

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ A J 8 4

♥ K 10 3 2

♦ 8

♣ K Q 8 7

②

♠ A 8 3

♥ K Q 10 8

♦ K Q 10

♣ A J 7

Κοντρ

Το **κοντρ** είναι μια **δήλωση** που χρησιμοποιούμε καταρχήν όταν δεν πιστεύουμε ότι οι αντίπαλοι θα πραγματοποιήσουν το συμβόλαιο τους και πρακτικά **αυξάνει τους βαθμούς ποινής** (... αλλά και αυτούς που θα εισπράξει το ζευγάρι αν βγάλει το συμβόλαιο).



Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ A J 8 4
♥ K 10 3 2
♦ 8
♣ K Q 8 7

②

♠ A 8 3
♥ K Q 10 8
♦ K Q 10
♣ A J 7

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ A J 8 4
♥ K 10 3 2
♦ 8
♣ K Q 8 7

②

♠ A 8 3
♥ K Q 10 8
♦ K Q 10
♣ A J 7

ΚΟΝΤΡ

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

1

♠ A J 8 4

♥ K 10 3 2

♦ 8

♣ K Q 8 7

ΚΟΝΤΡ

2

♠ A 8 3

♥ K Q 10 8

♦ K Q 10

♣ A J 7

ΚΟΝΤΡ



Κανόνες

για το κοντρ ομιλίας

Το κοντρ ομιλίας:

- ❖ **χρειάζεται δύναμη ανοίγματος δηλαδή 13+ πόντους εκτίμησης** στους οποίους περιλαμβάνονται πόντοι από **Ονέρ** και από **Κατανομή** (σικάν 3, σόλο 2, δίφυλλο 1).
- ❖ **ζητάει** από το συμπαίκτη να δηλώσει το καλύτερό του χρώμα άρα **χρειάζεται υποστήριξη** (τουλάχιστον τρίφυλλη, καλύτερα τετράφυλλη) **στα μη αγορασμένα χρώματα** δηλαδή στο χρώμα του ανοίγματος ο παίκτης που κοντράρει έχει 1 ή 2 φύλλα.

