karte podrške i 12 - 15 HCP.

Prihvaćeni TRF	= 12 - 15 HCP, 3+ karata, NF
Prihvać. TRF skok	= 16 - 17 HCP, 4+ karata, NF
Prih. TRF dupli skok nivo 3	= 18 - 19 HCP, 4 karte
Prihvać. TRF manša	= 20+ HDP, 4,5+ karata
NT	= 19 - 20 HCP, bez 4 podrške, BAL
3NT	= Sign off
Licit nove boje	= 16+ HCP, 5+ karata, u.p. bez 3 karte
Skok u novoj boji	= 6+ karata, jaki monokolor, INV
Kjubid	= Nekoliko mogućih značenja: <ul style="list-style-type: none"><li>• 21+ HCP, BAL, stoper</li><li>• 16+ HCP, BAL, bez stopera, bez 4 karte podrške</li><li>• 21+ HCP, bilo šta</li><li>• 19+ HCP, jaka podrška</li></ul>

## Razvoj nakon kjubida igrača koji je kontrirao

Nakon kjubida partner treba da definiše:

- poensku snagu: 0 - 5,6 HCP ili 6,7 - 9 HCP
- da li ima stopera
- da li ima drugu 4. karatnu boju
- Svaki skok, licit 2NT i licit iznad boje transfera pokazuje jaču kartu, 5,6 - 9 HCP. Ukoliko se pokaže da partner ima 5 karata u MAJ, onda je max. 8 HCP.

Pravilo: Ako u 2. krugu licitujemo boju koja je ispod prvolicitirane boje onda je to slabost 0 - 4,5 HCP, a ako licitiramo iznad nje onda je to jača karta 5 - 9 HCP.

To se odnosi na 2. nivo, a svaki licit nove boje na 3. nivou je 5+ HCP.

	N	E	S	W	
TRF		1♦	!	pass	
	1♥	pass	2♦	pass	16+HCP, F1
	?				

2NT	=	5,6 - 9 HCP, stoper, može da ima 5♠ ili 4♥
3NT	=	6 - 8 HCP, stoper i po, 4♠, bez 4♥
3♠	=	5 - 8 HCP, 5+♠, bez stopera
3♥	=	5 - 8 HCP, 5♠ i 4♥, bez stopera
3♦	=	5 - 8,9 HCP, 4♠, bez stopera
2♠	=	0 - 4,5 HCP, 5♠+ bez 4♥
2♥	=	0 - 4,5 HCP, 4♥+ i 4♠+
3♣	=	5 - 9 HCP, 4+♣ & 4+♠

## Razvoj nakon kubida

	N	E	S	W
10HCP, 4♥		1♠	!	Pass
	2♠	!	Pass	Pass
	3♥		3♠	Pass
	?		!	

pass =  
 rdbl = A♠  
 licit =

	N	E	S	W
		1♥	!	Pass
	2♥	Pass	?	

2♠ = 3+♠, 12-15 HCP  
 3♣/♦ = 4+♣/♦

	N	E	S	W
		1♥	Pass	2♥
	!	Pass	?	Pass

2♠ = 4♠+