

match – key advantages

[Taktyka](#)

[Rozgrywka](#)

[Wist](#)

[Licytacja dwustronna](#)

Taktyka

- Końcówki, szczególnie po partii
- Częściówki – warto walczyć
- Szlemiki – słone obroty
- Założenia
- Pewność siebie
 - Nie przepraszamy
 - Nie wkurzamy partnera
- Zapominanie o przegranych rozdaniach
- Rzemiosło – nie pomysły

Rozgrywka

- Jest dużo czasu
- Rób plan
 - Weryfikuj
 - Szukaj alternatyw
- Graj w wolnym równym tempie, czy masz nad czym myśleć, czy nie
- Graj z pokerową miną

Wist

- Nie kombinuj
- Dawaj czytelne sygnały
- Dokładaj karty wolno, percepcja, szybko chowasz nie widzisz
- Zwracaj uwagę na rozgrywkę, bądź jak Holmes, staraj się rozgryźć przeciwnika

Licytacja dwustronna

- 1♥ – ktr – ?
- 1♥ – 2♦ (I) – ?
- waiting, elastyczność

Konwencje wistowe

Konwencje dające przewagę

table presence

Konwencje wistowe

- Mała graj – duża nie graj
- Potwierdzenie wistu
- Marka Bezpośrednia
- Rusinow na szlemika
- Wist z KD109 na BA
- Demarka na grę w kolor
- Marka – demarka, czy ilościówka

Konwencje dające przewagę

- Antidotum = kontrują gadżet (np. Staymana)
- Drury fit
- Kolor + fit
- Transfery
- Kontry bilansowe

table presence

- Zwracaj uwagę na zachowanie przeciwników
- Prowokowanie ich jest jednak zabronione
- Nie można wyciągać wniosków z zachowania partnera
- W razie pomyłki systemowej, licytujemy jak na zasłonach
- Egzekwuj przepisy, jak i sam ponoś konsekwencje. Znaj:
 - karty przegwożdżone
 - nielegalna informacja
 - odzywka niewystarczająca
- fd