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ Q 10 8 5

♥ A J 10 7

♦ 5

♣ A Q 6 3

②

♠ A Q J 5

♥ J 9 6 4

♦ 9 4

♣ A Q 6

③

♠ Q J 10 3

♥ A 10 9 7

♦

♣ K 9 7 5 2

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ Q 10 8 5

♥ A J 10 7

♦ 5

♣ A Q 6 3

②

♠ A Q J 5

♥ J 9 6 4

♦ 9 4

♣ A Q 6

③

♠ Q J 10 3

♥ A 10 9 7

♦

♣ K 9 7 5 2

ΚΟΝΤΡ

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ Q 10 8 5

♥ A J 10 7

♦ 5

♣ A Q 6 3

ΚΟΝΤΡ

②

♠ A Q J 5

♥ J 9 6 4

♦ 9 4

♣ A Q 6

ΚΟΝΤΡ

③

♠ Q J 10 3

♥ A 10 9 7

♦

♣ K 9 7 5 2

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

①

♠ Q 10 8 5

♥ A J 10 7

♦ 5

♣ A Q 6 3

ΚΟΝΤΡ

②

♠ A Q J 5

♥ J 9 6 4

♦ 9 4

♣ A Q 6

ΚΟΝΤΡ

③

♠ Q J 10 3

♥ A 10 9 7

♦

♣ K 9 7 5 2

ΚΟΝΤΡ

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

1

♠ Q 3
♥ K Q 8 5
♦ K J 4 2
♣ Q 7 5

2

♠ A K J 8 4
♥ Q 10 3
♦ 6 4
♣ Q 10 8

3

♠ Q 8 7 4
♥ K 10 9 3
♦ 6 4
♣ A 10 8

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

1

♠ Q 3
♥ K Q 8 5
♦ K J 4 2
♣ Q 7 5

2

♠ A K J 8 4
♥ Q 10 3
♦ 6 4
♣ Q 10 8

3

♠ Q 8 7 4
♥ K 10 9 3
♦ 6 4
♣ A 10 8

ΠΑΣΟ

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

1

♠ Q 3
♥ K Q 8 5
♦ K J 4 2
♣ Q 7 5

ΠΑΣΟ

2

♠ A K J 8 4
♥ Q 10 3
♦ 6 4
♣ Q 10 8

1♠

3

♠ Q 8 7 4
♥ K 10 9 3
♦ 6 4
♣ A 10 8

Ο αντίπαλος δεξιά άνοιξε 1♦

1

♠ Q 3
♥ K Q 8 5
♦ K J 4 2
♣ Q 7 5

ΠΑΣΟ

2

♠ A K J 8 4
♥ Q 10 3
♦ 6 4
♣ Q 10 8

1♠

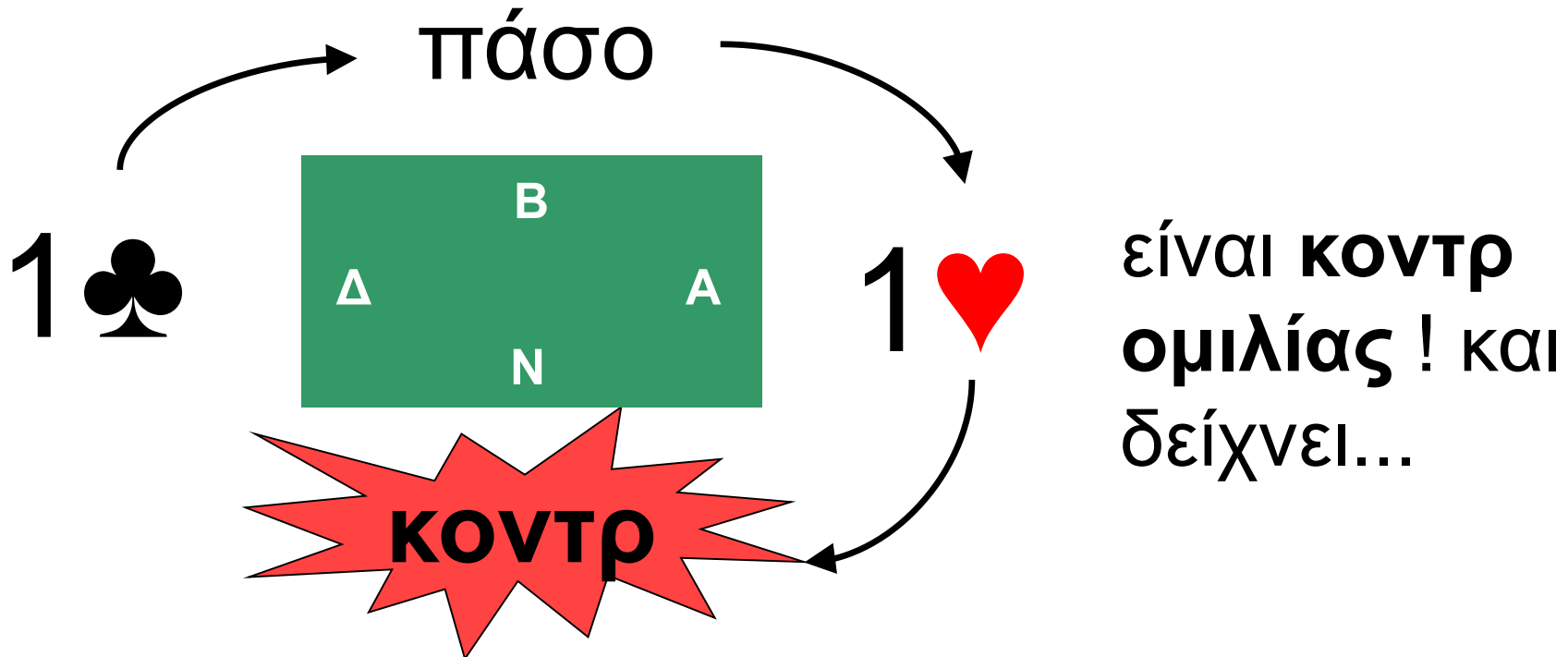
3

♠ Q 8 7 4
♥ K 10 9 3
♦ 6 4
♣ A 10 8

ΠΑΣΟ

Το κοντρ στην τέταρτη θέση

(όταν έχουν αγοράσει και οι δύο αντίπαλοι)



