

RAZVOJ LICITACIJE POSLE OTVORA 1NT

Otvor 1nt je i poenski i distributivno vrlo precizan. Otvarač ima od 16 do 18 HP i balans. Njegov partner u toj situaciji ima bolji pregled šta se dešava i on vodi licitaciju i odlučuje šta će se igrati.

Posmatraćemo prvo slučajeve kada je i **partner balans, bez 4 karte u majoru**. Pravi kontrakt je nt, a koliko visoko, zavisi od zajedničkog broja poena.

- ako partner ima 7 poena ili manje, reći će pass. Nema dovoljno poena za manšu, 1nt je najbolji kontrakt.

- ako ima 9 ili više poena reći će 3nt.

- sa tačno 8 poena, on ne zna da li je to dovoljno. Ako je otvarač minimalan (16HP), manša ne treba da se licitira. On će licitirati 2nt i tako pitati partnera – ako je minimalan da kaže pass, a ako nije da licitira 3nt.

- postoji mogućnost da odgovarač ima 16+ HP - da bude zainteresovan za slem. Za mali slem (6nt) potrebno je 33HP, a za veliki (7nt) bar 37 poena. Licit 4nt je poziv na slem. O slemskim licitacijama ćemo učiti kasnije.

Kada partner ima četiri karte u nekom od majora, on želi da sazna da li postoji fit (da li i otvarač ima četiri karte u tom majoru). Lakše je odneti dovoljan broj štihova, ako se igra adutska manša. On će pitati svog partnera, koristeći konvenciju koja se zove STEJMAN.

Konvencije su liciti koji imaju specijalno značenje, o čemu su se partneri unapred dogovorili. Stejman je najpoznatija i veoma korisna konvencija. Kako glasi?

Kada posle otvora 1nt partner licitira 2♣, on postavlja pitanje: da li imaš četiri karte u nekom majoru. Otvarač odgovara na pitanje tako što licitira:

- 2♦ - nemam

- 2♥ - imam 4 karte herc (mogu da imam i pika, ali licitiram prvo nižu boju)

- 2♠ - imam 4 karte pik

Da bi uopšte postavio pitanje, igrač mora da ima bar 8HP. Pretpostavimo da je pronašao fit – licitiraće majorsku manšu (4♥ ili 4♠). Ako fita nema, reći će 3nt (ili 2nt ako ima tačno 8HP). Ništa nije izgubio time što je prvo pitao partnera; kada partner nema majora koji nam odgovara, dalje licitiramo kao da nismo ni postavili pitanje.

Verovatnoća da imamo majorski fit se povećava kada imamo pet karata, dovoljne su nam tri karte kod partnera. Sa šest ili više karata imamo siguran fit, jer partner mora imati bar dve karte (otvorio je 1nt, mora imati balans distribuciju). Gotovo uvek otvarač ima znatno više poena od svog partnera, pa je korisno licitirati tako da on prvi pomene boju koja će biti adut. Slabija ruka će biti izložena, a ona koja ima više onera će primati atak. Da bi to postigli korist ćemo još jednu konvenciju – MAJORSKE TRANSFERE.

Odgovarač licitira 2♦ kada ima pet ili više karata herc – traži od svog partnera da kaže 2♥. Kada ima pet karata pik licitiraće 2♥, i time reći partneru da treba da licitira 2♠. Transfere ćemo koristiti uvek kada imamo bar pet karata u majoru, pa i kad imamo manje od sedam poena (i sa nula poena ćemo odneti štihove kada je naša najduža boja adut). Šta ćemo licitirati posle transfera zavisi od naše distribucije i broja poena.

Ako imamo manje od 8 poena reći ćemo pass. (na primer: 1nt – 2♦ - 2♥ - pass)

Sa 8 ili više poena, imamo dovoljno poena za manšu – 3nt ako nemamo fit, 4♥ ili 4♠ ako imamo.

Sa 6 (ili više) karata u majoru znamo da imamo fit – licitiramo 4♥ ili 4♠ (na primer: 1nt – 2♦ - 2♥ - 4♥).

Pretpostavimo da imamo tačno pet karata u nekom majoru i balans. Posle transfera licitiraćemo 3nt (ili 2nt ako imamo tačno 8HP). Time smo partnera pitali da li ima tri karte. Ako nema, on će reći pass i igraće se 3nt; ako ima licitiraće 4♥ ili 4♠.

Kada imamo pet karata, ali ne i balans distribuciju, licitiraćemo svoju drugu boju. Partner će na osnovu naše licitacije zaključiti da li imamo fit u nekoj od te dve boje ili ne i izabrati manšu.

Kada partner licitira nešto što ima posebno značenje, dužni smo da upozorimo protivnike da je to veštački govor (konvencija), tako što ćemo koristiti ALERT karticu (često se kaže i alertirati). Kartica se stavi na sto tako da je svi vide, a to treba uraditi pre nego što protivnik licitira.

Transferi se obavezno alertiraju. Na primer: 1nt – 2♦ (alert – ovo nije boja karo, već pokazuje pet karata herc) – 2♥(alert, ovo je obavezan govor, a ne licit svoje boje).

Stejman se ne alertira, kao ni odgovori na Stejman. Ova konvencija je postala deo prirodnog sistema, jer je gotovo svi igrači koriste.