- ❖ δύναμη ανοίγματος (13+ πόντοι)
- ❖ τουλάχιστον 4 φύλλα σε καθένα από τα υπόλοιπα χρώματα

1♣ – (Π) – 1♥

;

①

♠ A Q 7 3

♥ 5 2

♦ A K J 5

♣ 9 6 4

1♥ – (Π) – 2♥

;

②

♠ Q J 7 3

♥ 5

♦ A Q J 6

♣ K Q 7 5

1♣ – (Π) – 1♦

;

③

♠ K Q J 2

♥ A Q J 9

♦ 8 7

♣ 4 3 2

1♣ – (Π) – 1♥

;

①

♠ A Q 7 3

♥ 5 2

♦ A K J 5

♣ 9 6 4

1♥ – (Π) – 2♥

;

②

♠ Q J 7 3

♥ 5

♦ A Q J 6

♣ K Q 7 5

1♣ – (Π) – 1♦

;

③

♠ K Q J 2

♥ A Q J 9

♦ 8 7

♣ 4 3 2

KONTR

1♣ – (Π) – 1♥

;

①

♠ A Q 7 3

♥ 5 2

♦ A K J 5

♣ 9 6 4

KONTP

1♥ – (Π) – 2♥

;

②

♠ Q J 7 3

♥ 5

♦ A Q J 6

♣ K Q 7 5

KONTP

1♣ – (Π) – 1♦

;

③

♠ K Q J 2

♥ A Q J 9

♦ 8 7

♣ 4 3 2

1♣ – (Π) – 1♥

;

①

♠ A Q 7 3

♥ 5 2

♦ A K J 5

♣ 9 6 4

KONTP

1♥ – (Π) – 2♥

;

②

♠ Q J 7 3

♥ 5

♦ A Q J 6

♣ K Q 7 5

KONTP

1♣ – (Π) – 1♦

;

③

♠ K Q J 2

♥ A Q J 9

♦ 8 7

♣ 4 3 2

KONTP



Κανόνες

για τις απαντήσεις του advancer στο κοντρ ομιλίας

- **Απαγορεύεται το πάσο** (εκτός αν ο απαντών αγοράσει)
- Με 0-8 πόντους **αγοράστε το καλύτερο χρώμα σας** (προτεραιότητα σε Major) στο χαμηλότερο επίπεδο
- Με 9-11 πόντους **κάντε μια προτασιακή αγορά** πηδώντας ένα επίπεδο
- Με 12+ πόντους **αγοράστε τη μανς :**
 - ☞ **Κατευθείαν αν ξέρετε το ΠΟΥ**
 - ☞ **Ξεκινώντας με κιουμπίντ όταν ψάχνετε το καλύτερο φιτ**



1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 7 6 4 2

♥ 10 8 5

♦ 9 6 3

♣ 8 4

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ 4 3 2

♥ 5 4 3 2

♦ 4 3 2

♣ 4 3 2

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 10 6

♥ J 10 7 6

♦ 9 8 5

♣ A Q 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 7 6 4 2

♥ 10 8 5

♦ 9 6 3

♣ 8 4

1♠

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ 4 3 2

♥ 5 4 3 2

♦ 4 3 2

♣ 4 3 2

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 10 6

♥ J 10 7 6

♦ 9 8 5

♣ A Q 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 7 6 4 2

♥ 10 8 5

♦ 9 6 3

♣ 8 4

1♠

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ 4 3 2

♥ 5 4 3 2

♦ 4 3 2

♣ 4 3 2

... 1♠

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 10 6

♥ J 10 7 6

♦ 9 8 5

♣ A Q 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 7 6 4 2

♥ 10 8 5

♦ 9 6 3

♣ 8 4

1♠

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ 4 3 2

♥ 5 4 3 2

♦ 4 3 2

♣ 4 3 2

... 1♠

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 10 6

♥ J 10 7 6

♦ 9 8 5

♣ A Q 6 2

1♥

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 4

♥ 9 6 3

♦ 10 8 2

♣ Q J 8 6 4

2♥ – (K) – Π

;

②

♠ J 5

♥ 9 6 4 2

♦ J 8 7 2

♣ 10 8 6

1♦ – (K) – 1♥

;

③

♠ K J 10 6

♥ 5 4

♦ 9 8 5

♣ Q 8 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 4

♥ 9 6 3

♦ 10 8 2

♣ Q J 8 6 4

2♣

2♥ – (K) – Π

;

②

♠ J 5

♥ 9 6 4 2

♦ J 8 7 2

♣ 10 8 6

1♦ – (K) – 1♥

;

③

♠ K J 10 6

♥ 5 4

♦ 9 8 5

♣ Q 8 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 4

♥ 9 6 3

♦ 10 8 2

♣ Q J 8 6 4

2♣

2♥ – (K) – Π

;

②

♠ J 5

♥ 9 6 4 2

♦ J 8 7 2

♣ 10 8 6

3♦

1♦ – (K) – 1♥

;

③

♠ K J 10 6

♥ 5 4

♦ 9 8 5

♣ Q 8 6 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 4

♥ 9 6 3

♦ 10 8 2

♣ Q J 8 6 4

2♣

2♥ – (K) – Π

;

②

♠ J 5

♥ 9 6 4 2

♦ J 8 7 2

♣ 10 8 6

3♦

1♦ – (K) – 1♥

;

③

♠ K J 10 6

♥ 5 4

♦ 9 8 5

♣ Q 8 6 2

1♠

1♦ – (K) – 1♥

;

①

♠ Q 4 3 2

♥ 9 6 3

♦ 10 8

♣ Q 8 6 4

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ A Q 7 4

♥ 6 3

♦ K J 8 6

♣ 10 9 3

1♥ – (K) – Π

;

③

♠ K 4

♥ 9 7 2

♦ A Q 10 8 6 3

♣ 6 4

1♦ – (K) – 1♥

;

①

♠ Q 4 3 2

♥ 9 6 3

♦ 10 8

♣ Q 8 6 4

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ A Q 7 4

♥ 6 3

♦ K J 8 6

♣ 10 9 3

1♥ – (K) – Π

;

③

♠ K 4

♥ 9 7 2

♦ A Q 10 8 6 3

♣ 6 4

ΠΑΣΟ

1♦ – (K) – 1♥

;

①

♠ Q 4 3 2

♥ 9 6 3

♦ 10 8

♣ Q 8 6 4

ΠΑΣΟ

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ A Q 7 4

♥ 6 3

♦ K J 8 6

♣ 10 9 3

2♠

1♥ – (K) – Π

;

③

♠ K 4

♥ 9 7 2

♦ A Q 10 8 6 3

♣ 6 4

1♦ – (K) – 1♥

;

①

♠ Q 4 3 2

♥ 9 6 3

♦ 10 8

♣ Q 8 6 4

ΠΑΣΟ

1♥ – (K) – Π

;

②

♠ A Q 7 4

♥ 6 3

♦ K J 8 6

♣ 10 9 3

2♠

1♥ – (K) – Π

;

③

♠ K 4

♥ 9 7 2

♦ A Q 10 8 6 3

♣ 6 4

3♦

1♣ – (K) – Π

;

①

♠ A 8 3

♥ K Q 7 6 5

♦ J 7 6

♣ Q J

1♣ – (K) – Π

;

②

♠ Q J 9 7 5 2

♥ A 2

♦ J 7

♣ K 7 3

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ K J 7 5

♥ A 10 7 3

♦ 7 5 2

♣ K Q

1♣ – (K) – Π

;

①

♠ A 8 3

♥ K Q 7 6 5

♦ J 7 6

♣ Q J

4♥

1♣ – (K) – Π

;

②

♠ Q J 9 7 5 2

♥ A 2

♦ J 7

♣ K 7 3

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ K J 7 5

♥ A 10 7 3

♦ 7 5 2

♣ K Q

1♣ – (K) – Π

;

①

♠ A 8 3

♥ K Q 7 6 5

♦ J 7 6

♣ Q J

4♥

1♣ – (K) – Π

;

②

♠ Q J 9 7 5 2

♥ A 2

♦ J 7

♣ K 7 3

4♠

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ K J 7 5

♥ A 10 7 3

♦ 7 5 2

♣ K Q

1♣ – (K) – Π

;

①

♠ A 8 3

♥ K Q 7 6 5

♦ J 7 6

♣ Q J

4♥

1♣ – (K) – Π

;

②

♠ Q J 9 7 5 2

♥ A 2

♦ J 7

♣ K 7 3

4♠

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ K J 7 5

♥ A 10 7 3

♦ 7 5 2

♣ K Q

2♦

Αγορά ΧΑ από τον Advancer

Με κράτημα (αξίες) στο χρώμα των αντιπάλων και χωρίς καλύτερη επιλογή, ο Advancer αγοράζει σύμφωνα με τα παρακάτω :

- 1.Με 7-10 πόντους **ΧΑ** στο χαμηλότερο επίπεδο.
- 2.Με 11-12 πόντους **ΧΑ** με πήδημα.
- 3.Με 13+ πόντους **3ΧΑ**.

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 8 4

♥ 9 6 3

♦ A J 10 7

♣ J 8 2

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ J 10 3

♥ Q 10 5

♦ A K J

♣ 9 8 6 3

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 9 7 3

♥ Q J 2

♦ K Q 10 8

♣ A J 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 8 4

♥ 9 6 3

♦ A J 10 7

♣ J 8 2

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ J 10 3

♥ Q 10 5

♦ A K J

♣ 9 8 6 3

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 9 7 3

♥ Q J 2

♦ K Q 10 8

♣ A J 2

1ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 8 4

♥ 9 6 3

♦ A J 10 7

♣ J 8 2

1ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ J 10 3

♥ Q 10 5

♦ A K J

♣ 9 8 6 3

2ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 9 7 3

♥ Q J 2

♦ K Q 10 8

♣ A J 2

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ Q 8 4

♥ 9 6 3

♦ A J 10 7

♣ J 8 2

1ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ J 10 3

♥ Q 10 5

♦ A K J

♣ 9 8 6 3

2ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

③

♠ 9 7 3

♥ Q J 2

♦ K Q 10 8

♣ A J 2

3ΧΑ

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 8 4

♥ 9 6 3

♦ Q 8 6 3

♣ 9 7 4

1♦ – (K) – Π

;

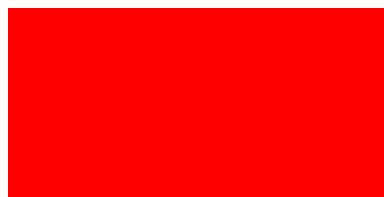
②

♠ A 10

♥ 10 5 2

♦ K Q J 10 9 8

♣ 9 8



Η μόνη περίπτωση κατά την οποία ο *Advancer* πασάρει στο κοντρ ομιλίας του συμπαίκτη είναι όταν έχει πολλά και καλά ατού και το ζευγάρι έχει την υπεροπλία των πόντων. Τότε ουσιαστικά δίνει στο κοντρ τη φυσική του σημασία, δηλαδή το μετατρέπει σε κοντρ τιμωρίας.

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 8 4

♥ 9 6 3

♦ Q 8 6 3

♣ 9 7 4

... 1♥

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ A 10

♥ 10 5 2

♦ K Q J 10 9 8

♣ 9 8



Η μόνη περίπτωση κατά την οποία ο *Advancer* πασάρει στο κοντρ ομιλίας του συμπαίκτη είναι όταν έχει πολλά και καλά ατού και το ζευγάρι έχει την υπεροπλία των πόντων. Τότε ουσιαστικά δίνει στο κοντρ τη φυσική του σημασία, δηλαδή το μετατρέπει σε κοντρ τιμωρίας.

1♦ – (K) – Π

;

①

♠ 10 8 4

♥ 9 6 3

♦ Q 8 6 3

♣ 9 7 4

... 1♥

1♦ – (K) – Π

;

②

♠ A 10

♥ 10 5 2

♦ K Q J 10 9 8

♣ 9 8

ΠΑΣΟ

Η μόνη περίπτωση κατά την οποία ο *Advancer* πασάρει στο κοντρ ομιλίας του συμπαίκτη είναι όταν έχει πολλά και καλά ατού και το ζευγάρι έχει την υπεροπλία των πόντων. Τότε ουσιαστικά δίνει στο κοντρ τη φυσική του σημασία, δηλαδή το μετατρέπει σε κοντρ τιμωρίας.